

Regolamento_MEGA SIC BAC

Mega Sic Bac è un gioco d'azzardo emozionante e frenetico giocato con quattro dadi classici. Ogni dado viene posizionato in un bussolotto: vengono lanciati due dadi per il Giocatore e due per il Banco.

L'obiettivo del Mega Sic Bac è indovinare quale parte vincerà con il totale di due dadi più alto.

Per aumentare l'entusiasmo, Mega Sic Bac dispone anche di booster di pagamento casuali, che consentono di vincere ancora di più!

Come giocare

Per giocare, seleziona un importo da scommettere su Giocatore, Banco o Pareggio. Puoi piazzare o modificare le tue puntate mentre il tempo di puntata è aperto.

Una volta chiuse le puntate e mentre i dadi cadono nei bussolotti, alcuni punti di puntata ricevono booster di pagamento casuali. Quando i dadi si fermano, il risultato viene visualizzato sullo schermo. Vince la parte con il totale di due dadi più alto!

Booster di pagamento

Per aumentare l'entusiasmo, la vincita di almeno uno dei punti di puntata verrà aumentata, permettendoti di vincere ancora di più se la tua puntata viene piazzata su quel punto di puntata.

Puntate principali

Le puntate principali sono **Giocatore** e **Banco**.

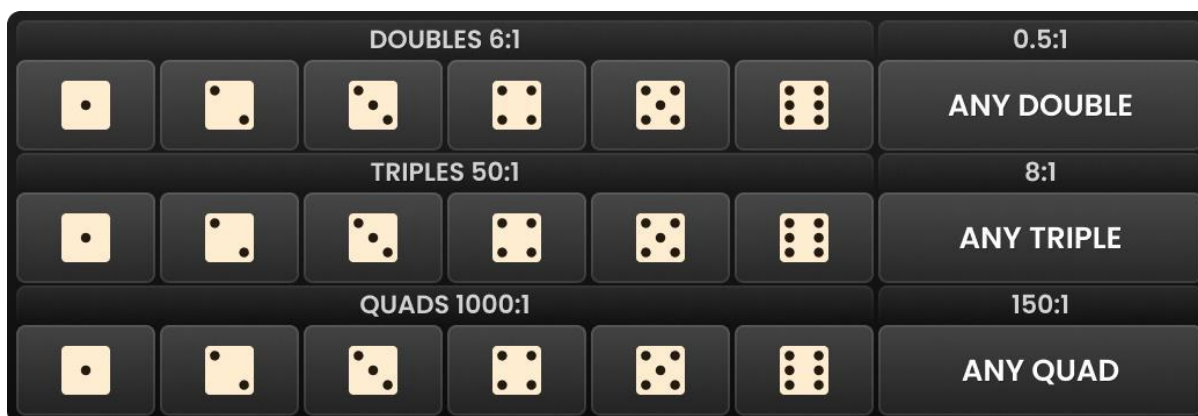
Se il totale dei due dadi è uguale per Giocatore e Banco, si tratta di un **Pareggio**.



Le puntate effettuate sui punti di puntata del Giocatore e del Banco possono essere soggette al blocco delle puntate opposte.

Puntate secondarie

Nel Mega Sic Bac puoi effettuare puntate secondarie senza dover piazzare nessuna delle puntate principali.



- **Qualsiasi doppia:** fai la tua puntata su questo punto di puntata e vinci se due dadi su quattro hanno lo stesso valore (ad esempio, due 3). Se il lancio risulta in due doppie, ne viene comunque pagata solo una.
- **Qualsiasi tripla:** fai la tua puntata su questo punto di puntata e vinci se tre dadi su quattro hanno lo stesso valore (ad esempio, tre 5).
- **Qualsiasi quadrupla:** fai la tua puntata su questo punto di puntata e vinci se tutti e quattro i dadi hanno lo stesso valore (ad esempio, quattro 2).
- **Doppie:** fai la tua puntata su uno tra i sei punti di puntata per Doppia specifica. Per vincere, due dadi sui quattro totali devono avere quel valore (ad esempio, due 4).
- **Tripla:** fai la tua puntata su uno tra i sei punti di puntata per Tripla specifica. Per vincere, tre dadi sui quattro totali devono avere quel valore (ad esempio, tre 5).
- **Quadruple:** fai la tua puntata su uno tra i sei punti di puntata per Quadrupla specifica. Per vincere, tutti e 4 i dadi devono avere quel valore (ad esempio, quattro 6).

Piazzare le puntate

Il **Nome del tavolo** indica il tavolo al quale stai giocando e i Limiti del tavolo mostrano le puntate minime e massime consentite al tavolo.

Quando fai clic o tocchi quest'area si aprirà la sezione **Limiti puntate e pagamenti**, dove vengono indicati i limiti minimo e massimo per ogni tipo di puntata e i corrispettivi pagamenti.

L'**Indicatore delle informazioni di partita** ti tiene aggiornato sullo stato della stessa.

WAIT FOR NEXT GAME - 10

Quando il messaggio PIAZZA LE TUE PUNTATE viene visualizzato, puoi iniziare a piazzare le puntate. La barra dell'indicatore mostra in verde il tempo rimanente, che diminuisce verso sinistra.

Quando rimangono solo 5 secondi per piazzare le puntate, lo stato cambia in ULTIME PUNTATE.

LAST BETS - 5

Una volta terminato il tempo di puntata, viene visualizzato il messaggio PUNTATE CHIUSE e tutte le aree di puntata diventano inattive. Lo stato di gioco mostrerà quindi il messaggio PUNTATE ACCETTATE, a indicare che tutte le puntate piazzate sono state accettate e che potrai partecipare al round di gioco.

BETS ACCEPTED

Il **Display delle fiches** ti consente di selezionare il valore delle fiches che desideri puntare. Fiches di valore maggiore sono mostrate abbreviate: K per migliaia, M per milioni, B per miliardi.



Il **pulsante Ripeti** ti consente di ripetere le stesse puntate del round precedente. Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Ripeti, i pulsanti Raddoppia e Annulla verranno abilitati.



Il pulsante **Raddoppia** raddoppia le puntate piazzate. Ogni clic/tocco raddoppia le puntate fino al limite massimo.



Il pulsante **Annulla** rimuove l'ultima puntata piazzata. Questo pulsante è disponibile solo durante il periodo di puntata. Al termine del periodo di puntata non sarà più possibile annullare o modificare le puntate. Fare clic o toccare ripetutamente il pulsante Annulla rimuove le puntate una a una. Le puntate più recenti vengono rimosse per prime.



L'**indicatore Saldo** mostra i fondi disponibili e il tipo di valuta. Il saldo deve essere sufficiente a coprire tutte le puntate piazzate.

Se il tuo saldo non viene aggiornato (dopo aver piazzato le puntate, aver vinto o aver perso), ricarica il gioco.

Il pulsante **Cassa** aprirà la sezione Cassa per effettuare depositi e prelievi. Sui dispositivi mobili, il pulsante Cassa è disponibile all'interno del menu di gioco.



L'indicatore **Puntata totale** mostra il totale attuale di tutte le puntate effettuate per il round di gioco in corso.

Total Bet: €10.00

Ogni turno di gioco è identificato da un **Numero ID di gioco** unico. L'**indicatore dell'ora** mostra l'ora locale corrente.

12:36 ID:1234567890

Se hai domande e vuoi contattare l'assistenza clienti, usa il numero ID di gioco come riferimento (o scatta uno screenshot del numero del round).

Gioco automatico

La funzione **Gioco automatico** ti consente di ripetere automaticamente le puntate per il numero selezionato di round di gioco. Per attivare la funzione Gioco automatico, piazza le puntate che desideri e fai clic o tocca il pulsante **Gioco automatico**.



Poi la finestra di Gioco automatico si apre e da qui puoi selezionare il numero di turni di gioco sui quali desideri ripetere la puntata. In base alla giurisdizione in cui ha sede il casinò, potrebbero essere disponibili impostazioni aggiuntive.

Dopo aver fatto clic o toccato il pulsante Avvio, il Gioco automatico parte. Il numero selezionato di turni di Gioco automatico verrà visualizzato come indicatore sul pulsante Modifica gioco automatico. Il numero di round rimanenti di Gioco automatico verrà aggiornato automaticamente.

Number of autoplays



Dal momento in cui la funzione di Gioco automatico viene avviata, puoi modificare le tue puntate piazzando delle fiches aggiuntive sul tavolo nel corso del tempo di puntata.

Per interrompere la funzione Gioco automatico, apri la finestra relativa e premi/tocca il pulsante

Stop. La funzione Gioco automatico si **disattiva automaticamente** nei seguenti casi:

1. Il numero selezionato di turni con Gioco automatico raggiunge lo 0. In questo caso riceverai un messaggio su schermo.
2. Il tuo saldo è insufficiente per continuare a utilizzare il Gioco automatico.
3. Si verifica una o più condizioni di Stop al Gioco automatico: diminuzione del saldo, aumento del saldo o vincita singola che supera il valore che hai selezionato nelle impostazioni.

Vincite

I pagamenti dipendono dal tipo di puntata piazzato.

Tipo di puntata	Pagamento
Giocatore	1-5:1
Banco	1-5:1
Pareggio	6-88:1
Doppie	6-88:1
Triple	50-888:1
Quadruple	1000-5000:1
Qualsiasi doppia	0,5-3:1
Qualsiasi tripla	8-88:1
Qualsiasi quadrupla	150-888:1

Ritorno al giocatore

Il ritorno al giocatore teorico ottimale per le puntate Giocatore/Banco è del

98,26%. Il ritorno teorico al giocatore per le puntate principali:

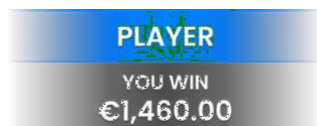
Tipo di puntata	Ritorno al giocatore
Giocatore	98,26%
Banco	98,26%
Pareggio	97,54%

Il ritorno teorico al giocatore per le puntate secondarie:

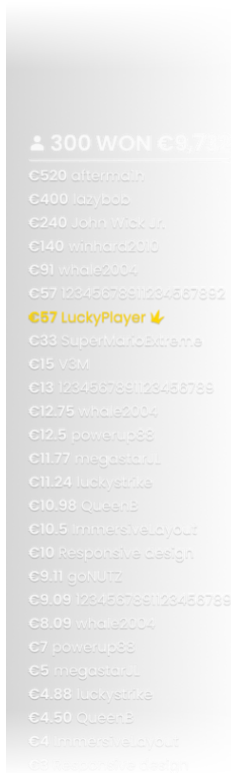
Tipo di puntata	Ritorno al giocatore
Doppie	96,53%
Triple	95,56%
Quadruple	95,11%
Qualsiasi doppia	97,02%
Qualsiasi tripla	96,54%
Qualsiasi quadrupla	95,51%

Risultato del gioco

Le combinazioni vincenti del turno di gioco sono evidenziate sul layout delle puntate. L'importo delle tue vincite totali verrà visualizzato sul tuo display.



L'Elenco dei vincitori è mostrato alla fine del turno di gioco e mostra la lista dei nickname dei giocatori che hanno vinto al medesimo tavolo nell'ultima partita di gioco. Gli importi vinti verranno mostrati nella tua valuta.



Statistiche di gioco

La finestra **Statistiche** fornisce una vasta gamma di dettagli sui round di gioco e può aiutarti a decidere su quali opzioni di puntata scegliere per scommettere nei round di gioco futuri.

Gli ultimi risultati mostrano un riepilogo di un massimo di 500 risultati dei turni di gioco più recenti. Ogni tessera rappresenta il totale dei due dadi di entrambi i lati: sinistra per il Giocatore e destra per il Banco. La parte vincente viene evidenziata: blu se vince il Giocatore, rosso se vince il Banco e verde se il risultato è un Pareggio. Le tessere con i pagamenti mostrano il Booster di pagamento più grande che ha vinto in quel turno di gioco. Questa visualizzazione è abilitata per impostazione predefinita.



Clicca/tocca in un punto qualsiasi della finestra Statistiche per passare alla visualizzazione dettagliata. Ogni totale negli Ultimi Risultati viene sostituito dai valori esatti dei dadi. Le tessere con i dadi mostrano la combinazione vincente della puntata secondaria di quel turno.



La scheda Tendenze mostra un riepilogo consolidato di tutti i risultati del gioco:

- la frequenza di ogni valore del dado
- la frequenza di vincite per ogni puntata principale
- il numero di vincite di ciascuna puntata secondaria

Segnapunti

Le tendenze e le serie del Mega Sic Bac vengono registrate su “strade”. Queste rappresentazioni pittoriche dei risultati dei turni precedenti possono fungere da guida e aiutarti a prevedere i risultati dei turni futuri.

Ci sono cinque strade tradizionali disponibili:





- Big Road
- Big Eye Boy
- Small Road
- Cockroach Road
- Bead Plate

BIG ROAD e BEAD PLATE mostrano i risultati di ogni turno passato, mentre Big Eye Road, Small Road e Cockroach Road mostrano modelli derivati da BIG ROAD.

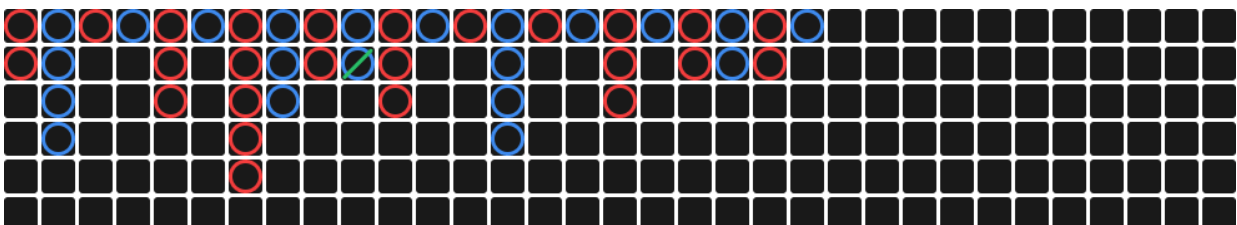
Big Road

La **Big Road** è la strada principale da cui derivano tutte le altre strade.

Simboli sulla Big Road:

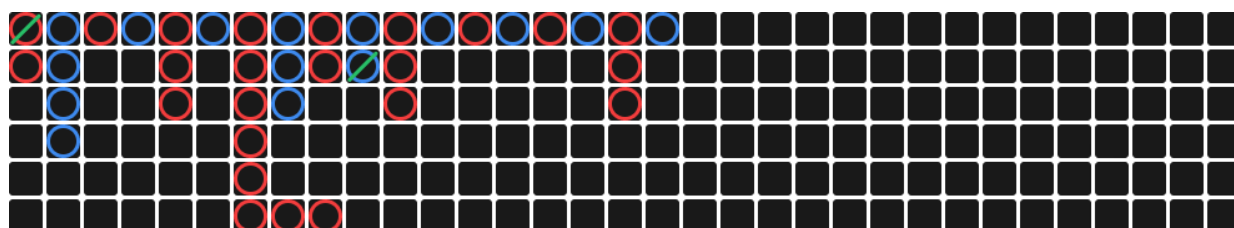
Icone				
Significato	Il Giocatore ha vinto	Il Banco ha vinto	Pareggio vinto dopo Banco	2 pareggi consecutivi dopo il Banco

Nella Big Road, il risultato del primo turno viene registrato nell'angolo in alto a sinistra. Viene creata una nuova colonna ogni volta che la striscia vincente del Giocatore cambia in favore del Banco o viceversa. Di conseguenza, la Big Road diventa una serie di colonne di cerchi vuoti - blu per il Giocatore e rosso per il Banco.



Sulla Big Road, un Pareggio non viene visualizzato in una cella separata, ma semplicemente come una linea verde attraverso il risultato più recente. Se ci sono pareggi multipli, un numero piccolo viene visualizzato accanto alla linea verde, rappresentando il numero di pareggi. Se un Pareggio si verifica prima che ci sia stato un risultato a favore del Giocatore o del Banco, la linea verde del Pareggio viene mostrata nella cella in alto a sinistra sulla griglia, e quando il primo risultato del Giocatore o del Banco è registrato, quel cerchio viene mostrato nella stessa cella sotto la linea del Pareggio.

Se ci sono più di sei vittorie consecutive del Giocatore o del Banco, viene chiamato “il drago”. Pertanto, una strategia popolare è “seguire il drago” e tenere conto di questa tendenza quando si fanno puntate.



Strade secondarie

Big Eye Boy, Small Road e Cockroach Road sono tutte derivate dalla Big Road e mostrano i vari schemi in essa. Le strade secondarie servono come “strade predittive” e mostrano se ci sono degli schemi.

Le strade secondarie sono costruite con simboli rossi e blu: cerchi vuoti per il Big Eye Boy, cerchi pieni per la Small Road, e barre per la Cockroach Road.

I simboli rossi e blu qui non corrispondono a Giocatore o Banco. Il rosso indica che c'è uno schema, e il blu indica che i risultati del gioco non sono uniformi e non mostrano alcuno schema.



Le strade secondarie partono ad ogni risultato di gioco che segue il primo risultato di gioco nelle seconda, terza e quarta colonne della Big Road:

- Per **Big Eye Boy**: il secondo risultato nella seconda colonna.
- Per **Small Road**: il secondo risultato nella terza colonna.
- Per **Cockroach Road**: il secondo risultato nella quarta colonna.

Una volta che inizia una strada secondaria, viene aggiunto un simbolo rosso o blu aggiuntivo a quella strada dopo ogni turno di gioco.

Fai clic/tocca su una qualsiasi delle strade secondarie per ingrandire il contenuto della strada.

Bead Plate
















Il **Bead Plate** è una rappresentazione esatta dei risultati di ogni turno di gioco. Un **Pareggio** è mostrato in una cella separata nel Bead Plate ed è contrassegnato con un cerchio verde.

Icone			
-------	---	---	---

Significato	Il Giocatore ha vinto	Il Banco ha vinto	Il Pareggio ha vinto
-------------	-----------------------	-------------------	----------------------

Il primo simbolo appare nell'angolo in alto a sinistra della griglia, e la strada è riempita verticalmente attraverso tutte le sei celle della colonna. Una nuova colonna viene iniziata una volta che la colonna precedente è stata riempita, indipendentemente dal risultato.

Cliccando/toccano l'area delle statistiche del Bead Plate, vedrai i risultati, rappresentati da lettere, corrispondenti al risultato vincente (Giocatore, Banco, Pareggio) o con numeri corrispondenti al valore delle mani vincenti.

Consulta Segnapunti (Chiedi al Giocatore, Chiedi al Banco)

Consulta Segnapunti aiuta i giocatori a prevedere l'esito del prossimo turno. Mostra le tendenze nel Big Road, Big Eye Boy, Small Road, Cockroach Road e Bead Plate se viene aggiunto un risultato di Giocatore o Banco.

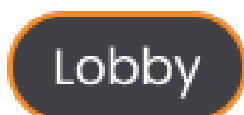
Clicca/tocca il pulsante **Chiedi al giocatore** o **Chiedi al Banco** per vedere le tendenze, se il prossimo risultato potrebbe essere, rispettivamente, una vittoria del Giocatore o del Banco.



I simboli sui pulsanti rappresentano il simbolo più recente in ciascuna delle strade secondarie.

Controlli di navigazione

È possibile selezionare il pulsante **Lobby** in qualsiasi momento e in qualsiasi gioco. Permette di cambiare facilmente tavolo di gioco, selezionare qualsiasi altro gioco live o semplicemente abbandonare il tavolo. Una volta fatto clic su di essa, non verrai escluso dal tavolo attuale fino a quando non selezioni il nuovo tavolo di gioco a cui vuoi unirti. Puoi usare la Lobby per consultare altri giochi pur rimanendo al tavolo corrente. Una volta nella pagina Lobby, premi/tocca il pulsante **Chiudi la Lobby** per uscire da Lobby e tornare al tuo tavolo aperto.



Facendo click/toccano il pulsante **Chat** avvia la funzione di messaggistica. Puoi inviare

messaggi al croupier e ad altri giocatori. Il croupier comunicherà con te e risponderanno a qualsiasi tipo di domanda riguardante il gioco.



Se desideri parlare con il team di **Assistenza Live**, seleziona la chat room corrispondente facendo click/toccando il pulsante **Assistenza** per ricevere assistenza in una finestra di chat privata.



I messaggi della chat sono monitorati in ogni momento dal personale dedicato dell'Assistenza Clienti. I giocatori che fanno un cattivo utilizzo della chat abusando del croupier o di altri giocatori, o utilizzando un linguaggio inappropriato e/o offensivo, potrebbero vedersi disabilitare i privilegi di chat.

Facendo click/toccando il pulsante **Volume** si apre il cursore che consente di modificare il volume dell'audio del tavolo. Facendo click/toccando il pulsante Volume puoi mettere il gioco in modalità "Muto". Per disattivare la modalità "Muto", fai click/tocca di nuovo il pulsante.



Facendo click/toccando il pulsante **Cronologia** si apre una finestra che mostra i dettagli della tua attività di gioco. Per impostazione predefinita, la data in cui si aprirà la cronologia sarà oggi. Nella scheda **Precedenti** puoi visualizzare la cronologia dei giorni precedenti.



Seleziona una partita di gioco dalla lista per visualizzarne i dettagli, ordinati per informazioni sul turno di gioco e sulle tue puntate.

Facendo click/toccando il pulsante **Aiuto gioco** si apre la finestra di aiuto in cui ti trovi in questo momento.



Facendo click/toccando il pulsante **Impostazioni** si apre la finestra delle impostazioni che consente di selezionare le seguenti preferenze:



- Streaming video on/off

- Gestisci qualità video
- Gestisci contenuto video: vista a telecamera singola o multipla
- Gestisci suoni del video
- Gestisci effetti sonori del gioco

Facendo clic/toccando il pulsante **Visualizzazione classica**, la visualizzazione del gioco passa alla modalità classica, che mostra il video all'interno di una piccola cornice.



L'interfaccia di gioco può anche passare automaticamente alla modalità classica nel caso in cui la connessione a Internet sia lenta o non stabile. In questo caso, il video verrà automaticamente impostato su **Risoluzione video bassa**.

Facendo click/toccando il pulsante **Schermo Intero** si avvia la modalità a Schermo Intero. Per uscire da questa modalità, fai nuovamente clic/tocca di nuovo il pulsante o usa il tasto “Esc” sulla tastiera.



Situazioni di “Lancio nullo”

Il bussolotto deve completare una rotazione di almeno 7 secondi dopo la definizione dell'ultimo risultato.

Se il lancio non è confermato come valido, si ha un “**Lancio nullo**”.

Viene dichiarato “**Nessun lancio**” se:

- Il bussolotto ruota per meno di 7 secondi.
- Un dado è bloccato su uno spigolo.
- C'è un qualsiasi tipo di malfunzionamento fisico che influenza la rotazione.
- C'è un qualsiasi tipo di malfunzionamento meccanico che influenza i dadi o lo strumento che li mescola.

In caso di “**Lancio nullo**”, viene attivato un nuovo tiro in base alle procedure operative standard. Le puntate rimangono puntate fino a che non viene effettuato un tiro valido.

Inconvenienti di gioco

Se si verifica un qualsiasi errore nel sistema di gioco, nella procedura di gioco o nelle attività di transazioni, il turno di gioco sarà temporaneamente sospeso e il Manager di turno verrà informato immediatamente. Tu e gli altri giocatori visualizzerete un messaggio sullo schermo, per evidenziare che il problema è oggetto di indagine.

Se l'errore può essere risolto immediatamente, il gioco continuerà come al solito. Se una soluzione immediata non è possibile, la partita sarà annullata e le puntate iniziali saranno rimborsate a tutti i giocatori che hanno partecipato alla partita.

Se desideri discutere alcuni problemi legati al gioco, contatta l'Assistenza live del Casinò fornendo il tuo **Numero ID di gioco**.

Politica per le disconnessioni

I servizi del Casinò dal vivo di Pragmatic Play vengono erogati via Internet e occasionalmente possono verificarsi disconnessioni.

Dopo essere stato disconnesso, controlla la tua vincita nella finestra **Cronologia**. Se hai domande sull'esito del gioco, contatta l'Assistenza live all'interno del gioco o l'Assistenza clienti del Casinò fornendo il tuo ID di gioco.