

# Regolamento\_Premium Roulette Mini

Premium Roulette Mini™ è un gioco con puntate a quote fisse, basato sulla Roulette e dotato di una ruota 3D.

La ruota della Roulette contiene 37 caselle numerate da 0 a 36 ed è possibile puntare su ognuna di esse. La ruota viene spinta in una direzione e la pallina è lanciata sulla ruota in direzione opposta. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate. Se avevi puntato sulla casella numerata su cui si è fermata la pallina, vinci un premio.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

1. Il Tavolo delle Puntate, su cui è possibile piazzare le puntate.
2. La Tabella dei Vicini, su cui è possibile piazzare le puntate sui Vicini.
3. La Ruota in 3D, in cui è visibile la Roulette.

## IL TAVOLO DELLE PUNTATE

- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche. Fai clic su una fiche nel campo corrispondente per selezionarla.
- Per piazzare una puntata, fai clic sulla fiche del valore desiderato e quindi fai clic sul numero o i numeri su cui vorresti puntare. Il numero selezionato resterà illuminato di bianco finché non staccherai il dito dal mouse.
  - La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella tabella dei pagamenti posta in basso.
- In ogni partita, puoi piazzare quante puntate di importo diverso preferisci, a condizione che la vincita potenziale delle puntate non superi il limite di pagamento per una singola partita.
- Se desideri piazzare un'ulteriore puntata di importo diverso, fai clic sulla fiche del valore desiderato.
- L'importo totale delle tue puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore destra della schermata.
- Fai clic su **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.
- Fai clic su **INDIETRO** per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.
- Fai clic su **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo. Fai clic su questa per fare comparire la finestra contenente tutti i limiti del tavolo.
- Ogni posizione sul tavolo dispone di una puntata minima e massima. Se piazzhi una puntata superiore al limite massimo o inferiore al limite minimo, la puntata non sarà accettata e comparirà un breve messaggio di notifica.
- La barra della percentuale indica le possibilità che la tua attuale puntata si riveli vincente.
- La cronologia dei risultati mostra quelli delle partite precedenti. È posta alla destra della ruota.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

## LA RUOTA DELLA ROULETTE

- La ruota viene spinta in una direzione e la pallina è lanciata sulla ruota in direzione opposta. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate.
- Se la pallina si ferma su una casella numerata su cui avevi puntato, vinci un importo calcolato in base alla tua puntata.

- La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata nella finestra dei risultati.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA** e **RIPUNTA E GIRA** e **RIPETI PUNTATA**.
  - Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
  - Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.

#### LA TABELLA DEI VICINI

- Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Fai clic su un pulsante dei **VICINI** e quindi premi un numero sul tavolo per puntare su tale numero e su quelli adiacenti, sia a sinistra che a destra. Ad esempio: Fai clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e quindi premi il numero 2 sul tavolo; in tal modo, piizzerai la puntata sul numero 2 e sui numeri adiacenti a destra e a sinistra (il 21 a destra e il 25 a sinistra). Se fai clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e quindi premi il numero 2 sul tavolo, piizzerai la puntata sul numero 2 e sui 4 numeri adiacenti a destra e a sinistra del 2 (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
- Fai clic su **Tier**, **Orphelins** o **Voisins Du Zero** per piazzare le puntate speciali, come indicato sulla tabella dei pagamenti posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

#### GIOCO AUTOMATICO

La modalità di **GIOCO AUTOMATICO** può essere utilizzata per giocare diverse partite di fila automaticamente.

Piazza una puntata e tieni premuto il pulsante **RIPUNTA E GIRA** per accedere al pannello del Gioco Automatico. Il pannello del Gioco Automatico dispone di un cursore che può essere utilizzato per selezionare il numero di partite da giocare automaticamente. Imposta il cursore sul numero desiderato di partite automatiche e quindi fai clic sul pulsante **AVVIA AUTOMATICO** per iniziare a giocare.

Durante il Gioco Automatico, il numero di partite rimanenti sarà indicato sul pulsante **STOP AUTOMATICO** posto nella parte inferiore destra della schermata di gioco. Premi il pulsante **STOP AUTOMATICO** per terminare le partite automatiche quando lo desideri.

#### PULSANTI

**RADDOPPIA** - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato).

**CANCELLA PUNTATE** - Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

**GIRA** - Fa girare la roulette con le puntate attuali. Tieni premuto questo pulsante per accedere al Pannello del Gioco Automatico.

**RIPETI PUNTATA** - Piazza le stesse puntate del round precedente.

**RADDOPPIA E GIRA** - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato) e fa girare la Roulette. Quando non vengono piazzate nuove puntate, fai clic su questo pulsante per ripetere e raddoppiare le puntate precedenti e fare girare i rulli.

**RIPUNTA E GIRA** - Piazza le stesse puntate del round precedente e fa girare la roulette. Tieni premuto questo pulsante per accedere al Pannello del Gioco Automatico.

**AVVIA AUTOMATICO** - Avvia il numero selezionato di partite automatiche.

**STOP AUTOMATICO** - Termina la sessione di Gioco Automatico attiva.

**INDIETRO** - Premilo per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo

#### TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Ti ricordiamo che le istruzioni della sezione “Come Puntare” posta in basso si applicano al gioco.

<b>Tipo di Puntata</b>	<b>Copre</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Come Puntare</b>	<b>Pagamento</b>
En Plein (Straight Up)	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Fai clic su un numero.	35:1
Dividi (Split)	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Fai clic tra due numeri.	17:1
Terzina (Street)	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Tocca il bordo inferiore del numero più basso di una fila verticale.	11:1
Carré/Quattro (Corner/Four)	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premi l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	8:1
Linea (Line)	6 numeri	Una puntata che copre due Terzine - sei diversi numeri in due file da tre numeri (ad esempio: 1, 2 e 3 + 4, 5 e 6).	Fai clic tra due puntate sulle terzine (all'angolo inferiore tra due numeri, alla base di una fila verticale).	5:1
Colonna (Column)	12 numeri	Una puntata che copre un'intera colonna orizzontale da 12 numeri.	Fai clic sulle aree definite "2 to 1".	2:1
1ª Dozzina (1st 12)	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione "1st 12".	2:1
2ª Dozzina (2nd 12)	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione "2nd 12".	2:1
3ª Dozzina (3rd 12)	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	Fai clic sulla sezione "3rd 12".	2:1
1-18 (Manque)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 1 e 18.	Fai clic sulla sezione "1-18".	1:1

19-36 (Passe)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 19 e 36.	Fai clic sulla sezione "19-36".	1:1
Rosso (Red)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia rosso.	Premi l'area indicata da un rombo rosso.	1:1
Nero (Black)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	Premi l'area indicata da un rombo nero.	1:1
Pari (Even)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	Premi l'area definita "EVEN".	1:1
Dispari (Odd)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	Premi l'area definita "ODD".	1:1

#### Puntate sui Vicini:

1. Le puntate sui **Vicini** coprono da 3 a 11 numeri adiacenti (una puntata su un numero e sui suoi vicini). Le puntate sui Vicini possono essere piazzate dalla visuale della pista numerica, accessibile premendo il pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui vicini, premi uno dei pulsanti numerati dei Vicini, per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare, e quindi tocca uno dei numeri sul tavolo. Sarà piazzata una puntata sul numero selezionato e su quelli adiacenti. Ad esempio: se è stato selezionato il pulsante 1 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 33 e 20. Se è stato selezionato il pulsante 5 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 10, 5, 24, 16, 33, 20, 14, 31, 9 e 22. Se uno dei numeri della puntata sui Vicini vince, viene assegnato un premio pari a 35:1.
2. **Voisins du Zero** significa "Vicini dello Zero". Questi sono i numeri della roulette inclusi tra il 22 e il 25. Fai clic su Voisins Du Zero sulla visuale del tavolo per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
  - 2 fiche sono puntate come tripletta su 0/2/3
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 4/7
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 12/15
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 18/21
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 19/22
  - 2 fiche sono puntate come carré su 25/26/28/29
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 32/35

I premi per la puntata Voisins du Zero sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
0, 2, o 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche
25, 26, 28, o 29	16 fiche (8:1) + 2 fiche

3. Le puntate **Tiers** coprono un terzo del tavolo, ovvero i numeri posizionati sul terzo della roulette opposto allo zero (quelli compresi tra 27 e 33). Fai clic su Tier nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 6 fiche del valore selezionato:
- 1 fiche è puntata a cavallo su 5/8
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 10/11
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 13/16
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 23/24
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 27/30
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 33/36

Il premio per la puntata Tiers è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento
5, 8, 10, 11, 13, 16, 23, 24, 27, 30, 33, 36	17 fiche (17:1) + 1 fiche

4. Le puntate **Orphelins** coprono 8 numeri. Orphelins significa "Orfanelli"; tali numeri sono quelli posti nelle due aree della roulette non comprese nelle puntate Tiers e Voisins du Zero. Fai clic su Orphelins nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 5 fiche del valore selezionato:
- 1 fiche è puntata en plein sul numero 1
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 6/9
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 14/17
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 17/20
  - 1 fiche è puntata a cavallo su 31/34

Il numero 17 partecipa a due puntate a cavallo (14/17 e 17/20). I premi per la puntata Orphelins sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche
1	35 fiche (35:1) + 1 fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche

N.B.

- Una vincita comporta la restituzione delle puntate piazzate sul numero vincente e l'assegnazione di un premio basato sul tipo di puntata.

**Nota sulle disconnessioni:** in caso di disconnessione da internet durante la partita, riefettua l'accesso al casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere riefettuato l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Per recuperare i risultati delle tue vecchie partite o visualizzare maggiori informazioni sulle partite recenti, fai clic su pulsante della Cronologia presente nel Menu. Utilizza i soliti nome utente e password per accedere e visualizzare i risultati dei round precedenti della versione Desktop e Mobile del gioco.

**Nota sui malfunzionamenti:** i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

#### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97.30%**.