

Regolamento_Quantum Roulette Instant Play

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

Quantum™ Roulette Instant Play offre una funzione di moltiplicazione della vincita solo per le puntate En Plein. Prima che la pallina di fermi, Quantum™ Roulette Instant Play selezionerà casualmente fino a 5 numeri e vi applicherà un moltiplicatore casuale fino a ×500.



Figura 1 Schermata principale

Per giocare:

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 una puntata aggiuntiva di valore diverso, fai clic su una fiche di altro valore e quindi fai clic sul numero desiderato.

L'importo totale delle tue puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore sinistra della schermata.

Fai clic su **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.

Fai clic su **ANNULLA** 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 piazzassi 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** e saranno selezionati casualmente fino a 5 numeri (En Plein 0-36) sulle cui posizioni sarà applicato un moltiplicatore compreso tra ×50 e ×500. In ogni giro, da 1 a 5 posizioni otterranno il moltiplicatore casuale.

Se punti su un numero su cui si ferma la pallina (una puntata En Plein) e tale posizione ottiene un moltiplicatore, vincerai il premio della puntata En Plein moltiplicato per il valore del

moltiplicatore di tale posizione.

- **Quantum Extra** - Seleziona un numero casuale e vi applica un moltiplicatore casuale.
- **Quantum Boost** - Aumenta tutti i moltiplicatori di $\times 50$.
- **Quantum Leap** - Moltiplica tutti i valori moltiplicatori applicati al numero per $\times 2$, $\times 3$, o $\times 5$ e può aumentarli fino a $\times 500$.

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**, **RIPUNTA E GIRA** e **RIPUNTA**.

- 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, piazzerei 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, piazzerei 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 **GIOCO AUTOMATICO/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.

Pagine della tabella dei pagamenti:

Fai clic su **I** per accedere alle pagine di riferimento, in cui vengono descritte le diverse componenti del gioco e la tabella dei pagamenti.

Fai clic sulle frecce per spostarti tra le pagine.

Fai clic sull'icona **X** per lasciare le pagine delle **Info** e tornare al gioco.

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
En Plein	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Fai clic su un numero.	29:1 – 499:1
A Cavallo	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Fai clic tra due numeri.	17:1
Terzina	3 numeri	Puntata su una fila	Tocca il bordo inferiore	11:1

		di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	del numero più basso di una fila verticale.	
Carré	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premi l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	8:1
Linea	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	12 numeri	Una puntata che copre un'intera colonna orizzontale da 12 numeri.	Fai clic sulle aree definite "2 to 1".	2:1
1 ^a Dozzina	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione "1a Dozzina".	2:1
2 ^a Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione "2a Dozzina".	2:1
3 ^a Dozzina	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	Fai clic sulla sezione "3a Dozzina".	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	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia rosso.	Premi l'area indicata da un rombo rosso.	1:1
Nero	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	Premi l'area indicata da un rombo nero.	1:1
Pari	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	Premi l'area definita "Pari".	1:1
Dispari	18 numeri	Una puntata sulla	Premi l'area definita	1:1

		possibilità che il numero vincente sia dispari.	“Dispari”.	
--	--	---	------------	--

Puntate sui Vicini:

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.

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

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

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

I numeri 17 partecipano 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	29 fiche (29:1 – 499:1) + 1 fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche

Nota sulle disconnessioni e malfunzionamenti:

Se si verifica una disconnessione da Internet durante un giro utilizzando la funzione Auto Play (Gioco automatico), il giro verrà completato automaticamente, ma i giri successivi non saranno avviati automaticamente.

È possibile controllare la cronologia del gioco, se disponibile, per visualizzare il risultato della serie precedente, una volta effettuato nuovamente l'accesso al Casinò.

Se ti disconnetti da Internet durante:

un giro: i rulli mostreranno il risultato dopo che ti sarai riconnesso e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo;

una funzione Bonus o un giro di rulli attivante una funzione: sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso;

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97,30%.