

Regolamento **Sticky Bandits Roulette Live**

Il gioco **Sticky Bandits Roulette Live** è realizzato con una ruota reale di roulette e un croupier reale.

Durante ogni round di gioco, vengono selezionati casualmente 3 numeri **Bandit** e viene segnata la loro posizione sulla pista numerica. Se la pallina si ferma sul numero **Bandit**, viene attivata la partita del **Bandit Bonus** nella quale i giocatori con puntate attive possono moltiplicare le loro vincite.

Viene inoltre selezionato un numero **Lucky** a caso in ogni round di gioco. Se la pallina si ferma su di esso, a qualsiasi vincita ottenuta con questo numero viene applicato il moltiplicatore **Lucky**.

Inoltre, viene moltiplicata l'eventuale partita del **Bandit Bonus** attivata su questo numero.

Per giocare

- Se il giocatore accede al tavolo durante un round di gioco deve attendere la mano successiva per poter piazzare le puntate.
- Per piazzare una puntata, si deve selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata.
- Possono essere piazzate più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione per piazzare le puntate.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di "**Nessuna puntata ulteriore**".
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.

Funzionamento del gioco

- Inizialmente c'è la fase che permette di puntare sulle posizioni desiderate.
- Successivamente la ruota inizia a girare e la pallina viene lanciata nella roulette.
- Dopo di ciò, vengono rivelati tre numeri **Bandit**, un numero **Lucky** e il suo moltiplicatore **Lucky**.
- Quando la pallina si ferma su una casella numerata della ruota, viene annunciato il risultato. Se il risultato non è un numero **Bandit** e il giocatore non ha piazzato una puntata **Bonus Buy**, il round di gioco termina.
- Se il risultato è un numero **Bandit** o il giocatore ha piazzato una puntata **Bonus Buy**, il gioco prosegue con la partita del **Bandit Bonus**.
- Tutti i giocatori che hanno piazzato una puntata **En plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** su un numero **Bandit** o che hanno piazzato la puntata **Bonus Buy** partecipano alla partita del **Bandit Bonus**. Anche tutti i giocatori che hanno piazzato la puntata **Bandit** partecipano alla partita del **Bandit Bonus** se questa viene attivata. Gli altri giocatori si uniscono come spettatori.
- Viene quindi mostrata la griglia della partita del **Bandit Bonus** e quest'ultima viene completata.

Regolamento

Partita principale

La partita è giocata con una ruota della roulette contenente 37 caselle numerate da 0 a 36.

In ogni giro vengono selezionati 3 dei numeri della ruota a caso. Questi diventano numeri **Bandit** e le loro posizioni vengono marcate sulla pista numerica. A ogni numero viene assegnato uno dei seguenti simboli **Bandit** :

- il simbolo **Bandit** con 1 stella che attiva il **Bandit Bonus** x1 (marcato in verde sulla pista numerica);
- il simbolo **Bandit** con 3 stelle che attiva il **Bandit Bonus** x3 (marcato in blu sulla pista numerica);
- il simbolo **Bandit** con 5 stelle che attiva il **Bandit Bonus** x5 (marcato in arancione sulla pista numerica).

I numeri **Bandit** mantengono le loro posizioni sulla pista numerica fino al termine del round di gioco.

Se la pallina si ferma su un numero **Bandit**, le puntate **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** piazzate su tale numero rendono il giocatore idoneo a partecipare alla partita del **Bandit Bonus**. Se non è stata piazzata una di queste puntate, si parteciperà alla partita del **Bandit Bonus** come osservatore.

Il premio totale dell'intero round di gioco è pari all'importo delle vincite delle puntate regolari sommate alle vincite della partita del **Bandit Bonus**.

Nota: se la tua puntata **EnPlein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** è idonea alla partita del **BanditBonus**, tipo di puntata riceve **esclusivamente** i premi della partita del **BanditBonus**.

Puntata Bandit

La posizione della puntata **Bandit** è mostrata sulla pista numerica. Piazzando questa puntata, il giocatore si assicura di qualificarsi come partecipante alla partita del **Bandit Bonus** se quest'ultima viene attivata (ovvero se il risultato del giro della ruota è uno dei 3 numeri **Bandit**).

La puntata **Bandit** è pari a x7 l'importo della fiche della partita principale e può essere combinata con qualsiasi altra puntata. Per piazzare questa puntata il giocatore deve:

- selezionare il valore della fiche da piazzare sulla posizione della puntata;
- premere la posizione della puntata sulla pista numerica per aprire il menu corrispondente;
- confermare la puntata selezionando **Sì** nella finestra di dialogo. Se il giocatore ha spuntato l'opzione "Non mostrare la prossima volta", la finestra di dialogo si apre solo una volta.

Puntata Bonus Buy

La posizione della puntata **Bonus Buy** è mostrata sulla pista numerica. Piazzando questa puntata, il giocatore si assicura di qualificarsi come partecipante alla partita del **Bandit Bonus** a prescindere dal risultato del giro della roulette.

La puntata **Bonus Buy** è pari a x90 l'importo della fiche della partita principale e può essere combinata con qualsiasi altra puntata. Per piazzare questa puntata il giocatore deve:

- selezionare il valore della fiche da piazzare sulla posizione della puntata;
- premere la posizione della puntata sulla pista numerica per aprire il menu corrispondente;
- confermare la puntata selezionando **Sì** nella finestra di dialogo. Se il giocatore ha spuntato l'opzione "Non mostrare la prossima volta", la finestra di dialogo si apre solo una volta.

Moltiplicatore Lucky

In ogni giro, 1 dei numeri della ruota viene selezionato casualmente come numero **Lucky**. Riceve un moltiplicatore **Lucky** a caso tra x2, x3 e x4 e la posizione del numero **Lucky** viene marcata sulla pista numerica.

Se la pallina si ferma sul numero **Lucky**, le puntate **En Plein, A Cavallo, Terzina, Carré/Basket o Sestina** piazzate su tale numero vengono moltiplicate per il valore del moltiplicatore **Lucky**.

Se la partita del **Bandit Bonus** viene attivata dal numero in questione, sarà moltiplicato anche il risultato di tale partita.

Partita del Bandit Bonus

La partita del **Bandit Bonus** viene attivata se la pallina della Roulette si ferma su uno dei numeri **Bandit** oppure se viene piazzata la puntata **Bonus Buy**. In caso contrario, il round di gioco termina.

La partita del **Bandit Bonus** è giocata su una griglia costituita da 3 rulli con 3 posizioni ciascuno, per un totale di 9 posizioni. La partita ha inizio con una griglia vuota sulla quale compaiono otto linee di sangue che si incrociano; viene inoltre assegnato il moltiplicatore **Soldi sporchi**.

I moltiplicatori vengono selezionati casualmente da una lista di valori predefiniti e piazzati su delle posizioni **Soldi sporchi** a caso. I possibili valori dei moltiplicatori sono i seguenti: x20, x20, x30, x30, x30, x50, x100 e x300. Ogni moltiplicatore può essere selezionato solo una volta.

Se il **Bandit Bonus** è stato vinto insieme a un moltiplicatore **Lucky**, tutti i valori dei simboli e i moltiplicatori delle linee di sangue vengono moltiplicati per il valore del moltiplicatore **Lucky** prima che la partita del **Bandit Bonus** abbia inizio.

La partita del **Bandit Bonus** ha una durata predefinita di 3 giri e sui rulli possono fermarsi 3 diversi simboli:

- i **sigari** che assegnano un moltiplicatore da x1
- il **cappello da cowboy** che assegna un moltiplicatore da x2
- il **simbolo Bandit** che assegna un moltiplicatore da x1, x3 o x5

Quando ha inizio un nuovo giro, il valore indicato dal contatore dei giri rimanenti diminuisce di 1 unità. Se un nuovo simbolo **Bandit** si ferma sui rulli, il valore indicato dal contatore dei giri rimanenti torna a

3 al termine del giro.

Il valore del simbolo **Bandit** è pari al valore del **Bandit Bonus** che ha attivato la partita del **Bandit Bonus**. Qualsiasi delle 8 linee di sangue che venga riempita con 3 simboli **Bandit** entro il termine della partita del **Bandit Bonus** viene aggiunta al moltiplicatore totale della partita del **Bandit Bonus**.

I simboli dei **sigari** e del **cappello da cowboy** scompaiono all'inizio di un nuovo giro, lasciando spazio a nuovi simboli. I simboli **Bandit** rimangono nella posizione sulla quale si sono fermati e aggiungono il proprio valore al moltiplicatore totale della partita del **Bandit Bonus** per ogni giro rimanente.

Qualsiasi simbolo presente sulla griglia dopo un giro aggiunge il suo moltiplicatore al moltiplicatore totale della partita del **Bandit Bonus**. La partita del **Bandit Bonus** termina quando non vi sono più giri rimanenti.

Vincita totale della partita del Bandit Bonus

Durante la partita del **Bandit Bonus**, il moltiplicatore totale viene costantemente aggiornato e mostrato al giocatore. Il moltiplicatore totale viene applicato solo alla puntata idonea piazzata sul numero **Bandit** vincente.

Al termine della partita del **Bandit Bonus**, l'importo della vincita viene mostrato nel campo della **vincita totale**. Viene calcolato come indicato di seguito :

- **Puntata En Plein** : importo della puntata x il moltiplicatore totale = vincita totale **En Plein**
- **Puntata A Cavallo** : (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{2}$ = vincita totale **A Cavallo**
- **Puntata Terzina** : (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{3}$ = vincita totale **Terzina**
- **Puntata Carré/Basket** : (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{4}$ = vincita totale **Carré/Basket**
- **Puntata Sestina** : (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{6}$ = vincita totale **Sestina**
- **Bonus Buy**: (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{90}$ = vincita totale **Bonus Buy**
- **Puntata Bandit**: (importo della puntata) x (il moltiplicatore totale) x $\frac{1}{7}$ = vincita totale **Bandit**

Questi dati si applicano solo alle puntate idonee piazzate sul numero **Bandit vincente**.

Successivamente, viene sommata la vincita totale dei vari tipi di puntata e questo valore viene moltiplicato per gli eventuali moltiplicatori della linea di sangue per calcolare l'importo della **Vincita Totale**.

Nella schermata di gioco, il valore della fiche indicato al di sotto del tipo di puntata corrispondente indica tutte le puntate idonee alla partita **Bandit Bonus** piazzate su tale tipo.

Tutte le altre puntate non partecipano alla partita Bonus e pagano in base alle regole standard.

Tipi di puntate

Vi sono molti modi per piazzare le puntate. Ciascun tipo di puntata include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti relativi a tutte le puntate sono elencati nella **Tabella delle vincite**.

Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui si può puntare sui singoli numeri.

Puntate esterne della Roulette

Sono le posizioni di puntata poste sul margine esterno del tavolo, tra cui **Pari, Dispari, Rosso, Nero**, ecc.

En Plein

Si può scommettere su qualsiasi numero piazzando la fiche al centro del numero. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei **Limiti**.

A Cavallo

È possibile puntare su due numeri, piazzando le fiche a cavallo della linea che divide i due numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a due volte quello della puntata **En Plein**.

Terzina

Per puntare su una linea di tre numeri (una terza), piazzare una fiche sul bordo del tavolo, sulla linea posta alla fine della fila corrispondente. Una puntata sui tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una **Terzina** speciale. L'importo massimo di questa puntata è pari a tre volte quello della puntata **En Plein**.

Carré

È possibile puntare su quattro numeri, piazzando la fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

Puntata Basket

È possibile puntare sui numeri 0, 1, 2, e 3 piazzando le fiche sul bordo, nel punto in cui incontra la linea che separa lo zero (0) dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata **En Plein**.

Sestina

Si può puntare su due terzine (ovvero su sei numeri diversi posti in due file da tre numeri), piazzando la fiche sul punto del tavolo in cui si incrociano la linea del bordo e quella che divide le due file. L'importo massimo di questa puntata è pari a sei volte quello della puntata **En plein**.

Colonna

Si può puntare su tutti e dodici i numeri di una colonna piazzando una puntata su una delle tre caselle contrassegnate da "2 a 1". Se viene estratto uno qualsiasi dei numeri nella colonna selezionata, viene pagato 2:1. Se il risultato è zero (0), si perde la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

Dozzina

È possibile puntare su un gruppo di dodici numeri, piazzando una fiche su una delle tre caselle contrassegnate da "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12". Se uno dei 12 numeri viene estratto, questo viene pagato 2:1. Se il risultato è zero (0), si perde la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati sotto al pannello dei **Limiti del Tavolo**.

Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)

Si può piazzare una puntata su una di queste caselle poste sul lato più lungo del tavolo: ognuna copre la metà dei numeri del tavolo da gioco (escluso lo 0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Per ciascuna di queste puntate si ottiene una vincita alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero (0), si perde la puntata. I limiti minimi e massimi relativi a questa puntata non dipendono dalla puntata **En Plein** e sono mostrati nel pannello dei **Limiti**.

Puntate speciali

Le seguenti puntate possono essere piazzate utilizzando i pannelli **Pista numerica**, **Le mie puntate** e **Puntate speciali**.

Tutte le Puntate En Plein

Vengono piazzate puntate **En Plein** su tutti i numeri relativi a un determinato tipo di puntata.

Puntate Complete

Una **puntata completa** è costituita da varie puntate interne piazzate su un determinato numero, ovvero la puntata **En Plein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo**, **Terzina**, **Carré** e **Sestina** che includono questo numero.

Puntate Semi-Complete

Una **puntata semi-completa** è costituita da varie puntate interne piazzate su un determinato numero, ovvero la puntata **En Plein** e tutte le possibili puntate **A Cavallo** e **Carré** che includono questo numero; sono escluse le puntate **Sestina** e **Terzina**.

Voisins du Zéro

Una puntata sui **Vicini dello Zero** (0) della Roulette, che include tutti i numeri della ruota compresi tra il 22 e il 25, coprendo così quasi metà della ruota più lo zero (0).

La puntata **Voisins du Zéro** si gioca utilizzando nove fiche: due fiche sulla tripla 0/2/3, due fiche per la puntata **Carré** su 25/26/28/29 e una fiche per ciascuna puntata **A Cavallo** su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata su **Voisins du Zéro** è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata.

Il pagamento è il seguente:

Numero vincente	Pagamento al giocatore	Profitto effettivo del giocatore
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 9 = 9$ fiche
0, 2, 3	22 fiche (11:1) + 2 fiche	$22 + 2 - 9 = 15$ fiche
25, 26, 28, 29	16 fiche (8:1) + 2 fiche	$16 + 2 - 9 = 9$ fiche

Tiers du Cylindre

Tiers du cylindre o **Tiers** significa "un terzo della ruota" ed è la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della roulette. Questa puntata include i dodici numeri disposti sul lato opposto della roulette, ovvero quelli compresi tra 27 e 33, inclusi. La serie è 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. La puntata include sei fiche, con una fiche piazzata su ognuno dei seguenti cavalli: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Orphelins (Orfanelli)

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse da **Tiers** e da **Voisins**. È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

Orphelins En Plein : viene piazzata una puntata **En Plein** su ognuna delle posizioni degli Orfanelli.

Orphelins a Cheval : viene piazzata una fiche sul numero 1 e una fiche **A Cavallo** su ognuna delle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Numero vincente	Pagamento al giocatore	Profitto effettivo del giocatore
1	35 fiche (35:1) + 1 fiche	$35 + 1 - 5 = 31$ fiche
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (17:1) + 1 fiche	$17 + 1 - 5 = 13$ fiche
17	34 fiche (17:1) + 2 fiche	$34 + 2 - 5 = 31$ fiche

Jeu7/9

Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Viene piazzata una fiche su 19 e 27 come puntate **En Plein** e una **A Cavallo** sulle seguenti coppie: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finali en Plein

Si tratta di una puntata piazzata su tutti i numeri della ruota della Roulette che terminano con la stessa cifra. Ad esempio: "Finale 5" significa una puntata sui numeri 5,15, 25, 35.

Questa puntata piazza quattro fiche quando 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 sono selezionati come ultima cifra: una fiche come puntata **En Plein** su ciascun numero. Se il risultato del giro è uno di questi numeri, il pagamento sarà quello di una puntata **En Plein** regolare su tale numero. Il profitto sarà quindi pari a $29 + 1 - 4$ fiche = 26 fiche.

Quando 7, 8 o 9 vengono selezionati come ultima cifra, la puntata piazza tre fiche: una come puntata **En Plein** su ciascun numero. In questo caso, il profitto sarà pari a $29 + 1 - 3$ fiche = 27 fiche.

La tabella successiva offre uno schema rapido che illustra il numero di fiche piazzate sul tavolo per ogni puntata speciale e le posizioni della Roulette coperte da ciascuna puntata.

Puntata speciale	Numero di fiche piazzate sul tavolo	Posizioni coperte
Voisins du Zéro	9	La sezione della Roulette che circonda lo zero (0). Con due fiche: 0/2/3, 25/26/28/29. Con una fiche: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
Tiers du Cylindre	6	La sezione della Roulette opposta allo zero (0), con il numero minimo di fiche. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
Orphelins en Plein	8	I numeri orfani (tra i due settori), una fiche per numero. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Orphelins à Cheval	5	I numeri orfani (tra i due settori), con il minor numero di fiche. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
Jeu 7/9	6	Tutti i numeri con finale 7, 8 e 9, con il minor numero di fiche. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
Finales en Plein 0	4	Tutti i numeri che terminano per 0, una fiche per numero. 0, 10, 20, 30
Finales en Plein 1	4	Tutti i numeri che terminano per 1, una fiche per numero. 1, 11, 21, 31.

Finales en Plein 2	4	Tutti i numeri che terminano per 2, una fiche per numero. 2, 12, 22, 32.
Finales en Plein 3	4	Tutti i numeri che terminano per 3, una fiche per numero. 3, 13, 23, 33.
Finales en Plein 4	4	Tutti i numeri che terminano per 4, una fiche per numero. 4, 14, 24, 34.
Finales en Plein 5	4	Tutti i numeri che terminano per 5, una fiche per numero. 5, 15, 25, 35.
Finales en Plein 6	4	Tutti i numeri che terminano per 6, una fiche per numero. 6, 16, 26, 36.
Finales en Plein 7	3	Tutti i numeri che terminano per 7, una fiche per numero. 7, 17, 27
Finales en Plein 8	3	Tutti i numeri che terminano per 8, una fiche per numero. 8, 18, 28
Finales en Plein 9	3	Tutti i numeri che terminano per 9, una fiche per numero. 9, 19, 29.

Nota: Puoi piazzare puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, utilizzando lo zero, è possibile piazzare le seguenti puntate: 1+0, 1+2+0, 2+0,3+0, o 1+2+3+0.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di RTP (ritorno al giocatore) per la partita principale è pari al 97,30%.

La percentuale teorica di RTP (ritorno al giocatore) per la partita del **Bonus Bandit** è pari al 97,30%, a prescindere dal modo in cui è stata attivata la funzione.

Tabelle dei pagamenti

Premi della partita principale:

Copertura delle fiche	Tipo di puntata	Premi
1 numero	En Plein	29-119:1
2 numeri	A Cavallo	14-59:1
3 numeri	Terzina	9-39:1
4 numeri	Carré/Basket	6,5-29:1
6 numeri	Sestina	4-19:1
12 numeri	Dozzina/Colonna	2:1
18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) e Alti (19-36)	1:1

Sebbene le quote di vincita siano fisse, il ritorno dipende dal numero di fiche utilizzate nella puntata. Ad esempio: nel caso della puntata sui **Vicini**, il numero vincente paga sempre 29:1.

Ad esempio: la puntata è piazzata sui cinque numeri consecutivi 11-30-8-23-10. Richiede cinque fiche.

Se il risultato è uno dei numeri, il ritorno è pari a $29 + 1 - 5 = 25$ fiche.

Tabella dei pagamenti della partita del **Bandit Bonus**:

Tipo di puntata	Premi
En Plein	11-5207:1
A Cavallo	5-2603:1
Terzina	3-1735:1
Carre/Basket	2-1301:1
Linea	1-867:1
Bonus Buy	Fino a 56,86:1
Puntata Bandit	Fino a 743:1

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella Lobby e nell'interfaccia di gioco, corrispondono ai limiti della puntata **En Plein**. Il pannello dei **Limiti** posto all'interno del tavolo da gioco fornisce ulteriori informazioni sui limiti delle diverse posizioni di puntata.

Limite massimo di vincita: Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consulta i Termini e le Condizioni all'interno del gioco.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni che influiscano sulla sessione di gioco. Tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di giochi annullati sono indicati da una **X**. La partita viene considerata valida se la pallina completa tre/quattro giri all'interno della ruota. Se il croupier ritiene che la pallina non completerà tre/quattro giri, potrà prenderla e lanciarla nuovamente.

Gestione degli errori

Quando un risultato del round non corretto viene confermato a causa di un problema tecnico e la partita del Bandit Bonus non viene attivata per tale ragione, tutti i giocatori ricevono i premi regolari per le loro puntate sul risultato reale del round, ovvero per le puntate piazzate sul numero su cui si è fermata la pallina.

Nota sui malfunzionamenti: Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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