Regolamento Roulette Pro

Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette. La ruota della Roulette consiste di numeri da 1 a 36, alternativamente colorati in rosso e nero, più lo zero che è verde.

Per giocare:

- Clicca su una fiche del valore desiderato per selezionarlo.
- Piazza la tua puntata cliccando su un numero o un'area di puntate sul tavolo della Roulette. Ogni clic sull'area aggiunge alla puntata una fiche del valore selezionato.
- Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP. Se una puntata è inferiore al limite minimo, apparirà un messaggio che vi notifica che la puntata è insufficiente e le rispettive fiches sul tavolo saranno evidenziate tre volte. Per informazioni dettagliate sui limiti di puntata per tutte le posizioni, passa sopra con il mouse oppure clicca sul simbolo dei limiti sul tavolo.
- Puoi piazzare le puntate Annunciate o Chiamate selezionando una fiche e cliccando su **Vicini allo zero**, **Terzo del cilindro**, **Orfanelli**, **Adiacenti** o **Puntata su finale**, oppure nella sezione desiderata sulla pista dei numeri. Tutte le differenti opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono spiegati nella sezione Regole della Roulette Pro.
- Per aumentare la scommessa di un altro importo, selezionare un'altra fiche e clicca sull'area di puntata desiderata.
- Cliccando col tasto destro nell'area delle puntate, si rimuove una fiche dello stesso valore della fiche selezionata per la puntata o si rimuove l'intera giocata se la fiche selezionata è di valore superiore all'intera puntata.
- È possibile inserire fiches diverse nelle diverse aree di scommessa contemporaneamente.
- Clicca **Girare** per impostare la palla che gira dopo aver messo le tue scommesse. Cliccando **Cancella scommessa** si rimuovono tutte le scommesse piazzate al tavolo. Al termine di un giro, fare clic su **Ripetere** per piazzare la stessa scommessa della rotazione precedente, e **Gira** per impostare la palla che gira. Cliccando **Raddoppia** raddoppia le scommesse che hai messo sul tavolo.

Note:

- Tutte le opzioni di gioco e i pagamenti corrispondenti sono illustrati nella sezione Regole della Roulette Pro.
- Il limite minimo e massimo di giocata è determinato dal tuo livello VIP. Per informazioni particolareggiate sui limiti di giocata, passa sopra con il mouse o clicca sul simbolo dei limiti sul tavolo.

Bottoni:

Eliminare	Cancella tutte le puntate dal tavolo.
Ripetere	Piazza la stessa puntata del giro precedente.
Girare	Fa girare la ruota.
Raddoppio	Raddoppia tutte le puntate del tavolo.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti:

- Saldo di gioco

Il tuo saldo di gioco corrente. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando questo bottone, si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi, prelevamenti, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.

- Aggiungi denaro

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune fra le funzioni più utilizzate.

Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra contenente la cronologia del gioco, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite.

Opzioni ti permette di cambiare la qualità dell'audio e varie impostazioni di gioco, e Aiuto apre il testo di aiuto che stai leggendo in questo momento.

- X/Chiudi

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

Tasti rapidi

Se lo desideri, puoi premere i seguenti tasti della tua tastiera anziché cliccare i bottoni dello schermo.

Premi questo tasto	**Per questa azione**
TAB	Passa da un bottone all'altro sullo schermo.
INVIO	Clicca il bottone attualmente evidenziato.
SPAZIO	Piazza la puntata precedente, premi nuovamente per avviare anche la rotazione.
Tasti numerici	Seleziona una fiche. Ogni numero diverso seleziona una fiche differente. Il numero dei tasti attivi dipende dalle fiches permesse al giocatore corrente e sono soggette a cambiamenti.
ESC	Esce dal gioco e torna al lobby.

Nota sui cattivi funzionamenti: In caso di malfunzionamento le partite e i premi sono nulli.

Disconnessione : Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita durante un gioco con soldi veri, ripristina la connessione a Internet e entra nuovamente nel casinò. Puoi cliccare su Cronologia per vedere il risultato della tua partita precedente.

Regole Roulette Pro

Vi sono diversi modi per piazzare delle puntate alla Roulette Pro. Ogni puntata copre un insieme di numeri differente e ha una distribuzione diversa. I pagamenti per tutte le puntate sono elencati nella "Tabella delle vincite" più sotto.

En plein

Una puntata interna su di un numero singolo. Le fiches sono piazzate al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette.

Cavallo

Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. Le fiches sono piazzate a cavallo della linea che divide i due numeri.

Terzina

Una puntata interna su tre numeri in una singola linea verticale (una terzina). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea corrispondente.
Una puntata su tre numeri 0, 1 e 2 oppure 0, 2 e 3 è una terzina speciale. Le fiches sono piazzate sulla T formata dall'incrocio dei tre numeri.

Carré

Una puntata interna su quattro numeri. Le fiches sono piazzate all'incrocio dei quattro numeri.

Primi 4

Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri.

Sestina

Una puntata interna su sei numeri (due terzine adiacenti). Le fiches sono piazzate sul bordo inferiore del tavolo della roulette sulla T formata dall'incrocio delle due terzine.

Colonna

Una puntata esterna su tutti i dodici numeri di una qualsiasi delle tre linee orizzontali. Le fiche sono posti sul lato sinistro del tavolo della roulette, in una delle tre caselle etichettate "2 a 1". Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1 Con lo 0 perdi.

Dozzina

Una puntata esterna sul primo (1-12), secondo (13-24) o terzo (25-36) gruppo di dodici numeri. Le fiches sono poste in una casella etichetta "1-12" "13-24" o "25-36." Se uno dei numeri nella colonna selezionata viene estratto, verrai pagato 2:1 Con lo 0 perdi.

Rosso/Nero

Una puntata esterna sull'uscita di un determinato colore, rosso o nero. Le fiches sono piazzate sulla zona rossa o nera del tavolo da gioco. Se esce il colore selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

Pari/dispari

Una puntata esterna sul fatto che il numero che esce è pari o dispari. Le fiches sono piazzate su Pari o su Dispari sul tavolo della roulette. Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

Puntata Alto/Basso

Una puntata esterna sul fatto che il numero uscito sarà basso (numeri da 1 a 18) o alto (numeri da 19 a 36). Le fiches sono piazzate su "1 a 18" o su "19 a 36". Se esce il risultato selezionato, verrai pagato 1:1. Con lo 0 perdi.

Limiti

I limiti minimi e massimi di ciascuna posizione sono applicati a tutti i tavoli, il che significa che tutte le scommesse sulle posizioni disponibili devono essere entro i limiti indicati.
Il **Min** e **Max** simboli sul tavolo indicano i limiti di una puntata su un singolo numero. Spostando il cursore sopra i limiti viene visualizzato un pannello che mostra i versamenti e limiti per tutte le posizioni.

Alcuni tavoli hanno un limite del tavolo minimo e massimo, il che implica che la somma delle tue puntate deve essere entro questi limiti. Questi limiti sono indicati anche sul pannello limiti.

Cronologia

La visualizzazione della cronologia mostra i risultati dei tiri precedenti.

Tabella delle vincite

Copertura della fiche	**Termine**	**Pagamento**
1 numero	En plein	35 a 1
2 numeri	Cavallo	17 a 1
3 numeri	Terzina	11 a 1
4 numeri	Carré	8 a 1
4 numeri	Primi 4	8 a 1
6 numeri	Sestina	5 a 1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2 a 1
18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari o Alto/Basso	1 a 1

Ritorno al giocatore

La percentuale teoretica di restituzione al giocatore (RTP) è 97,30%

Nota: Puoi piazzare puntate che coinvolgono due, tre o anche quattro numeri. Per esempio, usando lo zero, puoi piazzare puntate su: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Puntate Annunciate o Chiamate:

Puoi piazzare puntate Annunciate o Chiamate selezionando una fiche e quindi cliccando sul bottone corrispondente:

Vicini allo zero – questa è una puntata su tutti i numeri che si trovano nella metà della ruota in cui si trova lo zero, cioè: 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Sono i numeri di circa la metà della ruota e comprendono lo zero. Ti servono nove fiche del valore che hai selezionato. Le fiches sono piazzati come segue: una fiche su ciascuno dei seguenti cavalli 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35, due fiche sulla tripletta 0-2-3 (puntata street) e due fiche su 25-29 ("puntata d'angolo"). Le tue vincite saranno le seguenti:

Se il numero vincente è uno di questi:	**Verrai pagato in questo modo:**	**Il tuo guadagno netto è:**
4, 7, 12, 15, 1, 19, 21, 22, 32, 35	17 unità (17:1) + 1 fiche	17 + 1 - 9 = 9 fiche
0, 2, 3	22 unità (11:1) + 2 fiche	22 + 2 - 9 = 15 fiche
25, 26, 28, 29	16 unità (8:1) + 2 fiche	16 + 2 - 9 = 9 fiche

Terzo del cilindro – Piazzi sei fiche a copertura dei numeri 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Sul tavolo della roulette, questa puntata è detta Terzo del cilindro Una fiche viene piazzata su ciascuno dei seguenti cavalli: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36. Il guadagno netto di questa puntata è: 17 + 1 - 6 = 12 fiche. Cioè il pagamento è 12:6 ovvero 2:1.

Orfanelli – Punti sui numeri 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9. Sul tavolo della roulette questa puntata si chiama Orfanelli. Dài al croupier cinque fiche che saranno piazzati come segue: una fiche sul numero 1 e una fiche su ciascuno dei seguenti cavalli 6/9, 14/17, 17/ 20, 31/34. Nota che il numero 17 partecipa a due cavalli (14/17 and 17/20), così:

Se il numero vincente è uno di questi:	**Verrai pagato in questo modo:**	**Il tuo guadagno netto è:**
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

Adiacenti – Punti su di un numero e sui numeri a questo adiacenti a sinistra e a destra. Questa puntata si gioca con cinque fiche. Per esempio, "8 e adiacenti" significa che il giocatore piazza una puntata su cinque numeri consecutivi 11-30-**8**-23-10 (8 sta al centro). Il pagamento reale 35 + 1 - 5 = 31 fiche.

Puntata su finale – Punti su tutti i numeri che finiscono con la stessa cifra. Per esempio, "finale 5" significa una puntata sui numeri 5, 15, 25, 35. Ti servono quattro fiches, una puntata su en plein per ciascun numero. Se uno di questi numeri vince, sarai pagato l'importo normale di un en plein su quel numero. Così il tuo guadagno sarà 35 + 1 - 5 fiche = 31 fiche.

Tuttavia, se effettui una puntata sui numeri 7, 8, 9, effettuerai una puntata di 3 fiches anziché 4. In questo caso quindi il vostro profitto sarà 35 + 1 - 3 = 33 fiches.