

Regolamento 500x Auto Roulette

500x Auto Roulette . I tavoli sono stati selezionati per le loro eccellenti prestazioni e affidabilità, offrendo ai giocatori la serenità di giocare con un'autentica ruota mentre sono intrattenuti.

- Il cilindro della roulette è diviso in 37 caselle (da 0 a 36). L'obiettivo del gioco consiste nel prevedere in quale casella si fermerà la pallina dopo aver girato il cilindro.
- La posta minima e massima per ogni tavolo è indicata nella sezione MIN/MAX del tavolo.
- Le vincite sono pagate secondo la Tabella delle vincite. Per conoscere la Tabella delle vincite apri il menu "Informazioni" o passa alla sezione sottostante "Vincite".
- Dopo la chiusura del tavolo, l'interfaccia ti indicherà il numero dei round rimasti nel gioco. Successivamente sarai reindirizzato alla lobby del casinò. A ogni giro di 500x Auto Roulette , il sistema sceglie casualmente da 3 a 11 numeri fortunati che garantiscono premi con moltiplicatore da 49:1 (50x) a 499:1 (500x).

Allo scadere dell'ora della puntata, il sistema selezionerà casualmente un minimo di tre numeri fortunati che garantiscono premi con moltiplicatore. Il giocatore avrà diritto alle vincite con moltiplicatore al verificarsi delle seguenti condizioni:

- Il numero vincente è uno dei numeri fortunati
- Il giocatore aveva selezionato la modalità di gioco (XL, XXL, XXXL) che comprendeva quel numero fortunato
- Il giocatore aveva coperto il numero vincente con una puntata piena

Modalità di gioco XL

500x Auto Roulette consente ai giocatori di scegliere tra 4 diverse modalità di gioco (quando applicabile), ciascuna delle quali prevede diversi premi per le puntate piene e una diversa gamma di numeri fortunati per ciascun giro. Il menu di scelta della modalità è disponibile tramite il pulsante "XL".

Modalità S: si applicano le regole standard della roulette. Vincite piene 35: 1 (36x), senza numeri fortunati.

Modalità XL: vincite piene 29: 1 (30x), da un minimo di 1 a un massimo di 5 numeri fortunati. (Modalità predefinita)

Modalità XXL: vincite piene 23: 1 (24x), da 1 a 5 numeri fortunati come la modalità XL, più altri 1 – 3 numeri fortunati aggiuntivi.

Modalità XXXL: vincita piena 17: 1 (18x), da 2 a 8 numeri fortunati come la modalità XXL più altri 1 – 3 numeri fortunati aggiuntivi.

A ogni giro è possibile usare una sola modalità di gioco. Tutte le puntate sul tavolo saranno soggette alle regole e daranno diritto alle vincite previste dalla modalità selezionata quando le puntate sono chiuse con l'indicazione "Stop alle Puntate".

Funzioni speciali XL

Azzurra XL Roulette offre due funzioni speciali disponibili tramite il pulsante "XL".

Puntata su tutti i numeri (quando applicabile): permette di fare una puntata piena usando la fiche selezionata su tutti i 37 numeri disponibili sul tavolo della roulette.

Modalità puntata piena (quando applicabile): quando è abilitata tale opzione, tutte le puntate non piene saranno trasformate nella corrispondente puntata piena. La modalità piena può essere utilizzata con i seguenti tipi di puntata:

- Puntate laterali (Rosso/Nero, Alti/Bassi, Dispari/Pari)
- Dozzine (primi 12 numeri, secondi 12 numeri, terzi 12 numeri)
- Colonne (1-34, 2-35, 3-36)
- Cavallo
- Carré
- Terzina
- Sestina
- Trio
- Prima Fila

Ad esempio, posizionando una fiche sul nero (puntata laterale) mentre la modalità puntata piena è attiva, il sistema effettuerà puntate piene, utilizzando la fiche attualmente selezionata su tutti i numeri neri.

Analogamente, una puntata a cavallo tra 23 e 26, il sistema effettuerà puntate piene utilizzando la fiche selezionata sia sul 23 che sul 26.

2. Effettuazione delle Puntate

- L'inizio del primo Round è chiaramente comunicato nella barra di stato nell'interfaccia. La barra di stato diventa verde e riporta la scritta "Fai la tua Puntata". Gli altri stati del Gioco sono "Ultime Puntate" e "Stop alle Puntate".
- Puoi indicare le diverse zone del Tavolo per illuminare le differenti Puntate.
- Per effettuare una Puntata seleziona il valore delle Fiches e clicca sul numero o sulla zona che vuoi giocare. Ulteriori click aggiungono altre Fiches dello stesso valore ad una Puntata.
- Le Puntate di importo inferiore al minimo del Tavolo non sono valide e non saranno accettate dal Croupier.
- Le Puntate di importo superiore alla soglia massima per un dato Tavolo possono essere ridotte automaticamente al valore limite o non accettate.
- Se nella barra di stato appare il comunicato "Stop alle Puntate" ulteriori Puntate non saranno accettate.
- L'importo delle Puntate viene sottratto dal tuo saldo man mano che le Fiches vengono piazzate sul Tavolo della Roulette.
- Quando la pallina si ferma, il Croupier e/o l'interfaccia annunciano il numero vincente e tutte le vincite vengono accreditate.

3. Tipi di Puntate

Sul Tavolo della Roulette puoi effettuare diversi tipi di Puntate. Ogni tipo di Puntata comprende una sequenza definita di numeri, che si caratterizza per un diverso tasso di redistribuzione. Le Puntate effettuate sulle caselle numerate o sulle linee tra di loro vengono definite "Puntate Interne", mentre le "Puntate Esterne" sono le Puntate effettuate sulle caselle speciali, in basso e a destra del Tavolo.

3.1 Puntate Interne

- Numero singolo (Pieno) – piazzando le Fiches direttamente su un qualsiasi numero (incluso lo zero).
- Due numeri (Cavallo) – piazzando le Fiches tra due numeri, sia sulla linea verticale o orizzontale.
- Tre numeri (Trasversale Piena) – piazzando le Fiches su tre numeri sulla stessa linea orizzontale.

- Quattro numeri (Carre) – piazzando le Fiches all’incrocio di quattro numeri. La Puntata comprende tutti e quattro i numeri.
- Linea (Trasversale Semplice) – piazzando le Fiches sul blocco orizzontale dei sei numeri. La linea comprende tutti i numeri in entrambe le colonne, cioè in totale sei numeri.

3.2 Puntate Esterne

- Colonna – piazzando le Fiches in una delle caselle indicate come “2 a 1” alla fine della colonna che comprende tutti e 12 numeri nella data colonna. Nessuna colonna comprende lo zero.
- Dozzine – piazzando le Fiches in una delle caselle indicate “la prima 12” (1–12), “la seconda 12” (13–24) o “la terza 12” (25–36), per puntare sui dodici numeri che si trovano sopra questa casella.
- Rosso / Nero – piazzando le Fiches nella casella Rossa o Nera per puntare sui 18 numeri rossi o neri. Questo tipo di Puntata non comprende lo zero.
- Pari / Dispari – piazzando le Fiches in una di queste caselle per puntare sui 18 numeri pari o dispari. Questo tipo di Puntata non comprende lo zero.
- 1–18 / 19–36 – piazzando le Fiches in una di queste caselle per puntare sui primi o sugli ultimi 18 numeri. Queste Puntate non comprendono lo zero.

4. Racetrack



Puoi usare la zona a forma di circuito per piazzare facilmente le tradizionali Puntate Speciali e le Puntate che comprendono le caselle adiacenti. Ogni Puntata comprende una differente combinazione di numeri. Le vincite dipendono dal tipo di Puntata. Al Racetrack sono state aggiunte Otto Puntate per i numeri adiacenti.

4.1 Vicini dello Zéro

Questa Puntata comprende in totale diciassette numeri – i numeri 22, 25 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette dove c’è lo zero. Le 9 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 2 Fiches su tre numeri 0/2/3
- 1 Fiches su due numeri 4/7
- 1 Fiches su due numeri 12/15
- 1 Fiches su due numeri 18/21
- 1 Fiches su due numeri 19/22
- 2 Fiches su quattro numeri 25/26/28/29
- 1 Fiches su due numeri 32/35

4.2 Gioco Zéro

Questa Puntata comprende in totale sette numeri – i numeri 12, 15 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette dove c'è lo zero. Le 4 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 1 Fiches su due numeri 0/3
- 1 Fiches su due numeri 12/15
- 1 Fiches sul numero 26 (Pieno)
- 1 Fiches su due numeri 32/35

4.3 Serie 5/8

Questa Puntata comprende in totale dodici numeri – i numeri 27, 33 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette opposto allo zero. Le 6 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 1 Fiches su due numeri 5/8
- 1 Fiches su due numeri 10/11
- 1 Fiches su due numeri 13/16
- 1 Fiches su due numeri 23/24
- 1 Fiches su due numeri 27/30
- 1 Fiches su due numeri 33/36

4.4 Orfanelli

Questa Puntata comprende in totale otto numeri sui due segmenti della ruota della Roulette che si trovano fuori dalle puntate Vicini dello Zero e Serie 5/8 di cui sopra. Le 5 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 1 Fiches sul numero 1 (Pieno)
- 1 Fiches su due numeri 6/9
- 1 Fiches su due numeri 14/17
- 1 Fiches su due numeri 17/20
- 1 Fiches su due numeri 31/34

La Puntata adiacente è la Puntata per 5 Fiches, comprendente un numero selezionato nonché i due numeri adiacenti (a destra e a sinistra sulla ruota della Roulette). Per piazzare la Puntata adiacente, clicca il numero sul cilindro. Il Fiches sarà messo sul numero cliccato e sui quattro numeri più vicini (adiacenti).

4.5 Vicini

Una scommessa sui vicini è una scommessa di N-chip che copre un numero particolare, nonché i numeri N più vicini a quel numero, sia a destra che a sinistra, sulla ruota della Roulette. N può coprire l'intervallo da 0 a 8. Per piazzare una scommessa vicina, clicca su un numero sul circuito. Un chip verrà posizionato sul numero cliccato e sui quattro numeri vicini più vicini.

5. Puntate Speciali



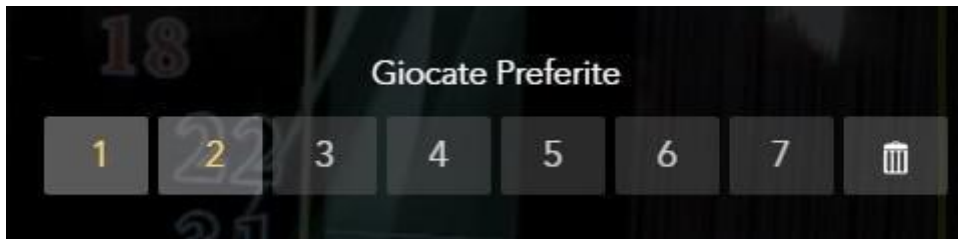
-
-
-
- Vicini Zéro – come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Gioco Zéro – come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Serie 5/8 – come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Orfanelli Cavallo – come descritto precedentemente possono essere anche giocate sul Racetrack.
- Serpente Rosso – Serpente Rosso è la puntata esterna sui numeri 1, 5, 9, 12, 14, 16, 19, 23, 27, 30, 32 e 34. Si colloca una sola Fiches direttamente su ogni numero. Il nome della puntata deriva dalla collocazione di questi numeri sul Tavolo simile ad un serpente e, inoltre, sono soltanto numeri rossi.

- Nassa – è una scommessa piazzata sui numeri più vicini a zero. i numeri scommessi sono 0,3,12,15,19,25,32 e 35. Uno o più' Fiches saranno posizionati come segue; uno split su 0/3, uno split su 12/15, un su 19, un su 25 e uno split su 32/35.
- Cavalli Nero- rappresenta la Puntata sui sette possibili Cavalli con Numeri Neri
- Orfanelli Pieni – Puntata con 8 Fiches comprendente i numeri 1+6+9+14+17+20+31+34, 1 Fiches per numero.
- Finale 0 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 0+10+20+30, 1 Fiches per numero.
- Finale 1 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 1+11+21+31, 1 Fiches per numero.
- Finale 2 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 2+12+22+32, 1 Fiches per numero.
- Finale 3 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 3+13+23+33, 1 Fiches per numero.
- Finale 4 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 4+14+24+34, 1 Fiches per numero.
- Finale 5 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 5+15+25+35, 1 Fiches per numero.
- Finale 6 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 6+16+26+36, 1 Fiches per numero.
- Finale 7 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 7+17+27, 1 Fiches per numero.
- Finale 8 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 8+18+28, 1 Fiches per numero.
- Finale 9 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 9+19+29, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 0/3 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 0/3+10/13+20/23+30/33, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 1/4 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 1/4+11/14+21/24+31/34, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 2/5 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 2/5+12/15+22/25+32/35, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 3/6 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 3/6+13/16+23/26+33/36, 1 Fiches per numero.

Passando con il cursore del mouse su una qualsiasi Puntata adiacente o sulla chiamata sul cilindro (o sulla lista), sul Tavolo saranno illuminate le zone dove verranno messi le Fiches. Clicca la Puntata per mettere le tue Fiches sul Tavolo. "Most Delayed" sono i numeri ritardatari che non sono stati estratti nella più lunga sequenza continua di Round. Questi numeri possono essere diversi dai numeri freddi – quelli estratti raramente, ma che potrebbero essere stati estratti poco fa. "Last Numbers" – rappresenta i numeri 3, 5, 6, 10, 12, 15 e 18 che sono stati disegnati.

6. Funzionalità delle Puntate

6.1 Salva la combinazione



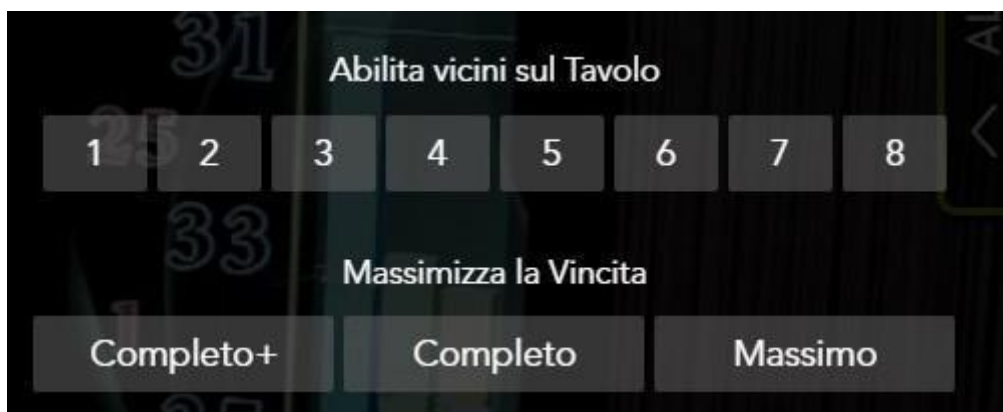
La funzione “Salva la combinazione” permette di salvare la puntata o la combinazione delle puntate per poi giocare più facilmente nei Round successivi su qualsiasi Tavolo. Metti le tue Fiches sul Tavolo e clicca il numero da 1 a 5 per salvare la combinazione. Il numero salvato diventerà verde. Per piazzare la puntata salvata sposta il cursore del mouse sul relativo numero per illuminare la sua disposizione sul Tavolo e, successivamente clicca questo numero per piazzare la puntata.

6.2 Puntate automatiche (disponibile solo su versione desktop)

La funzione “Puntate automatiche” (Autobet) permette di piazzare le Puntate in modo automatico. Prima metti i tue Fiches sul Tavolo, poi clicca Autobet e seleziona il numero di giri della ruota per questa Puntata. All’interno del pulsante Autobet è visualizzato il numero delle giri che sono rimaste. Per rinunciare alle Puntate automatiche, clicca il simbolo delle Puntate automatiche e poi il pulsante Stop.

Puntate automatiche non sono disponibili per chi gioca dalla giurisdizione Regno Unito.

7. Massimizza la Vincita



7.1 Completo +

7.1 Completo +

Dopo aver selezionato la funzione “Puntata completa piena”, il giocatore può piazzare una Puntata completa piena su un numero selezionato. Per piazzare la Puntata completa piena il giocatore deve selezionare il valore delle Fiches, cliccare il Completo + e, successivamente, passare alla sezione delle Puntate per visualizzare la Puntata che sarà piazzata. Per piazzare definitivamente la Puntata completa piena occorre cliccare sul numero.

A disposizione dei giocatori i seguenti tipi di Puntate complete piene:

1. Puntata completa su un numero (“Puntata completa su un numero”); La Puntata completa su un numero è la Puntata con un certo numero di Fiches che consiste nel collocare le singole Fiches e nel piazzare la Puntata per un dato numero:

Pieno	1
Cavallo	2
Terzina	3

Carré	4
Sestina	6

Esempio: Puntata Completa Piena – in questo caso sul numero 0

Pieno (ZERO)	1
Cavallo (ZERO/UNO)	2
Cavallo (ZERO/DUE)	2
Cavallo (ZERO/TRE)	2
Terzina (ZERO/UNO/DUE)	3
Terzina (ZERO/DUE/TRE)	3
Carré (ZERO/UNO/DUE/TRE)	4
TOTALE Fiches:	17

Valore dei Fiches:	5 euro
Totale Puntata:	85 euro

Un altro esempio possibile di Puntata Completa Piena sulla Colonna 1/3 e sulla Colonna 2.

30 Fiches in totale da piazzare sui numeri della Colonna 1 (lo stesso per la Colonna 3) e 40 Fiches da piazzare sui numeri della Colonna 2.

7.2 Completo

Questa è una Puntata Completa senza includere la Terzina e la Sestina. Il Totale della Puntata è di 25 Fiches.

7.3 Puntata massima

Questa funzione permette di piazzare il massimo della giocata in un click. Seleziona “Puntata massima” e fai la tua giocata sul Tavolo, automaticamente sarà raggiunto il limite massimo di giocata per quella giocata.

7.4 Vicini sul Tavolo

La funzione Vicini sul Tavolo permette al giocatore di effettuare la giocata sul Numero selezionato più i suoi vicini da entrambi le parti (i Vicini sono i numeri che si trovano accanto al numero selezionato nella Ruota) direttamente dal Tavolo. Il totale delle Fiches giocate con 1 Vicino sono 3. Per esempio per il numero 9 la giocata sarà: Pieno 9, Pieno 31 e pieno 22.

8.Statistiche delle Puntate

La funzione “Statistiche delle Puntate” visualizza la disposizione alternativa del Tavolo. Al posto dei numeri 0-36 sul Tavolo sono visualizzati i coefficienti di successo per ogni singolo numero. Il coefficiente di successo è il numero delle uscite di un dato numero in base alle ultime X giri della ruota. Il giocatore può selezionare

il numero delle giri per il quale viene calcolato il coefficiente di successo. La vista “Statistiche delle Puntate” visualizza anche le statistiche percentuali per le caselle delle dozzine, 1-18, 19-36, pari/dispari e rosso/nero. Le Statistiche delle Puntate indicano anche i Numeri caldi (caselle rosse) e i Numeri freddi (caselle blu). Le regole sono identiche alla disposizione tradizionale del Tavolo. Il giocatore sceglie un Fiches per poi collocarlo sul numero sul quale vuole puntare.

9. Funzioni del Gioco

Nella seguente tabella sono stati riportati i singoli pulsanti di Gioco con la descrizione delle rispettive funzioni.

Annulla l’ultima selezione – premendo questo pulsante si cancella l’ultima Puntata dal Tavolo.



Puntate automatiche – permettono di piazzare in modo automatico la Puntata corrente.



Puntata doppia – raddoppia la puntata piazzata in un dato momento sul tavolo. Per il Mobile devi piazzare almeno una Chips per avere questa opzione disponibile.



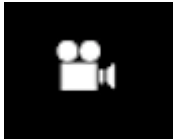
Puntata rinnovata – piazza sul Tavolo la puntata del precedente.



Cancella l’ultima Puntata



Attiva Compact Video o Full Video. La funzione è disponibile solamente nella versione Desktop e si attiva automaticamente quando il Cliente ha una connessione lenta.



Impostazioni – aprono l’interfaccia delle impostazioni del Gioco.



Apri l’interfaccia delle impostazioni audio/video.



Apri le informazioni sul Gioco, sulle regole del Gioco e l’assistenza.



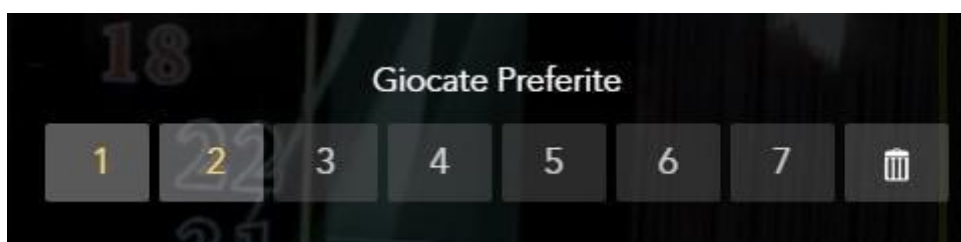
Apri il Gioco in modalità “schermo grande”/esce dalla modalità “schermo grande”, a seconda delle attuali impostazioni.



Scelta tra la disposizione standard del Tavolo e la disposizione delle statistiche delle Puntate.



Salva la Puntata presente sul Tavolo in quel momento.



Questa funzione permette di annullare una o più giocate salvate.



Nella la modalità “trasparente” il Tavolo e le caselle perdono il colore di sfondo in maniera da rendere visibile il video nella sua interezza. Nella modalità “opaca” il Tavolo e le caselle conservano il tipico colore di sfondo.



10.

Tabella delle vincite e pagamenti

S Pieno	35:1
XL Pieno	29:1
XXL Pieno	23:1
XXXL Pieno	17:1
Cavallo (Due numeri)	17:1
Terzina (Tre numeri)	11:1
Carré (Quattro numeri)	8:1

Sestina (Sei numeri)	5:1
Colonna/Sezione	2:1
Puntate Esterne	1:1

La percentuale teorica di ritorno al giocatore sui Pieni è del 97,30%.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore sulle altre Puntate è del 97,30%.

11. Gestione degli errori e Round non concluso

Se si verifica un errore durante la procedura di gioco, il Round sarà annullato e le giocate effettuate saranno rimborsate ai giocatori.

12. Informazioni sul Gioco

Questo gioco è stato sviluppato e prodotto da Authentic Gaming Ltd.

Versione: [#gameversion#]