

Regolamento Age Gods Bonus Roulette Live

È giocato con un croupier reale e una vera ruota da Roulette. Questo gioco offre inoltre la funzione **Age of the Gods Bonus**, che assicura una vincita in una slot a linea singola a tutti i giocatori con puntate **Age of the Gods Bonus** attive. Al gioco vengono applicate le regole della Roulette Europea, con alcune eccezioni relative alle puntate speciali e alla ruota della Roulette.



Il gioco della **Age of the Gods Bonus Roulette Live** prevede una pallina che, lanciata in direzione opposta rispetto ad una ruota composta da 38 settori (0, 1–36 e la casella **Age of the Gods Bonus**), dovrà posizionarsi in uno di essi. Tali settori sono colorati in rosso e nero (alternativamente), tranne lo zero che è colorato di verde e **Age of the Gods Bonus** che è viola.














Lo scopo del gioco è di predire dove cadrà la pallina quando si ferma la ruota della roulette.

Per effettuare le sue puntate il giocatore dovrà posizionare le fiche sul tavolo da gioco.

Dopo l'acquisto del diritto di partecipazione, che costituisce la posta iniziale al tavolo da gioco, il giocatore può puntare selezionando la fiche del valore desiderato e puntandolo sul numero o sull'area relativa alla tipologia di puntata che intende effettuare.

In caso di puntata sotto il minimo previsto, comparirà un messaggio di errore, per permettere al giocatore di individuare immediatamente la criticità e/o prendere e acquisire informazioni sui limiti di puntata, presenti nella parte alta della finestra di gioco con le scritte Min e Max.

Interfaccia

 Ripunta	Piazza la stessa puntata del round precedente.
 Annulla	Rimuove le tue puntate attualmente sul tavolo.
 Raddoppia	
 Giro	Confermi le tue puntate e comunichi agli altri che sei pronto a giocare.
 Risultati	Mostra i risultati dei round precedenti.
 Autoplay	Ti consente di piazzare diverse puntate automaticamente durante un certo numero di round. * Disponibile solo se abilitato dal fornitore di servizi.
 Creatore di puntata	Consente di creare puntate personalizzate, piazzarle sul tavolo e salvarle tra le preferite. * Disponibile se consentito dal fornitore del servizio
 Lucky Dip	Consente di piazzare le fiche su diverse posizioni En Plein casuali contemporaneamente. * Disponibile se attivato dal tuo fornitore del servizio
 Grafico	Mostra in un grafico la cronologia del tavolo attuale.
 Puntate Speciali	Ti consente di piazzare le puntate Complete, Semi-complete, Jeu 7/9, Finali En Plain e Orfanelli En Plein.
 Statistiche	Mostra il risultato dei round di gioco recenti e i numeri vincenti più e meno frequenti, indicandone la percentuale e il numero di ripetizioni.
 Pista numerica	Ti consente di piazzare le puntate En Plein, Vicini, Vicini dello Zero, Tiers e Orfanelli a Cavallo.
 Le mie puntate	Ti consente di salvare le tue puntate preferite e di piazzarle nuovamente sul tavolo.

Tipi di Puntata

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

Puntate interne della Roulette

Si tratta dei numeri che si trovano nell'area interna del tavolo della Roulette, in cui puoi 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.

Puntate Semplici

- **En plein** Una puntata interna su di un numero singolo. I gettoni sono piazzati al centro del riquadro del numero (compreso 0) sul tavolo della roulette. L'importo massimo di questo tipo di puntata è indicato sotto al pannello dei Limiti.

- **Cavallo** Una puntata interna su due numeri adiacenti, sia in orizzontale che in verticale. I gettoni sono piazzati a cavallo della linea che divide i due numeri. 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.
- **Riga o Terzina** Per piazzare una puntata su una fila di tre numeri (una terzina), piazza una fiche sulla linea posta al termine 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 le fiche all'incrocio dei quattro numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata En Plein.
- **Primi 4 (Basket)** Una puntata interna sui numeri 0, 1, 2, e 3. I gettoni sono piazzati sul bordo inferiore del tavolo da gioco alla fine della linea che separa lo zero dalla prima riga di numeri. L'importo massimo di questa puntata è pari a quattro volte quello della puntata En Plein.
- **Sestina** Puoi puntare su due terzine (ovvero su sei numeri diversi posti in due file da tre numeri), piazzando la tua 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** Puoi 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, vieni pagato 2:1. Ricorda che lo zero (0) fa perdere 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 tuoi 12 numeri viene estratto, vieni pagato 2:1. Ricorda che lo zero (0) fa perdere 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)** Puoi piazzare una puntata su una delle case poste sul lato più lungo del tavolo, che coprono metà dei numeri della Roulette, esclusi lo Zero (0). Ciascuna casella copre 18 numeri. Su ciascuna di queste puntate sei pagato alla pari (1 a 1). Se il risultato è Zero (0), perdi la tua 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

- **Tutte le Puntate En Plein** Piazza puntate En Plein su tutti i numeri relativi a un determinato tipo di puntata.
- **Puntate Complete** Le Puntate Complete costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata En Plein e tutte le possibili puntate A Cavallo, Carré, Sestina e Terzina intorno a tale numero.
- **Puntate Semi-Complete** Le Puntate Semi-Complete costituiscono un insieme di puntate interne, inclusa la puntata En Plein e tutte le possibili puntate A Cavallo, e Carré intorno a tale numero, ad eccezione delle puntate Sestina e Terzina.
- **Vicini dello Zero** Una puntata sui Vicini dello Zero (0) della Roulette, che include tutti i numeri della ruota compresi tra il 22 e il 25, più lo Zero (0) e la posizione **Age of the Gods Bonus**. La puntata Vicini dello Zero piazza nove fiche sul tavolo: una fiche a Cavallo su **Age of the Gods Bonus/0**, due fiche come Carré su 25/26/28/29 e una fiche per ogni Cavallo su 2/3, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35. L'importo totale di una puntata sui Vicini dello Zero è pari a 9 volte il valore della fiche selezionata. Il pagamento è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento al giocatore	Profitto effettivo del giocatore
AoG Bonus, 0, 2, 3, 4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32 o 35	17 fiche (17:1) + 1 fiche	17 + 1 - 9 = 9 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", dal momento che questa è la puntata che più si avvicina alla copertura di 1/3 della ruota. Questa puntata include i dodici numeri presenti sul lato opposto della ruota, da 27 a 33 inclusi. La serie è 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33 (su una ruota a singolo zero). La puntata include sei fiche, ognuna delle quali è piazzata su una della seguenti puntate a cavallo: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Orfanelli

Questi numeri raggruppano le due parti della roulette escluse da Tiers e Vicini.

È un gruppo di otto numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9.

- Orfanelli en Plein : Piazza una puntata En Plein su ognuna delle posizioni degli orfanelli.
- Orfanelli a Cavallo : Piazza una fiche sul numero 1 e una fiche a cavallo sulle seguenti coppie: 6/9; 14/17; 17/20 e 31/34.

Il pagamento è il seguente:

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

Jeu 7/9

Questa puntata copre tutti i numeri che terminano per 7, 8 o 9. Viene piazzata una fiche En Plein sui numeri 19 e 27 e una fiche per ognuna delle seguenti puntate a cavallo: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finali en Plein

È una puntata su tutti i numeri della ruota della Roulette che terminano con la medesima 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 - Viene piazzata una fiche En Plein su ciascun numero. Se esce uno di questi numeri, il pagamento sarà quello previsto per una vincita En Plein su tale numero. Il tuo guadagno sarà quindi di $35 + 1 - 4$ fiche = 32 fiche. La puntata piazza tre fiche quando 7, 8 o 9 è selezionato come l'ultima cifra - Viene piazzata una fiche En Plein su ciascun numero. In questo caso, il tuo profitto sarà $35 + 1 - 3$ fiche = 33 fiche.

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo, nella Lobby, e nell'interfaccia di gioco corrispondono ai limiti della puntata En Plein. I pannelli dei Limiti posto

all'interno del tavolo da gioco fornisce ulteriori informazioni sui limiti delle diverse posizioni di puntata.

Le seguenti puntate dispongono di limiti individuali: En Plein, A Cavallo, Terzina, Carrè, Basket, Sestina, Colonna, Dozzina, Rosso, Nero, Pari, Dispari, Basso 1–18, Alto 19–36.

TABELLA DELLE VINCITE

Copertura delle fiche	Tipo di Puntata	Premi
Posizione della puntata Bonus	Bonus AoG	4-299:1
1 numero	En Plein	35:1
2 numeri	Puntata a Cavallo	17:1
3 numeri	Terzina	11:1
4 numeri	Carrè o Basket	8:1
6 numeri	Sestina	5:1
12 numeri	Dozzina o Colonna	2:1
18 numeri	Rosso/Nero, Pari/Dispari, Bassi (1-18) / Alti (19-36)	1:1

Funzione Age of the Gods Bonus

Quando piazzati una puntata su questa posizione e la pallina si ferma sulla casella **Bonus** della ruota, ha inizio il round Bonus. Questo consiste in tre giri su una slot a linea singola. I simboli sui rulli sono personaggi del gioco **Age of the Gods** e ogni personaggio rappresenta un moltiplicatore.

I rulli girano e se compaiono tre simboli dello stesso tipo, questi indicano il moltiplicatore di vincita che potenzia la puntata. Durante un giro, i moltiplicatori possibili sono compresi tra x5 e x100. I moltiplicatori di giri diversi vengono sommati e il moltiplicatore totale è applicato alla puntata. Il moltiplicatore totale massimo della partita Bonus è pari a x300.

Simbolo	Tre di un tipo
Gettone AoG	x100
Zeus	x50
Poseidone	x25
Ade	x20
Ercole	x15
Apollo	x10
Atena	x8
Afrodite	x5

Fiche Dorate

Possono essere utilizzate le Fiche Dorate per piazzare le puntate **Age of the Gods Bonus**, che non vengono restituite al termine del round. Le Fiche Dorate non sono valide per la partecipazione all'estrazione del Jackpot; per tale scopo, piazzare una puntata solo con Denaro Reale.

Creatore di puntata

Questa funzione può essere utilizzata per creare puntate personalizzate

Se crei una puntata e la salvi, questa diviene disponibile nel menu delle puntate preferite. Se crei un'altra puntata, puoi salvarla come una nuova o aggiornarne una esistente.

Se decidi di piazzare una puntata sul tavolo direttamente dal creatore di puntata, questa viene piazzata solo se il round di puntata è ancora in corso. Se il round di gioco è già iniziato, la puntata viene piazzata all'inizio del successivo round di puntata.

Se sono disponibili **Fiche Dorate**, possono essere utilizzate per piazzare le puntate.

Il creatore di puntate indica anche la copertura del tavolo della puntata personalizzata.

Lucky Dip

Questa funzione permette di piazzare le fiche su diverse posizioni **En Plein** casuali contemporaneamente. Ogni volta che premi il pulsante della puntata **Lucky Dip** vengono rimosse dal tavolo le puntate precedenti e piazzate fiche sul numero di posizioni **En Plein** indicato sul pulsante.

Se sono disponibili **Fiche Dorate**, possono essere utilizzate per piazzare le puntate.

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni e interruzioni della sessione di gioco. Un round di gioco può inoltre essere annullato se la pallina non effettua tre giri completi nella ruota. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una **X**.

Un round di gioco annullato non interrompe la funzione **Autoplay**. Le puntate del round vengono restituite ma la funzione **Autoplay** applicherà le condizioni attuali per proseguire dal round successivo. Il round di gioco annullato non viene sottratto dai round della funzione **Autoplay** (il numero del

contatore non diminuisce).

Se il gioco viene annullato durante la partita dell'**Age of the Gods Bonus**, questa viene risolta automaticamente e potrai consultarne il risultato nella cronologia.

Jackpot misterioso Age of the Gods

Questo gioco è collegato col **JACKPOT MISTERIOSO AGE OF THE GODS**, che è un gioco con jackpot progressivo multi-livello. Al jackpot progressivo viene aggiunta una piccola percentuale di ogni puntata ai giochi **Age of Gods**, da parte di ogni giocatore.

Si possono vincere 4 tipi diversi di Jackpot:

- **Power** (0,33% di contributo)
- **Extra Power** (0,33% di contributo)
- **Super Power** (0,22% di contributo)
- **Ultimate Power** (0,11% di contributo)

Ciò che avvia il gioco collaterale del jackpot è casuale e può verificarsi dopo ogni tiro in uno qualunque dei giochi collegati. Partecipare al gioco jackpot garantisce la vincita di uno dei quattro jackpot.

I vari tipi di jackpot comportano importi diversi del premio.

Quando si trovano tre simboli uguali, viene vinto il jackpot corrispondente a tale simbolo. Le vincite ottenute col jackpot si aggiungono alle vincite (eventuali) del gioco di base e vengono visualizzate nel campo **VINCITA** insieme a tutte le altre vincite.

Il gioco del **JACKPOT MISTERIOSO AGE OF THE GODS** ha un limite di tempo. Ciò significa che se non si sceglie un riquadro in un certo tempo prestabilito, il premio del jackpot ottenuto verrà assegnato automaticamente.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 94,74.