

## Regolamento Gira la Ruota

Il giocatore deve indovinare e puntare su dove si fermerà l'ago della ruota. Per aumentare la posta, fare clic sulle aree di scommessa. Fare clic su **Annulla ultima** per annullare l'ultima puntata o su **Annulla tutte** per annullare tutte le puntate sul tavolo. L'importo puntato su una determinata area viene visualizzato sopra ciascuna area. La posta totale (ovvero la somma di tutte le puntate per il turno successivo) viene visualizzata nell'angolo in basso a destra dello schermo. Ognuna delle puntate paga in modo diverso e secondo quanto riportato nell'area corrispondente.

### **Puntate:**

**Un numero:** consente di scommettere sul numero esatto in cui si ferma la ruota.

**Intervallo:** l'area in basso a sinistra dello schermo consente di puntare su un intervallo di numeri. Si può puntare su tre intervalli: da 1 a 8, da 9 a 16 e da 17 a 24. Il giocatore vince se la ruota si ferma su un numero compreso nell'intervallo su cui ha scommesso.

**Colori:** consente di puntare su uno o due colori. Il giocatore vince se la ruota si ferma su un numero del colore scelto.

**Ultima cifra:** consente di scommettere sull'ultima cifra del risultato della ruota. Il giocatore vince se il risultato finisce con la cifra su cui ha scommesso. Ad esempio, se si punta sul 3, il giocatore vince se il risultato della ruota è 3, 13 o 23.

**Pari/Dispari:** consente di scommettere sui numeri pari o su quelli dispari.

**Più alto/Più basso:** consente di scommettere che il risultato sarà più alto o più basso del risultato precedente. Non è possibile fare questa puntata al primo giro, poiché non c'è un risultato precedente. Inoltre, non è possibile puntare su "Più alto" se il risultato precedente è 1, 2 o 24, né su "Più basso" se il risultato precedente è 1, 23 o 24. Sia "Più alto" che "Più basso" perdono se la ruota si ferma sullo stesso numero del risultato precedente. I moltiplicatori delle vincite per "Più alto" e "Più basso" variano a seconda del risultato precedente. Se il risultato è relativamente alto, il moltiplicatore per la puntata "Più basso" è inferiore rispetto al moltiplicatore per la puntata "Più alto". Per contro, se il risultato è relativamente basso, il moltiplicatore per la puntata "Più alto" è inferiore.



Il limite di puntata massima dipende dal tuo livello VIP e dal moltiplicatore delle vincite della puntata - maggiore è il moltiplicatore, minore è l'importo della puntata massima consentito per quella puntata.

Una volta piazzate le puntate, fare clic su **Gira**. Quando la ruota si ferma, le puntate vengono liquidate. Per fare di nuovo le stesse puntate, fare clic su **Ripunta**.

### Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) in Gira la ruota cambia in base ai tipi di puntata:

Tipologia di puntata	RTP
Qualunque numero	97,50%
Da 0 a 12	95,00%
Da 13 a 24	95,00%
Dispari	95,00%
Pari	95,00%
Da 1 a 6	97,50%
Da 7 a 12	97,50%
Da 13 a 18	97,50%
Da 19 a 24	97,50%
Da 1 a 4	95,00%
Da 5 a 8	95,00%
Da 9 a 12	95,00%
Da 13 a 16	95,00%
Da 17 a 20	95,00%
Da 21 a 24	95,00%
Da 1 a 8	96,67%
Da 9 a 16	96,67%
Da 17 a 24	96,67%
Rosso (7 numeri)	96,25%
Verde (6 numeri)	97,50%
Blu (5 numeri)	95,83%
Giallo (4 numeri)	96,67%
Arancione (2 numeri)	97,50%
Rosso o Verde	97,50%
Rosso o Blu	95,00%
Rosso o Giallo	96,25%
Rosso o Arancione	97,50%
Verde o Blu	96,25%
Verde o Giallo	95,83%
Verde o Arancione	96,67%

Blu o Giallo	97,50%
Blu o Arancione	96,25%
Giallo o Arancione	97,50%
Ultima cifra di 1, 2, 3, 4 *	97,50%
Ultima cifra di 0, 5, 6, 7, 8, 9 *	97,50%
Maggiore di 3, minore di 22 **	96,25%
Maggiore di 4, minore di 21 **	91,67%
Maggiore di 5, minore di 20 **	95,00%
Maggiore di 6, minore di 19 **	97,50%
Maggiore di 7, minore di 18 **	92,08%
Maggiore di 8, minore di 17 **	93,33%
Maggiore di 9, minore di 16 **	93,75%
Maggiore di 10, minore di 15 **	93,33%
Maggiore di 11, minore di 14 **	92,08%
Maggiore di 12, minore di 13 **	95,00%
Maggiore di 13, minore di 12 **	96,25%
Maggiore di 14, minore di 11 **	95,83%
Maggiore di 15, minore di 10 **	97,50%
Maggiore di 16, minore di 9 **	96,67%
Maggiore di 17, minore di 8 **	96,25%
Maggiore di 18, minore di 7 **	97,50%
Maggiore di 19, minore di 6 **	95,83%
Maggiore di 20, minore di 5 **	96,67%
Maggiore di 21, minore di 4 **	97,50%
Maggiore di 22, minore di 3	96,67%

**		
Maggiore di 23, minore di 2 **	97,08%	

\* Scelta del giocatore.

\*\* Il pareggio perde.

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

▫ Saldo al tavolo

Il tuo attuale saldo al tavolo. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

▫ Cassa

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

▫ Aggiungi denaro

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

▫ Gioco a soldi veri

Questo pulsante compare solo se ti trovi in modalità Gioco per Divertimento o in modalità Offline. Cliccandolo sarai indirizzato alla pagina di creazione di un conto di gioco a soldi veri. Se possiedi già un conto di gioco a soldi veri, sarai invece indirizzato alla pagina di login.

▫ Menu

Il Menu raccoglie alcune tra le funzioni più utilizzate.

- Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra della cronologia di gioco, dove potrai visualizzare i dati sulle mani più recenti.
- Opzioni - Apre la finestra di dialogo delle opzioni, dove puoi modificare varie impostazioni di gioco.
- Assistenza - Apre l'articolo di assistenza che stai leggendo in questo momento.

▫ X

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



**Nota sui malfunzionamenti:** In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

**Disconnessione:** Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita mentre stavi giocando a Soldi Reali, ripristina la connessione a Internet ed entra nuovamente nel casinò. Sarai automaticamente portato sul gioco che fu interrotto così puoi continuare a giocare.