

Regolamento CASH COLLECT ROULETTE

Cash Collect™ Roulette è un gioco con scommesse a quote fisse e con una ruota della Roulette 3D. Cash Collect™ Roulette introduce una funzione con moltiplicatore di vincita sulle puntate interne. In ciascun giro, fino a 5 numeri vengono scelti in maniera casuale e sono contrassegnati con un colore speciale. Se piazzati una puntata interna su qualsiasi numero con un colore speciale e la pallina si ferma su quel numero, viene attivata la funzione **Bonus Cash Collect™**.

ISTRUZIONI DI GIOCO

1. Il Tavolo delle Puntate, su cui è possibile piazzare le puntate.
2. La Tabella dei Vicini, su cui è possibile piazzare le puntate sui Vicini.
3. La Ruota in 3D, in cui è visibile la Roulette.

IL TAVOLO DELLE PUNTATE

- I diversi importi delle fiche utilizzabili per piazzare le puntate sono indicati nel campo delle fiche. Fai clic su una fiche nel campo corrispondente per selezionarla.
- Per piazzare una puntata, fai clic sulla fiche del valore desiderato e quindi fai clic sul numero o i numeri su cui vorresti puntare. Il numero selezionato resterà illuminato di bianco finché non staccherai il dito dal mouse.
 - La Roulette offre diversi tipi di puntate, incluse le puntate che coprono più numeri con una sola fiche. Tutte le puntate sono elencate nella tabella dei pagamenti posta in basso.
- In ogni partita, puoi piazzare quante puntate di importo diverso preferisci, a condizione che la vincita potenziale delle puntate non superi il limite di pagamento per una singola partita.
- Se desideri piazzare una puntata aggiuntiva di valore diverso, fai clic su una fiche di altro valore e quindi fai clic sul numero desiderato.
- L'importo totale delle tue puntate sarà indicato nel campo **PUNTATA TOTALE**, posto nella parte inferiore destra della schermata.
- Fai clic su **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate attualmente piazzate sul tavolo.
- Fai clic su **INDIETRO** per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.
- Fai clic su **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate attualmente sul tavolo.
- La puntata totale minima e massima è indicata accanto al tavolo. Fai clic su questa per fare comparire la finestra contenente tutti i limiti del tavolo.
- Ogni posizione sul tavolo dispone di una puntata minima e massima. Se piazzati una puntata superiore al limite massimo o inferiore al limite minimo, la puntata non sarà accettata e comparirà un breve messaggio di notifica.
- La barra della percentuale indica le possibilità che la tua attuale puntata si riveli vincente.
- La cronologia dei risultati mostra i risultati delle partite precedenti. È posizionata alla sinistra della ruota.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA**.

LA RUOTA DELLA ROULETTE

- La ruota viene spinta in una direzione e la pallina è lanciata sulla ruota in direzione opposta. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate.
- Se la pallina si ferma su una casella numerata su cui avevi puntato, vinci un importo calcolato in base alla tua puntata.
- La casella su cui si è fermata la pallina sarà mostrata nella finestra dei risultati.
- Dopo che la pallina si è fermata, compaiono i pulsanti **RADDOPPIA E GIRA**, **RIPUNTA E GIRA**.
 - Fai clic su **RADDOPPIA E GIRA** per raddoppiare le puntate precedenti e avviare una nuova partita.
 - Fai clic su **RIPUNTA E GIRA** per ripuntare le puntate della partita precedente e avviare una nuova partita.

LA RUOTA INTERNA

- La Ruota Interna ha 4 sezioni **Premio in Denaro**, 5 sezioni **Premio Bonus** e una sezione sottile del premio speciale.
- La Ruota Interna gira in direzione diversa rispetto alla Ruota Esterna.
- Dopo aver fatto clic su **GIRA**, la Ruota Interna si blocca e gira nella stessa direzione della Ruota Esterna.

LA TABELLA DEI VICINI (THE NEIGHBORS TABLE)

- Vi sono 5 pulsanti numerati dei **VICINI**. Fai clic su un pulsante dei **VICINI** e quindi premi un numero sul tavolo per puntare su tale numero e su quelli adiacenti, sia a sinistra che a destra. Ad esempio: Fai clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 1 e quindi premi il numero 2 sul tavolo; in tal modo, piazzerai la puntata sul numero 2 e sui numeri adiacenti a destra e a sinistra (il 21 a destra e il 25 a sinistra). Se fai clic sul pulsante dei **VICINI** con il numero 4 e quindi premi il numero 2 sul tavolo, piazzerai la puntata sul numero 2 e sui 4 numeri adiacenti a destra e a sinistra del 2 (21, 4, 19 e 15 a destra e 25, 17, 34 e 6 a sinistra).
- Fai clic su **Tier**, **Orphelins** o **Voisins Du Zero** per piazzare le puntate speciali, come indicato sulla tabella dei pagamenti posta in basso.
- Una volta piazzata la tua puntata, fai clic su **GIRA** per avviare il gioco.

AUTOPLAY

La modalità di **AUTOPLAY** può essere utilizzata per giocare diverse partite di fila automaticamente.

Piazza una puntata e tieni premuto il pulsante **GIRA** per accedere al pannello del Gioco Automatico. Il pannello del Gioco Automatico dispone di un cursore che può essere utilizzato per selezionare il numero di partite da giocare automaticamente. Imposta il cursore sul numero desiderato di partite automatiche e quindi fai clic sul pulsante **AVVIA AUTOPLAY** per iniziare a giocare.

Durante il Gioco Automatico, il numero di partite rimanenti sarà indicato sul pulsante **STOP AUTOPLAY** posto nella parte inferiore destra della schermata di gioco. Premi il pulsante **STOP AUTOPLAY** per terminare le partite automatiche quando lo desideri.

PULSANTI

RADDOPPIA - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato).

CANCELLA PUNTATE - Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

GIRA - Fa girare la roulette con le puntate attuali. Tieni premuto questo pulsante per accedere al Pannello del Gioco Automatico.

RIPETI PUNTATA - Piazza le stesse puntate del round precedente.

RADDOPPIA E GIRA - Raddoppia tutte le puntate attuali (se ciò non fa superare il limite impostato) e fa girare la Roulette. Quando non vengono piazzate nuove puntate, fai clic su questo pulsante per ripetere e raddoppiare le puntate precedenti e fare girare i rulli.

RIPUNTA E GIRA - Piazza le stesse puntate del round precedente e fa girare la roulette.

AVVIA AUTOPLAY - Avvia il numero selezionato di partite automatiche.

STOP AUTOPLAY - Termina la sessione di Gioco Automatico attiva.

INDIETRO - Premilo per rimuovere l'ultima puntata piazzata sul tavolo.

SALTA - durante la partita principale, fai clic sul pulsante Salta per evitare l'animazione dei numeri speciali contrassegnati con un colore speciale.

Durante il **Bonus Cash Collect™**, fai clic sul pulsante **SALTA** per evitare l'animazione che mostra quali colonne della tabella bonus assegnano i moltiplicatori di vincita e i premi. Fai clic su **SALTA** dopo aver fatto clic su Gira per andare direttamente al risultato del giro. Fai clic su Salta al termine della funzione per accelerare l'animazione dei premi che vengono assegnati.

Facendo clic sul pulsante **GIRA**, puoi attivare in maniera casuale gli eventi speciali **Cash Collect™ Boost** o **Cash Collect™** in qualsiasi round di gioco.

NUMERI FORTUNATI

In qualsiasi giro, fino a 5 numeri vengono scelti in maniera casuale e contrassegnati con un colore speciale.

Il **Bonus Cash Collect™** prosegue quindi come illustrato di seguito.

BONUS CASH COLLECT™

In ogni giro, fino a 5 numeri (En Plein 0-36) vengono selezionati in maniera casuale e contrassegnati con un colore speciale sul tavolo della Roulette.

Se la pallina si ferma su un numero con un colore speciale e hai scommesso su questo numero (una qualsiasi delle puntate interne), viene attivato il **Bonus Cash Collect™**.

Durante il **Bonus Cash Collect™**, la puntata En Plein porta l'intera puntata (1) nel round bonus, una puntata A Cavallo porta metà della puntata (1/2) nel round bonus, una Terzina porta un terzo della puntata (1/3) nel round bonus, un Carré porta un quarto della puntata (1/4) nel round bonus, una Sestina porta un sesto della puntata (1/6) nel round bonus.

Esempio: se scommetti 10\$ sul numero 25, il 25 è contrassegnato come numero fortunato e la pallina si ferma sul 25, attivi il **Bonus Cash Collect™** con 10\$.

Nota: in alcuni casi, la vincita totale è superiore al risultato indicato, a causa dell'arrotondamento per difetto.

Il **BONUS Cash Collect™** include 3 tipi di premi:

- Il **Premio in Denaro** è il premio Rosso della Ruota Interna; è indicato come un moltiplicatore sulla puntata Bonus.
- Il **Premio Bonus** è il numero Blu della Ruota Interna; è mostrato come +(numero) e indica con quanti giri iniziali il giocatore inizia il Bonus.
- Il **Premio Cash Collect™** può assegnare uno dei premi speciali (Minor/Major/Grand), che vengono scelti in maniera casuale.

Il premio Minor è pari a X50 la puntata bonus, il premio Major è pari a X200 e il premio Grand è pari a X500.

Quando la pallina si ferma su un numero contrassegnato con un colore e hai piazzato una delle puntate interne su di esso, viene assegnato il premio corrispondente nella ruota interna.

Quando vengono attivati il **Premio in Denaro** Rosso o il **Premio Bonus** Blu, viene visualizzata una ruota interna con 3 sezioni vuote. In questa fase, possono comparire fino a 3 simboli **Cash Collect™**. Ciascun simbolo **Cash Collect™** assegna il premio sulla Ruota Interna.

Esempio: se sulla Ruota Interna compare +5, insieme a 3 simboli **Cash Collect™**, vinci +15 giri iniziali.

Quando il **Bonus** inizia, vedrai una tabella dei bonus con 36 slot, una grande cella con il simbolo **Cash Collect™** a sinistra e 4 valori del moltiplicatore del premio sopra la tabella.

Viene aperta una configurazione iniziale 3x4 e tutte le altre posizioni vengono bloccate.

Qualsiasi simbolo **Cash Collect™** e **Chiave** comparsi contemporaneamente sbloccano 1 posizione su ciascun lato nel giro successivo.

Durante la funzione possono comparire 5 simboli:

- Simbolo **Cash Collect™**.
- Il simbolo con x(numero) è il simbolo **Moltiplicatore**. Ad esempio, un simbolo x0,5.
- Il simbolo con +(numero) è il simbolo **Giri Gratis**. Ad esempio, un simbolo +2.
- Simboli **Premio Cash Collect™** (Mini/Major/Grand).
- Simbolo **Chiave**.

Fai clic sul pulsante GIRA per diminuire il numero di giri rimanenti di 1 e far girare tutte le posizioni (incluse quelle che mostrano dei premi, tranne il simbolo **Cash Collect™** che si blocca per 3 giri), mostrando un premio casuale o uno spazio vuoto.

Quando un simbolo **Cash Collect™** si ferma, rimane per 3 giri.

Nota: dopo ogni giro, il contatore diminuisce di uno e dopo 3 giri il simbolo **Cash Collect™** si sblocca e viene rimosso dai rulli.

Ogni simbolo **Cash Collect™** sullo schermo raccoglie tutti i gettoni nelle posizioni sbloccate.

Esempio: se in un giro in corso sono presenti 2 simboli **Cash Collect™** + gettone moltiplicatore (X5) + gettone (+2) + **Minor**, ciascun simbolo **Cash Collect™** raccoglie il X5, il +2 e il Minor (X50). La vincita totale in questo giro è: $x50+x50+x5+x5 + (+2+2$ ulteriori giri). Di conseguenza, vinci un premio pari a X110 e ricevi 4 giri aggiuntivi.

Il **Bonus Cash Collect™** termina quando non vi sono più giri rimanenti, anche se sono presenti simboli **Cash Collect™** che dovrebbero rimanere per altri giri.

PREMI CASH COLLECT™

Se compaiono contemporaneamente un simbolo **Cash Collect™** e un simbolo Premio durante il **Bonus Cash Collect™** viene attivato un **Premio Cash Collect™**.

Sono in palio 4 tipi di premi: GRAND, MAJOR, MINOR e MINI.

Ogni premio ha un valore fisso basato sul valore della puntata.

CASH COLLECT™ BOOST

Cash Collect™ Boost è un evento speciale del gioco Cash Collect™ Roulette.

Cash Collect™ Boost aumenta le possibilità di attivare il **Bonus Cash Collect™**

Quando viene attivato l'evento **Cash Collect™ Boost**, viene selezionato un intervallo di 12 numeri fortunati in maniera casuale (primi 12/secondi 12/terzi 12/2 a 1) durante un giro.

Nota: durante l'evento **Cash Collect™ Boost** possono essere selezionati 12 numeri fortunati + 0 ('Zero') o solo 12 numeri fortunati.

CASH COLLECT™ BLAST

Cash Collect™ Blast è un evento speciale del gioco Cash Collect™ Roulette.

Cash Collect™ Blast aumenta le possibilità di attivare il **Bonus Cash Collect™**

Quando viene attivato l'evento **Cash Collect™ Blast**, vengono selezionati 18 numeri fortunati in maniera casuale (Rosso/Nero/Pari/Dispari/1-18/19-36) durante un giro.

Nota: durante l'evento **Cash Collect™ Blast** possono essere selezionati 18 numeri fortunati + 0 ('Zero') o solo 18 numeri fortunati.

TIPI DI PUNTATA E TABELLA DEI PAGAMENTI

Ti ricordiamo che le istruzioni della sezione “Come Puntare” posta in basso si applicano al gioco.

Tipo di Puntata	Copre	Descrizione	Come Puntare	Pagamento
Cash Collect™	1/2/3/4/6 numeri (En Plein / Dividi / Terzina / Carré / Linea, corrispondenti)	Una puntata su un numero En Plein / Dividi / Terzina / Carré / Linea con un colore speciale corrispondente al numero vincente.	Fai clic su un numero.	0:1 - 4.676:1
En Plein (Straight Up)	1 numero	Una puntata su un preciso numero vincente.	Fai clic su un numero.	29:1
Dividi (Split)	2 numeri	Una puntata su due numeri adiacenti sul tavolo.	Fai clic tra due numeri.	14:1
Terzina (Street)	3 numeri	Puntata su una fila di 3 numeri (ad es. 1,2,3).	Tocca il bordo inferiore del numero più basso di una fila verticale.	9:1
Carré (Corner/Four)	4 numeri	Una puntata su quattro numeri adiacenti sul tavolo.	Premi l'angolo in cui si incontrano quattro numeri.	6.5:1
Linea (Line)	6 numeri	Una puntata che copre due Terzine - sei diversi numeri in due file da tre numeri (ad esempio: 1, 2 e 3 + 4, 5 e 6).	Fai clic tra due puntate sulle terzine (all'angolo inferiore tra due numeri, alla base di una fila verticale).	4:1
Colonna (Column)	12 numeri	Una puntata che copre un'intera colonna orizzontale da 12 numeri.	Fai clic sulle aree definite “2 to 1”.	2:1

1ª Dozzina (1st 12)	12 numeri	Puntata su un numero compreso tra 1 e 12	Fai clic sulla sezione "1st 12".	2:1
2ª Dozzina (2nd 12)	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 13 e 24.	Fai clic sulla sezione "2nd 12".	2:1
3ª Dozzina (3rd 12)	12 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 25 e 36.	Fai clic sulla sezione "3rd 12".	2:1
1-18 (Manque)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 1 e 18.	Fai clic sulla sezione "1-18".	1:1
19-36 (Passe)	18 numeri	Una puntata su un numero vincente compreso tra 19 e 36.	Fai clic sulla sezione "19-36".	1:1
Rosso (Red)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia rosso.	Premi l'area indicata da un rombo rosso.	1:1
Nero (Black)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia nero.	Premi l'area indicata da un rombo nero.	1:1
Pari (Even)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia pari.	Premi l'area definita "EVEN".	1:1
Dispari (Odd)	18 numeri	Una puntata sulla possibilità che il numero vincente sia dispari.	Premi l'area definita "ODD".	1:1

Puntate sui Vicini:

1. Le puntate sui **Vicini** coprono da 3 a 11 numeri adiacenti (una puntata su un numero e sui suoi vicini). Le puntate sui Vicini possono essere piazzate dalla visuale della pista numerica, accessibile premendo il pulsante corrispondente sul tavolo delle puntate. Per piazzare una puntata sui vicini, premi uno dei pulsanti numerati dei Vicini, per selezionare su quanti numeri adiacenti desideri puntare, e quindi tocca uno dei numeri sul tavolo. Sarà piazzata una puntata sul numero selezionato e su quelli adiacenti. Ad esempio: se è stato selezionato il pulsante 1 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 33 e 20. Se è stato selezionato il pulsante 5 dei Vicini e si piazza una puntata sul numero 1, sarà piazzata una puntata anche sui numeri 10, 5, 24, 16, 33, 20, 14, 31, 9 e 22. Se uno dei numeri della puntata sui Vicini vince, viene assegnato un premio pari a 29:1.
2. **Voisins du Zero** significa “Vicini dello Zero”. Questi sono i numeri della roulette inclusi tra il 22 e il 25. Fai clic su Voisins Du Zero sulla visuale del tavolo per piazzare la puntata. Sono puntate 9 fiche del valore selezionato:
 - o 2 fiche sono puntate come tripletta su 0/2/3
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 4/7
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 12/15
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 18/21
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 19/22
 - o 2 fiche sono puntate come carré su 25/26/28/29
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 32/35

I premi per la puntata Voisins du Zero sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
0, 2, o 3	22 fiche (9:1) + 2 fiche
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fiche (14:1) + 1 fiche
25, 26, 28, o 29	16 fiche (6:1) + 2 fiche

3. Le puntate **Tiers** coprono un terzo del tavolo, ovvero i numeri posizionati sul terzo della roulette opposto allo zero (quelli compresi tra 27 e 33). Fai clic su Tier nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 6 fiche del valore selezionato:
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 5/8
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 10/11
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 13/16
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 23/24
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 27/30
 - o 1 fiche è puntata a cavallo su 33/36

Il premio per la puntata Tiers è il seguente:

Numero Vincente	Pagamento
5, 8, 10, 11, 13, 16, 23, 24, 27, 30, 33, 36	17 fiche (17:1) + 1 fiche

4. Le puntate **Orphelins** coprono 8 numeri. Orphelins significa “Orfanelli”; tali numeri sono quelli posti nelle due aree della roulette non comprese nelle puntate Tiers e Voisins du Zero. Fai clic su Orphelins nella visuale della pista numerica per piazzare la puntata. Sono puntate 5 fiche del valore selezionato:

- 1 fiche è puntata en plein sul numero 1
- 1 fiche è puntata a cavallo su 6/9
- 1 fiche è puntata a cavallo su 14/17
- 1 fiche è puntata a cavallo su 17/20
- 1 fiche è puntata a cavallo su 31/34

Il numero 17 partecipa a due puntate a cavallo (14/17 e 17/20). I premi per la puntata Orphelins sono i seguenti:

Numero Vincente	Pagamento
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fiche (14:1) + 1 fiche
1	29 fiche (29:1) + 1 fiche
17	34 fiche (14:1) + 2 fiche

N.B.

- Una vincita comporta la restituzione delle puntate piazzate sul numero vincente e l'assegnazione di un premio basato sul tipo di puntata.
- La vincita massima è pari a X4.677 e questo valore è stato calcolato in base a 1.000.000.000 di round di giochi simulati.

Nota sulle disconnessioni: in caso di disconnessione da internet durante la partita, riefettua l'accesso al casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere riefettuato l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Per recuperare i risultati delle tue vecchie partite o visualizzare maggiori informazioni sulle partite recenti, fai clic su pulsante della Cronologia presente nel Menu. Utilizza i soliti nome utente e password per accedere e visualizzare i risultati dei round precedenti della versione Desktop e Mobile del gioco.

Nota sui malfunzionamenti: i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

Puoi importare altro denaro nel gioco facendo clic sul pulsante **Aggiungi altro denaro** posto in basso.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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