

REGOLAMENTO – MARBLE RACE

Obiettivo del gioco

Marble Race è un game show divertente e unico in cui palline di diversi colori (chiamate «biglie») corrono lungo una pista piena di ostacoli.

L'obiettivo di questo gioco è indovinare quale delle sei biglie finirà per prima. Punta sulla biglia vincente, o scegli una Coppia che pensi completerà la gara al primo e secondo posto, e guarda le biglie rotolare attraverso un Circuito mozzafiato verso il traguardo. Scegli una biglia e che la gara abbia inizio!

Regole del gioco

Questo gioco presenta sei biglie di colori diversi (nero, rosso, giallo, blu, verde e bianco) e un Circuito con vari ostacoli attraverso i quali le biglie viaggiano.

Fase di puntata

Puoi piazzare diverse puntate in Marble Race, a seconda della griglia di puntata che scegli.

1a posto: puntare sulla biglia che attraverserà per prima la linea del traguardo. Puoi scegliere uno o più colori sulla griglia di puntata regolare: nero, rosso, giallo, blu, verde o bianco.



1° & 2° posto: puntare su quali due biglie finiranno al primo e al secondo posto nella gara. Ogni punto di puntata ha numeri in colori che indicano la Coppia vincente, ad esempio, primo posto nero, secondo posto bianco. Vinci se la Coppia su cui hai scommesso finisce nell'ordine mostrato sulla puntata.



Puntare su 1° e 2° Posto passando alla griglia di puntata Compound.

È possibile passare da una griglia di puntata all'altra semplicemente cliccando/toccando sul tasto di cambio della visualizzazione. Il pulsante di cambio visualizzazione varia a seconda della griglia di puntata selezionata.



Passare dalla griglia di puntata Regolare a quella Composta e viceversa è possibile solo durante la fase di puntata.

Il passaggio dalla griglia di puntata Compound a quella Regular è disponibile solo se non hai puntate piazzate o se le tue puntate sono piazzate solo sui punti di puntata disponibili sulla griglia di puntata Regular.

La corsa

Dopo che il tempo di puntata è terminato, le biglie vengono raccolte nelle loro posizioni di partenza casuali, i cancelli si aprono e la gara inizia. Ora, è il momento di sedersi e osservare le biglie che corrono attraverso i vari ostacoli del tracciato.

Risultato del gioco

Il turno di gioco termina quando almeno due biglie attraversano il traguardo. Vinci se la biglia su cui hai puntato arriva prima (o prima e seconda se hai piazzato una puntata 1° & 2° Posizione). I risultati verranno visualizzati sullo schermo. Se hai attiva la griglia di puntata Regolare, vedrai la biglia vincente sullo schermo. Con la griglia Composta attiva, vedrai il primo e il secondo posto di quel turno di gioco.

Pagamenti

Punto di puntata	Vincita
1° posto	4.75:1
1° e 2° posto	27:1

Il turno di gioco è considerato valido quando almeno due biglie attraversano la linea del traguardo.

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno di gioco e tutte le eventuali vincite del turno. Le puntate saranno restituite.

Ritorno al giocatore

Il Ritorno al giocatore (RTP) teorico ottimale è 95,83% basato sulla puntata al 1° posto. Vedi sotto l'RTP per ciascuna puntata separatamente.

Puntata	RTP
1° posto	95,83%
1° e 2° posto	93,33%

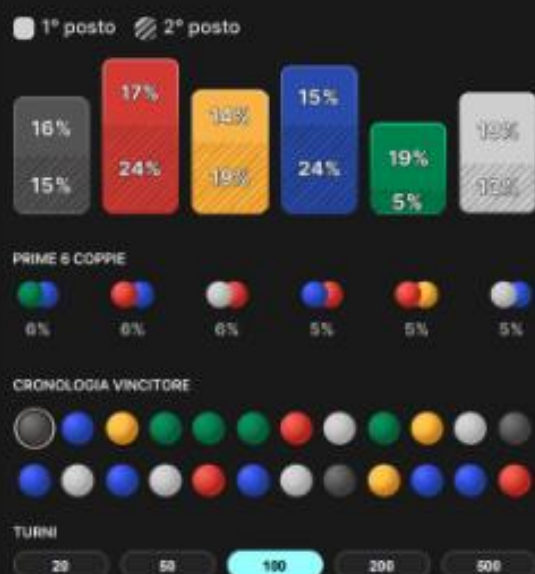
Statistiche della puntata

Durante il turno viene visualizzata la puntata totale posta su un particolare punto di puntata unitamente al numero di giocatori che hanno piazzato la puntata sul punto.

Risultati delle ultime partite

I risultati del gioco vengono registrati e presentati nella visualizzazione Statistiche.

La visualizzazione Statistiche contiene la percentuale di ogni colore che arriva primo nella gara, la percentuale di ogni colore che arriva secondo nella gara e le prime sei Coppie di colori vincenti. Puoi scegliere il numero di turni per visualizzare le statistiche dalle opzioni fornite. Le Statistiche mostrano anche l'elenco dei risultati delle partite più recenti, forniti in ordine decrescente da sinistra a destra, con il risultato più recente a sinistra.



Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Marble Race 0,20–10.000 €

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
100.000 €

Con la visualizzazione immersiva, il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

12

Nella visualizzazione classica, il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



RIPETI

Il pulsante RADDOPPIARE (x2) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



RADDOPPIA

Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



ANNULLARE

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



[Assistenza Live](#)

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.



Moderazione della chat automatica

I messaggi dei giocatori nella chat sono soggetti a decisioni automatizzate. In caso di abuso, come l'offesa al presentatore del gioco o ad altri giocatori o l'uso di un linguaggio inappropriato e/o offensivo, al giocatore verrà inviato un avviso. Se l'avviso viene ignorato, i privilegi della chat verranno disabilitati. Se non sei d'accordo con una decisione automatica, ti invitiamo a contattare il supporto del tuo Casinò per ulteriore assistenza.

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.



Codice partita

Ogni turno è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.



Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.



Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.



Depositi e prelievi

Cassiere per depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.



Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocareci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto «1» corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto «2» seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)