

1. **Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite**

Regole del gioco

Red Door Roulette è un entusiasmante gioco che unisce la Roulette all'esperienza del gioco bonus Crazy Time. In ogni turno, vengono selezionati casualmente da tre a 15 numeri come numeri bonus, offrendoti la possibilità di accedere al turno bonus Crazy Time. Inoltre, ogni bonus ha la possibilità di ottenere un moltiplicatore da 2x a 20x e di aumentare le tue vincite nel turno bonus.

Lo scopo di **Red Door Roulette** è quello di indovinare il numero su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più puntate sul numero scelto. La ruota della roulette comprende i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Dopo che il tempo di puntata è scaduto e il disco della Roulette automatica ha fatto girare la pallina, il croupier abbassa una leva per avviare il giro di una slot machine. I rulli della slot machine si fermano e mostrano un importo totale casualmente selezionato di numeri bonus per questo turno di gioco. Questi numeri bonus saranno contrassegnati con chiavi sulla griglia di puntata principale della Roulette. Le chiavi si trasformano eventualmente in punti di puntata colorati e, in alcuni casi, mostrano un moltiplicatore del numero bonus. Se il numero vincente è tra i numeri bonus ed ha la puntata del giocatore piazzata su una puntata piena, partecipi al turno bonus Crazy Time. Nel turno bonus, una ruota gira e si ferma per rivelare il moltiplicatore finale del turno bonus.

Turno bonus

Cosa si nasconde dietro la porta segreta rossa? È il mondo del Bonus Crazy time con una gigantesca ruota a 64 segmenti con un singolo indicatore e nient'altro che folli moltiplicatori di bonus! Se c'è un moltiplicatore sul numero bonus, tutti i moltiplicatori sulla ruota Crazy Time vengono moltiplicati per quel moltiplicatore.

Gira e aspetta vincite FOLLI! Quando la ruota si ferma, l'indicatore punterà a un segmento. Il moltiplicatore del segmento corrispondente verrà applicato immediatamente alle vincite del giocatore.

Se l'indicatore si ferma sul segmento DOUBLE della ruota Crazy Time, tutti i valori dei moltiplicatori mostrati sulla ruota verranno raddoppiati e poi la ruota verrà fatta girare un'altra volta.

Se la ruota si ferma sul segmento DOUBLE molte volte di seguito, e tutti i valori del moltiplicatore hanno raggiunto 4.000x, i segmenti DOUBLE vengono automaticamente sostituiti da moltiplicatori 4.000x.

Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette «Interne»; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette «Esterne».

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** — si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** — si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** — si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** — si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** — si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12» per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero** — si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

- **Even/Odd (Pari/dispari)** – si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** – si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Una volta chiuse le puntate, i «numeri bonus» selezionati a caso vengono evidenziati sul griglia di puntata.

0	3	5	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	5	5	8	5	5	17	20	23	2	29	32	35	2 ^{TO} 1
	1	4	7	10	25	16	1	1	1	28	31	1	2 ^{TO} 1
1 ST 12				2 ND 12				3 RD 12					
1-18		EVEN						ODD		19-36			

Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.



Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. I punti di puntata saranno evidenziate.



Tiers du cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

Orphelins a CheVal

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate *voisins du zero* e *tiers du cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *RED DOOR ROULETTE*

- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

JeU ZeRO

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare «-» o «+» per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

[Puntate preferite e speciali](#)

PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale «Puntate Preferite» consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione nei futuri round di Roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 30 puntate preferite con nomi diversi.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.



Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo «Invio» sulla tastiera.



PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

RINOMINARE O ELIMINARE LE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.



Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo «Invio» sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.



Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante **PUNTATE PREFERITE**.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate *Finale en plein* e *Finale a cheval*.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 — Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 — Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 — Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 — Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 — Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 — Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 — Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 — Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 — Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 — Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche

Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 — Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 — Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 — Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 — Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 — Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 — Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche

- Finale a cheval 6/9 — Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 — Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 — Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 — Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Puntate En Plein

Puntate En Plein piazza tutte le puntate del tipo selezionato (Rosso, Nero, Pari, Dispari, ecc.) coprendo ogni numero con una fiche.

Ad esempio: una Puntata a Pieno ROSSO piazza 18 fiche per coprire tutti i numeri rossi.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

15 1 0 36 35 12 7 32 13
500x

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.



Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare/fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

Pagamenti

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Pieno	19-3.999:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

TIPO DI PUNTATA	VINCITA
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

Il pagamento massimo per le tue vincite in un turno di gioco è limitato a 500.000 €. La puntata del giocatore è inclusa in questo calcolo.

Il moltiplicatore massimo nel gioco bonus è 4000x. I

malfunzionamenti annullano
puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) è 99,29%

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.

Red Door Roulette **5 – 1000 €**

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/tocando 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 **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.



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



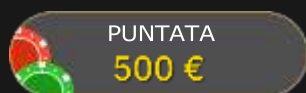
Il pulsante **ANNULLARE** elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/tocando 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.



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.

Gioco automatico

Una volta piazzata una puntata, il Gioco automatico consente di ripetere le puntate selezionate per un certo numero di turni di gioco.

Per avviare il Gioco automatico, piazza le tue puntate e fai clic sul pulsante corrispondente.



Nel pannello del Gioco automatico, puoi avviare il Gioco automatico selezionando il numero di mani per i quali desideri che le tue puntate vengano ripetute.



Il numero di turni di Gioco automatico che hai selezionato verrà visualizzato sul pulsante Gioco automatico. Il numero di turni di Gioco automatico residui viene aggiornato non appena comincia il Gioco automatico.

Gioco automatico

PUNTATA PER TURNO 10 €



Il tuo importo totale della tua puntata nel Gioco automatico può essere calcolato moltiplicando il numero di turni di Gioco automatico che hai selezionato per il valore della tua puntata totale. È indicato sotto ogni carta del turno di Gioco automatico. Il tuo limite di Gioco Automatico rimanente verrà visualizzato anche sotto ogni carta del turno di Gioco automatico, una volta che il Gioco automatico è iniziato.

I tuoi turni di Gioco automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché non decidi d'interromperli cliccando/toccando STOP.

STOP

Quando il Gioco automatico viene interrotto, sarai in grado di ripetere le puntate e i turni selezionati in precedenza cliccando/toccando RIPETI.

RIPETI

Se fai puntate aggiuntive sulla griglia di puntata o raddoppi le tue puntate mentre il Gioco automatico è in esecuzione, apparirà un messaggio che ti permetterà di scegliere di continuare il Gioco automatico con le tue puntate modificate. Se non confermi di continuare, il Gioco automatico verrà interrotto.

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.



Lingua

Puoi modificare la tua lingua di gioco nelle impostazioni. Viene applicata la lingua ufficiale della giurisdizione se le traduzioni del gioco non corrispondono.

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.



Informazioni relative all'ADM

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni relative all'ADM:

- **GIOCO** mostra il nome del gioco.
- **ID DI SESSIONE** indica il valore identificativo della sessione di gioco emesso dall'ADM.

- ID DI PARTECIPAZIONE indica il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco emesso dall'ADM.

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.

Regola valida dei giri di roulette

Il numero vincente è valido solo quando il giro è stato ritenuto valido.

In un giro valido, la pallina della Roulette deve essere fatta girare dalla ruota automatica nella direzione opposta al movimento della ruota stessa e deve completare almeno i suoi primi 3 giri completi attorno al perimetro prima di cadere e fermarsi su uno slot con un numero.

Un giro viene dichiarato non valido nei casi seguenti:


- La pallina ha fatto meno di 3 giri completi
- La pallina è stata lanciata nella stessa direzione della ruota
- La palla non ha toccato completamente il bordo durante la rotazione
- La pallina ha smesso di ruotare durante il giro
- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro
- Un corpo estraneo è finito sulla ruota durante il giro.

In caso di giri non validi, la ruota automatica ripete il giro.

In caso di irregolarità, si prega di fornire il numero di gioco del round in questione all'Assistenza Live.

Altri giochi

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

 LOBBY

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocare 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.

 TAVOLO

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.)

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: RED DOOR ROULETTE



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: **RED DOOR ROULETTE**

