

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Roulette

Regole di gioco e di determinazione dei risultati e delle vincite, nonché eventuali regole che disciplinano la partecipazione dei giocatori in relazione al livello di abilità

Regole di First Person Roulette:

Regole del gioco

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

Una volta piazzate le tue puntate, premi il pulsante GIRARE per lanciare la pallina nella Roulette. La pallina si fermerà in una delle caselle numerate della ruota. Il giocatore vince se ha puntato sul numero vincente.

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".

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Roulette

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.

Puntate Speciali e sui vicini

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. Le posizioni 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:

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Roulette

- 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

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle puntate *Voisins du Zero* e *Tiers du Cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle puntate *Voisins du Zero* e *Tiers du Cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (Pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

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

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

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Roulette

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: First Person Roulette

