

REGOLAMENTO – FIRST PERSON XXXTREME ROULETTE

First person XXXtreme Roulette è un gioco emozionante che offre un'esperienza elettrizzante per quanto riguarda il gioco della roulette. A ogni turno, da uno a cinque «numeri casuali» vengono colpiti da un fulmine giallo, permettendo di vincere pagamenti moltiplicati da 50 fino a 500 volte (da 49:1 a 499:1). Come bonus ciascuno dei colpi di fulmine gialli ha la possibilità di colpire anche altre puntate sulla griglia di puntata per aumentare fino a 10 la quantità di numeri fulmine durante il round di gioco. Inoltre, per ogni turno c'è la possibilità che appaia un fulmine rosso e i moltiplicatori già mostrati verranno portati a valori ancora più alti. Il fulmine rosso consente di vincere premi moltiplicati da 50 fino a 2.000 volte (da 49:1 a 1.999:1).

Lo scopo di **First person XXXtreme Roulette Fulmine** è quello di indovinare il numero 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 terminato il tempo a disposizione per puntare, vengono selezionati uno o più numeri fulmine con premi maggiorati e quindi la pallina viene lanciata sulla ruota della roulette. La pallina si fermerà su una delle caselle numerate della ruota. I giocatori vincono se hanno piazzato una puntata che copre il numero vincente. Se il numero vincente è compreso tra i numeri fulmine selezionati a caso ed è coperto da una puntata sul numero pieno del giocatore, quest'ultimo vince il premio maggiorato appropriato.

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.

0	3	6	9	12	300x	18	21	24	27	30	33	36	2 to 1
	2	5	600x	11	14	17	20	23	200x	29	32	35	2 to 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 to 1
1 ST 12				2 ND 12				3 RD 12					
1 - 18		EVEN		♦		◇		ODD		19 - 36			

Una volta premuto/toccato il bottone GIRA, i «numeri fulmine» selezionati a caso e i loro «pagamenti fulmine» sono evidenziati sul tavolo delle puntate.

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.

5	24	16	33	1	20	14	31	9	22	18	29	7	28	12	35	3
10	TIER ORPHELINS VOISINS ZERO												26			
23	30	11	36	13	27	6	34	17	25	2	21	4	19	15	32	0
8																

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

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
- 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

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. 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

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.

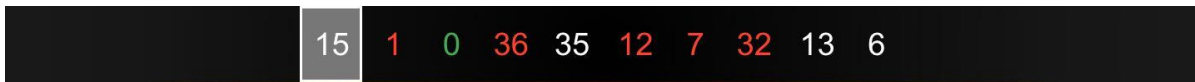
Puntate En Plein

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 En Plein ROSSO piazza 18 fiche per coprire tutti i numeri rossi.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.



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	19-1999:1
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

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Vincita del giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) per la puntata Pieno è pari al 97.10%.

Il valore teorico ottimale di RTP per tutte le altre puntate è pari al 97.30%.

Puntare

Il pannello dei 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.

First Person XXXtreme Lightning Roulette €0,10 – 10.000

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



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.



Se il tuo saldo è troppo alto per essere mostrato sul DISPLAY DELLE FICHE, compare una FICHE RETTANGOLARE.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano 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.

Una volta piazzate una puntata valida, premi il pulsante GIRARE per lanciare la pallina nella Roulette.



Il pulsante RIPUNTA consente di ripetere tutte le tue puntate della partita precedente. Il pulsante diventa disponibile dopo ogni round di gioco. Il pulsante RIPUNTA diventa GIRARE se scegli di piazzare nuove puntate oppure dopo che hai cliccato o sfiorato il pulsante RIPUNTA.



Il pulsante RADDOPPIARE (2x) 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.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA 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 ANNULLA.

Ricordiamo che le puntate possono essere rimosse solo prima che sia stato premuto il pulsante GIRARE.



Una volta mostrato il risultato di ogni giro, sullo schermo compaiono due pulsanti:



Se premi questi pulsanti, puoi puntare e girare nuovamente senza dovere attendere che il gioco ti riporti alla schermata delle puntate. RIPUNTA E GIRA ripete la puntata che hai piazzato nel round precedente e fa rigirare la ruota. 2x RADDOPPIA E GIRA raddoppia la puntata che hai piazzato nel round precedente e fa rigirare la ruota.

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



Gioco Automatico

Dopo aver piazzata una scommessa, Gioco automatico consente di ripetere la scommessa o le scommesse selezionate per un numero prescelto di round 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 scommesse vengano ripetute.



Il numero di round di Gioco Automatico che hai selezionato verrà visualizzato sul tasto Gioco Automatico. Il numero di round di Gioco Automatico residui viene aggiornato non appena comincia il Gioco Automatico.



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

I tuoi round di Gioco Automatico proseguono fino al termine del numero impostato o finché non decidi d'interromperli premendo STOP.



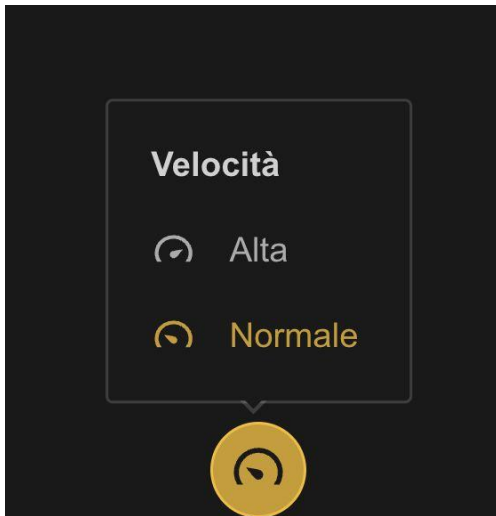
Quando il Gioco Automatico viene interrotto, sarai in grado di ripetere le scommesse e i round selezionati in precedenza facendo clic/toccando RIPETI.



Mentre è in esecuzione il Gioco automatico, non è possibile cambiare le puntate. Il giocatore deve interrompere il Gioco automatico per cambiare le puntate.

Velocità

Il giocatore può scegliere in qualsiasi momento la velocità di gioco utilizzando lo speciale pulsante Velocità disponibile nel menu Modalità Velocità durante il turno di gioco.



Puoi scegliere tra le seguenti Modalità Velocità:

ALTA

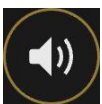
La modalità di gioco più veloce.

NORMALE

La modalità di gioco a velocità normale.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco e la voce. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



È possibile modificare le impostazioni audio facendo clic/selezionando il pulsante IMPOSTAZIONI.

Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- **CRONOLOGIA ACCOUNT:** mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- **CRONOLOGIA PARTITA:** mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare 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.



Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata ma prima di avere premuto il pulsante Girare, la tua puntata viene restituita. Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata ed avere premuto il pulsante Girare, il risultato della partita sarà determinato dal generatore di numeri casuali del gioco. Una volta riconnesso, potrai visualizzare il risultato della partita nella finestra della Cronologia.

Altri giochi

Il pulsante Vai Live può sempre essere selezionato.



Cliccando/toccando il pulsante Vai Live verrai reindirizzato direttamente al tavolo di Roulette Live.

Il pulsante LOBBY può essere selezionato sempre da qualsiasi gioco.



Permette di cambiare facilmente il tavolo del gioco o selezionare qualsiasi altro gioco in Prima Persona. Non verrai rimosso da questo gioco finché non avrai selezionato il nuovo gioco a cui vuoi partecipare. Tramite la LOBBY puoi visualizzare gli altri giochi continuando a giocare al gioco attuale.

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. Fai nuovamente clic sulla BARRA SPAZIATRICE per avviare la partita.
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, Guida, Impostazioni ecc.)