

FRENCH ROULETTE TOUCH

TIPO DI GIOCO: SELEZIONA QUELLO CORRETTO

- Gioco video slot
- Gioco da tavolo
- Presenza di jackpot interni al gioco
- Video Poker

NOME VARIANTE

French Roulette Touch

Informazioni sul pagamento

| INFORMAZIONE | VALORE |
|--|-------------|
| La percentuale del ritorno teorico per il giocatore è pari a | 97,30% |
| Puntata predefinita minima/massima (€) | 0.1 / 5 000 |
| Presenza di jackpot interni al gioco | No |
| Quota della raccolta destinata ai jackpot interni | 0.0 |
| Presenza di jackpot condivisi con altri giochi | N/A |
| Quota della raccolta destinata ai jackpot condivi | 0 |

REGOLE DI FRENCH ROULETTE TOUCH

- French Roulette Touch è una roulette classica che presenta puntate interne ed esterne.
- La ruota della roulette presenta 37 spazi numerati da 0 a 36. Lo scopo del gioco è tentare di indovinare dove si fermerà la pallina quando la ruota smetterà di girare.
- Le puntate minime e massime per il gioco sono visualizzate nella sezione **MIN/MAX** della tabella.
- I pagamenti sono effettuati in base alla Tabella pagamenti.
- La Tabella pagamenti mostra la puntata massima per ciascuna area di puntata.

Come si gioca

Scegli un valore delle fiches, piazza la tua puntata, gira la ruota e attendi per scoprire se hai indovinato il numero vincente.

- **Selezionare il valore dei gettoni.** Per selezionare il valore desiderato per le fiche, sfiora una fiche nell'area del tastierino. Sulla schermata è attivo 1 solo valore per la fiche alla volta. Parti delle fiche aggiuntive possono comparire sulla destra o sulla sinistra della fiche attiva. Per utilizzarle nella puntata, scorri verso sinistra e verso destra nelle fiche per visualizzare altri valori per le fiche.
- **Effettuare una o più puntate.** Puoi piazzare una puntata in due modi.
 - Scegliere il valore del gettone e toccare l'area di puntata per selezionarlo. Verrà utilizzata la puntata corrispondente.
 - Trascina un gettone su un'area di puntata. L'area di puntata viene selezionata e viene piazzata la puntata corrispondente.
- Ulteriori pressioni aggiungono il numero di gettoni richiesto dello stesso valore alla puntata selezionata.
- Dopo aver piazzato una puntata, tocca e tieni premuta l'area della puntata sulla tabella per visualizzare il valore della puntata totale.
- Se tenti di piazzare una puntata che supera il limite del tavolo, del giocatore o dell'area di puntata, viene visualizzato un messaggio e la puntata non viene piazzata.
- Una volta selezionata, l'area di puntata viene evidenziata per due secondi.
- **Girare la ruota.** Una volta finito di puntare, sfiora il tasto gira per avviare un round di gioco. A questo punto la pallina viene lanciata sulla roulette. L'importo puntato viene detratto dal tuo conto. La pallina finisce in una tasca, il cui numero è quello vincente.
 - Il giocatore può fermare la ruota della roulette in qualsiasi momento mentre questa sta girando sfiorando qualsiasi punto sull'area di gioco. (Non disponibile in tutti i casinò).
 - È possibile far girare la ruota senza piazzare alcuna puntata. (Non disponibile in tutti i casinò).
- **Controllo del numero vincente.** Quando la pallina si ferma, viene annunciato il numero vincente e vengono pagate le puntate vincenti. Il numero vincente viene visualizzato sulla ruota della roulette. Le tue vincite vengono inoltre visualizzate nel riquadro di gioco e aggiunte al tuo denaro **in denaro**. Tutte le puntate perdenti vengono eliminate dal tavolo.
- **Giocare ancora.** Sfiora il tasto stessa puntata per piazzare la stessa puntata del round precedente. In alternativa, sfiora il tasto cancella tutte le puntate per liberare il tavolo da tutte le puntate precedenti e poi piazza qualsiasi nuova puntata e sfiora il tasto gira.

Regolazione automatica puntate

- Se una puntata supera il limite di puntata o il limite del tavolo oppure se il giocatore non ha denaro sufficiente, la funzione Adatta puntate auto porta automaticamente la puntata sull'importo più alto possibile. Se la puntata è composta da più posizioni di puntata, viene ridotta proporzionalmente sulle posizioni di puntata incluse. Se la puntata così ottenuta risulta troppo bassa per coprire tutte le posizioni di puntata desiderate, i gettoni verranno posizionati sul maggior numero di posizioni possibile. Se non è possibile coprire tutte le posizioni di puntata desiderate, il gioco sceglierà in modo casuale su quali posizioni collocare i gettoni.
- Per attivare questa funzione, apri il menu **IMPOSTAZIONI GIOCO**.

Riusa Stessa Puntata

- Se attivi l'opzione **Riusa stessa puntata**, le puntate usate nel round precedente vengono automaticamente usate nei round successivi. Prima di girare la ruota, puoi modificare o rimuovere la puntata piazzata.

Tabellone

- Il tabellone visualizza i risultati del round di gioco, i numeri caldi e i numeri freddi.
- **Numeri caldi.** Visualizza i 4 numeri che hanno vinto di più negli ultimi 500 giri. La seconda riga mostra il numero di volte in cui i numeri caldi sono stati vincenti negli ultimi 500 giri.
- **Numeri freddi.** Visualizza i 4 numeri meno estratti negli ultimi 500 giri. La seconda riga mostra il numero di volte in cui i numeri freddi sono stati vincenti negli ultimi 500 giri.
- **Risultati.** Questa sezione del tabellone visualizza i numeri vincenti degli ultimi 10 round.

Tipi di scommesse

Puntate interne

Puntate interne. Puntate effettuate sui numeri o sulle linee tra i numeri della zona interna del tavolo.

- **Straight.** Una puntata straight è una puntata su un singolo numero. Per fare una puntata straight posiziona un gettone su uno dei numeri disponibili.
- **Split.** Una puntata split è su 2 numeri vicini. Per fare una puntata split posiziona un gettone su ogni 2 numeri adiacenti.
- **Three Line (Street).** Una puntata three line(street) è una puntata effettuata su una riga di 3 numeri. Per fare una puntata three line posiziona un gettone sulla linea all'inizio di una delle 12 righe disponibili. Puoi anche effettuare una puntata su three line (street), ad esempio su 0, 1 e 2 oppure su 0, 2 e 3 posizionando i gettoni sull'angolo di intersezione dei 3 numeri.
- **Comer.** Una puntata comer è una puntata effettuata su 4 numeri. Per utilizzarla, posiziona un gettone nell'angolo di intersezione di 4 numeri. Puoi anche effettuare una puntata comer su 0, 1, 2 e 3 posizionando un gettone sull'angolo di intersezione dello 0 e della riga 1, 2 e 3.
- **Six Line.** È una puntata effettuata su 6 numeri, ovvero 2 righe di 3 numeri, escluso lo 0. Per puntare su six line, posiziona un gettone all'inizio della linea che separa 2 righe.

Puntate esterne

Le puntate esterne sono quelle posizionate nelle aree del tavolo che rappresentano gruppi di numeri e che comprendono:

- **Column.** Una puntata column è una puntata effettuata su 12 numeri; 1 colonna di 12 numeri. Per utilizzarla, posiziona un gettone in uno dei 3 riquadri con il triangolo alla fine della colonna.
- **Dozen.** Puntate su 12 numeri in tre righe consecutive. Posiziona i gettoni nelle caselle contrassegnate come P12 per i numeri da 1 a 12, M12 per i numeri da 13 a 24 o D12 per i numeri da 25 a 36.
- **Red/Black.** Una puntata red o black è una puntata effettuata su 18 numeri; tutti i numeri neri o tutti i numeri rossi. Per utilizzarla, posiziona un gettone su una delle due aree rosse o nere senza contrassegno.
- **Even/Odd.** Una puntata even o odd è una puntata su 18 numeri che comprende o tutti i numeri pari, escluso lo 0, o tutti i numeri dispari. Per piazzare una puntata even o odd, posiziona un gettone nell'area contrassegnata come **EVEN** or **ODD**.
- **1-18/19-36.** È una puntata effettuata su 18 numeri; i primi 18 numeri, escluso lo 0, o gli ultimi 18 numeri. Per utilizzare la puntata 1-18 o 19-36, posiziona un gettone sull'area che riporta l'indicazione **1-18** o sull'area che riporta l'indicazione **19-36**.

PAGAMENTI

- La seguente tabella elenca le puntate disponibili con il numero minimo di gettoni richiesti e i relativi pagamenti.

| Puntata | Numero minimo di gettoni | Pagamento |
|---------------------|--------------------------|-----------|
| Straight | 1 | 35:1 |
| Split | 1 | 17:1 |
| Three Line (Street) | 1 | 11:1 |
| Comer | 1 | 8:1 |
| Six Line | 1 | 5:1 |
| Column | 1 | 2:1 |

| | | |
|------------|---|-----|
| Dozen | 1 | 2:1 |
| Red/Black | 1 | 1:1 |
| Even/Odd | 1 | 1:1 |
| 1-18/19-36 | 1 | 1:1 |

Gioco principale



Pulsante Gira

Tocca per iniziare a giocare con la puntata corrente.

Tieni premuto il pulsante Gira per alternare tra il giro normale e il giro rapido.

Arresto rapido: Tocca l'area di gioco durante un giro per rendere più breve il giro della pallina della roulette.



Menu

Tocca per accedere alle impostazioni e alle informazioni sul gioco.



Audio

Tocca per attivare o disattivare l'audio senza accedere al menu delle impostazioni.



Esci

Tocca per uscire dal gioco.

Impostazioni del gioco e Informazioni del gioco



Impostazioni audio

- **Audio:** Tocca per attivare o disattivare l'audio.

Impostazioni gioco

- **Regolazione automatica puntate.** Attiva o disattiva la funzione Adatta puntate auto.
- **Giro veloce.** Tocca per attivare o disattivare il giro veloce.
- **Riusa stessa puntata.** Tocca l'interruttore per attivare o disattivare **Riusa la stessa puntata.**
- **Gioco autom.:** Trascina o tocca il cursore per consentire l'impostazione delle opzioni del gioco automatico e indicare il numero di round da effettuare. La funzione consente di disputare il numero di giri indicati.
 - **Se una singola vincita supera.** Interrompe il Gioco autom. quando l'importo vinto supera o è pari a un importo da te indicato.
 - **Se il denaro aumenta di.** Interrompe il gioco automatico se il denaro aumenta dell'importo specificato.
 - **Se il denaro diminuisce di.** Interrompe il gioco automatico se il denaro diminuisce dell'importo specificato.

Nota: Se vieni disconnesso durante il gioco, tutte le impostazioni di Gioco autom. vengono riportate sui valori predefiniti quando ricarichi il gioco.

Nota: in determinate giurisdizioni, alcune opzioni del gioco automatico sono obbligatorie.

Tabella pagamenti



Tocca per visualizzare i pagamenti.



Regole del gioco

Tocca per visualizzare le regole del gioco.



Cronologia del gioco

Tocca per visualizzare lo storico del gioco.

La cronologia del gioco è disponibile solo nella modalità di gioco con denaro.



Indietro

Tocca per tornare alla giocata principale.

Gioco autom. e Giro veloce



Gioco autom.

Tocca per avviare la funzione Gioco autom. Il numero di giri selezionato viene visualizzato sul pulsante.



Stop Gioco autom.

Tocca per interrompere la funzione Gioco autom. Il numero di giri rimanenti viene visualizzato sul pulsante.



Giro veloce

Tocca per avviare il giro veloce.

Nota: Alcuni operatori potrebbero non offrire tutte le impostazioni di gioco indicate.

Pulsanti e simboli



Cancella

Tocca per annullare le puntate dell'area selezionata. In caso di mancata selezione di un'area di puntata, verranno annullate tutte le puntate sul tavolo.



Raddoppia

Tocca per raddoppiare il valore di tutte le puntate presenti sul tavolo. Non si applica alla puntata che ha superato il limite massimo di puntata.



Stessa puntata

Tocca per ripetere la scommessa del round di gioco precedente.



Annulla

Tocca per annullare l'ultima puntata piazzata sul tavolo.



Impostazioni rapide

Tocca per attivare/disattivare la funzione del gioco automatico senza accedere al menu delle impostazioni. L'opzione attiva le funzionalità del giro veloce e del Riusa stessa puntata.

RITORNO PER IL GIOCATORE

- Il ritorno teorico per il giocatore per questo gioco è del 97.30%

ALTRE INFORMAZIONI

- Le seguenti funzioni e impostazioni di gioco possono essere soggette ai termini e alle condizioni del sito di gioco. Per ulteriori informazioni su quanto segue, ti invitiamo a fare riferimento al sito di gioco:
 - Procedure in vigore per la gestione delle partite sospese.
 - Intervallo dopo il quale sessioni di gioco inattive terminano automaticamente.
- In caso di funzionamento non corretto dell'hardware o del software del gioco, tutte le puntate e i pagamenti vengono annullati e le puntate piazzate rimborsate.

TRADUZIONI DELLA TERMINOLOGIA DI GIOCO

Nota: la tabella che segue si applica solo se si gioca in una lingua diversa dall'inglese.

| Termini inglese | Termini tradotto |
|-----------------------|------------------------|
| P12, M12, D12 (Dozen) | P12, M12, D12 (decina) |
| Black | Nero |
| Cornet | Quartina |
| Even | Pari |
| MIN | MIN. |
| MAX | MAX |
| Odd | Dispari |
| Red | Rosso |
| Straight | Numero pieno |
| Split | Cavallo |
| Six Line | Sestina |
| Three Line (Street) | Terzina |
| Column | Colonna |
| | |

Dozen

Dozzina

Regole generate:

Puntata minima

0.1

Puntata massima

5 000

La percentuale del ritorno teorico per il giocatore è pari a

97,30%