

FRENCH ROULETTE™

TIPO DI GIOCO: SELEZIONA QUELLO CORRETTO

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

NOME VARIANTE

French Roulette™

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™

- French Roulette™ è una roulette classica che presenta puntate interne, puntate esterne, puntate a chiamata, puntate speciali e puntate preferite.
- 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 si basano sulla Tabella pagamenti. Per visualizzarla, clicca sul tasto **i** sul tastierino oppure consulta la sezione Pagamenti che segue.

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 della fiche, clicca su una fiche nell'area del tastierino. Clicca sulle frecce attive che occasionalmente compaiono a sinistra e destra delle fiches, per visualizzare ulteriori valori di fiche.
- Puoi puntare su posizioni diverse della tabella per evidenziare le puntate. Quando una posizione di puntata è evidenziata, compare una finestra che mostra i limiti minimo e massimo per quella puntata.
- **Effettuare una o più puntate.** Per effettuare una puntata, selezionare il valore dei gettoni, quindi fare clic su un numero o una posizione di puntata sul tavolo. Clic aggiuntivi aggiungono il numero richiesto di gettoni dello stesso valore alla puntata selezionata.
- Dopo aver piazzato una puntata, puoi puntare ai gettoni sul tavolo per visualizzare la puntata totale e il pagamento totale se la puntata è vincente.
- **Girare la ruota.** Quando hai finito di puntare clicca sul tasto **gira** per cominciare un round di gioco. La pallina viene quindi lanciata sulla ruota della roulette. L'importo puntato viene detratto dal tuo conto. La pallina finisce in una tasca, il cui numero è quello vincente.
- Un giocatore può fermare la ruota della roulette in qualsiasi momento cliccando sul tasto **gira**. Questa funzione non è disponibile durante **Gioco autom.** (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.** Clicca sul tasto **stessa puntata** per piazzare la stessa puntata del round precedente. In alternativa, clicca sul tasto **cancella** tutte le puntate per cancellare la tabella di tutte le puntate precedenti, piazza nuove puntate e poi clicca sul tasto **gira**. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Funzioni di gioco di seguito.


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 di gioco**.

Riquadro delle puntate speciali

- Le puntate speciali sono tipi di puntata a chiamata effettuate piazzando le fiches direttamente sul nome della puntata nel pannello delle Puntate speciali. Per aprire il pannello delle Puntate speciali, clicca sul tasto delle Puntate preferite.
- Il riquadro visualizza tutte le puntate speciali disponibili.
- Spostando il mouse su una puntata speciale, il gioco evidenzia il numero delle puntate sul tavolo.
- Per scorrere fra le pagine dell'elenco delle puntate speciali, utilizza le frecce in fondo al pannello.

Puntate preferite

- Il gioco presenta l'opzione delle puntate preferite che consente al giocatore di salvare le puntate di qualunque configurazione e di puntare automaticamente. Per aprire il pannello delle Puntate preferite, clicca sul tasto Puntate preferite.
- Per salvare una puntata come preferita, piazza tutte le tue puntate sul tavolo e poi apri il pannello delle Puntate preferite. Clicca sul simbolo +, inserisci un nome per la puntata e poi clicca su .
- Puoi salvare fino a un massimo di 10 puntate preferite.
- Per piazzare una delle tue puntate preferite, apri il pannello Puntate preferite e seleziona una puntata dall'elenco. Tutte le fiche vengono piazzate automaticamente.
- Per cancellare una puntata preferita, clicca sul tasto x accanto al nome della puntata nell'elenco delle puntate preferite.

Statistiche e Tabellone

- Il riquadro delle statistiche visualizza i risultati del round di gioco, i numeri caldi e freddi e le statistiche del tavolo.
- Per aprire il pannello delle statistiche, clicca sul tasto statistiche.
- **Statistiche della ruota.** Questa sezione del riquadro visualizza la distribuzione dei numeri vincenti per gli ultimi 500 round.
- **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.
- **Grafici a barre.** Questa sezione del riquadro elenca le puntate su Red/Black ed Even/Odd e visualizza la percentuale dei round di gioco terminati con uno di questi risultati, incluso lo 0.
- Puoi effettuare puntate straight sui numeri caldi e freddi e sulla ruota delle statistiche oppure effettuare delle puntate esterne posizionando i gettoni direttamente sul tabellone o sul riquadro.
- **Risultati.** Questa sezione del tabellone visualizza i numeri vincenti degli ultimi 15 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**.

Puntate annunciate

Le puntate annunciate consistono in una o più puntate interne su una serie di numeri così come compaiono sulla ruota della roulette. Alcune puntate annunciate presentano un numero minimo predefinito di fiche necessario per piazzare le puntate. Consulta la sezione Pagamenti per informazioni dettagliate.

Le puntate annunciate vengono piazzate collocando direttamente i gettoni sulla pista della roulette. Per visualizzare la pista, fai clic sull'apposito pulsante sul tastierino. Le puntate annunciate includono:

- **Number and neighbors.** È una puntata che, per impostazione predefinita, viene effettuata su 5 numeri; 1 numero più i 2 numeri visualizzati su entrambi i lati del numero secondo la disposizione sulla ruota. Per utilizzarla, posiziona un gettone su un numero sulla pista.
 - Per aumentare o diminuire il numero di numeri vicini inclusi in una puntata Numero e vicini, fai clic sui pulsanti **(+)** e **(-)** posizionati sulla pista. Il numero massimo di numeri vicini è 8.
- **Jeu Zero.** È una puntata effettuata su una serie di 7 numeri: 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15. Per utilizzarla, posiziona un gettone nell'area della pista che riporta l'indicazione **Zero**.
- **Tiers.** È una puntata effettuata su una serie di 12 numeri: 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Per utilizzarla, posiziona un gettone sull'area della pista che riporta l'indicazione **Tiers**.
- **Orphelins.** Una puntata Orphelins è una puntata su 2 serie di 8 numeri: 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9. Per effettuare una puntata di questo tipo, colloca un gettone sull'area della pista contrassegnata come **Orphelins**.
- **Voisins.** È una puntata effettuata su una serie di 17 numeri: 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Per utilizzarla, posiziona un gettone sull'area della pista che riporta l'indicazione **Voisins**.

Scommesse speciali

Le puntate speciali sono o più puntate interne di un tipo o una combinazione di punte interne. Il numero minimo di fiche necessario per piazzare una puntata speciale viene mostrato nel pannello delle Puntate speciali. In alternativa, consulta la sezione Pagamenti di seguito. Le puntate speciali includono:

- **Red or Black Splits.** Una puntata red or black split è una puntata su tutti i numeri rossi split possibili (9/12, 18/21, 16/19, 27/30) oppure su tutti i numeri neri split possibili (8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 29/28, 28/31).
- **Orphelins Plein.** Una puntata orphelins plein è una puntata su una serie di 8 numeri singoli: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31 e 34. Ad esempio, una puntata su Orphelins Plein è una puntata diretta su 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31 e 34.
- **Finale Plein.** Una puntata Finale Plein è una puntata su un numero e su tutti i numeri aggiuntivi che terminano con quel numero. Ad esempio, una puntata Finale Plein 7 è una puntata sui numeri 7, 17 e 27, mentre una puntata Finale Plein 2 è una puntata sui numeri 2, 12, 22 e 32.
- **Finale Cheval.** Una puntata finale cheval è una puntata split su 2 numeri e altre puntate split aggiuntive sui numeri che terminano con la stessa coppia di cifre. Ad esempio, una puntata Finale Cheval 3/6 include le puntate split sui numeri 3/6, 13/16, 23/26 e 33/36.
- **Finale Cheval/Plein.** Una puntata final cheval/plein è una puntata split su 2 numeri e su tutti i numeri che terminano con quei 2 numeri. Sui numeri non adiacenti che seguono questo schema vengono piazzate delle puntate straight. Ad esempio, una puntata Finale Cheval/Plein su 4/5 include puntate split su 4/5, 14/15, 34/35 e puntate straight su 24 e 25.

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




Corner	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
Number and neighbors	1	35:1
Jeu Zero	4 (3 puntate split e 1 puntata straight)	Split - 17:1 Straight - 35:1
Tiers	6 (6 puntate split)	17:1
Orphelins	5 (4 puntate split e 1 puntata straight)	Split - 17:1 Straight - 35:1
Voisins	9 (1 puntata three line da 2 gettoni, 5 puntate split da 1 gettone e 1 puntata comer da 2 gettoni)	Split - 17:1 Three line (street) - 11:1 Comer - 8:1
Red Splits	4	17:1
Black Splits	7	17:1
Finale Plein 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6	4 (4 puntate straight)	35:1
Finale Plein 7, 8, 9	3 (3 puntate straight)	35:1
Finale Cheval 0/3, 1/4, 2/5, 3/6	4 (4 puntate split)	17:1
Finale Cheval 4/7, 5/8, 6/9, 7/10, 8/11, 9/12	3 (3 puntate split)	17:1
Finale Cheval/Plein 0/1, 1/2, 2/3, 4/5, 5/6	5 (3 puntate split e 2 puntate straight)	Split - 17:1 Straight - 35:1
Finale Cheval/Plein 6/7	5 (3 puntate straight e 2 puntate split)	Split - 17:1 Straight - 35:1
Finale Cheval/Plein 3/4	6 (2 puntate split e 4 puntate straight)	Split - 17:1 Straight - 35:1
Finale Cheval/Plein 7/8, 8/9, 9/10	4 (2 puntate split e 2 puntate straight)	Split - 17:1 Straight - 35:1

FUNZIONALITÀ DEL GIOCO

- La tabella che segue elenca i diversi pulsanti del gioco e ne descrive le funzioni.

Pulsante	Funzione
----------	----------

	<p>Clicca per girare la ruota e cominciare un nuovo round di gioco.</p>
	<p>Clicca per avviare il giro rapido. Questo tasto è visibile nel tastierino se selezi l'opzione Quick Spin nel menu Impostazioni di gioco. (Non disponibile in tutti i casinò).</p>
	<p>Clicca per aprire o chiudere la Tabella pagamenti.</p>
	<p>Clicca per visualizzare la pista della roulette.</p>
	<p>Clicca per aprire o chiudere il pannello delle statistiche.</p>
	<p>Clicca per aprire o chiudere il pannello Puntate preferite e Puntate speciali.</p>
	<p>Fai clic per raddoppiare il valore di tutte le puntate presenti al momento sul tavolo. Non si applica alla puntata che ha superato il limite massimo di puntata.</p>
	<p>Fai clic per annullare l'ultima puntata piazzata sul tavolo.</p>
	<p>Fai clic per annullare tutte le puntate del tavolo.</p>
	<p>Clicca per ripetere la stessa puntata del round precedente. Quando clicchi sul tasto di ripetizione della puntata, comincia la modalità di ripetizione della puntata e la stessa puntata viene ripetuta fino a quando non clicchi di nuovo tasto di ripetizione della puntata per terminare la modalità.</p>
	<p>Fai clic per aprire il menu delle impostazioni del gioco e configurare le diverse opzioni. Il menu contiene le opzioni per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Voce del croupier ● Musica di sottofondo ● Eff. sonori ● Colonna sonora

	<ul style="list-style-type: none"> ● Giro veloce (Non disponibile in tutti i casinò) ● Regolazione automatica puntate ● Film intro ● Cronologia del gioco
	Fai clic per disattivare l'audio del gioco oppure utilizza il cursore per regolare il volume.
	Clicca per visualizzare il menu delle impostazioni di GIOCO AUTOM. e giocare il gioco in maniera automatica. Seleziona il numero di giri di Gioco autom. o apri le impostazioni avanzate per configurare le opzioni di arresto dell'Gioco autom.
	Clicca per accedere alle regole del gioco.

Opzioni impostazioni gioco

- Per accedere alle impostazioni di gioco, fai clic sull'icona della chiave inglese nel pannello di gioco.
- **Voce del croupier.** Attiva o disattiva la voce del croupier.
- **Musica di sottofondo.** Attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- **Effetti sonori.** Consente di attivare o disattivare l'audio del gioco.
- **Colonna sonora.** Scegli una colonna sonora del gioco.
- **Giro veloce.** Attiva o disattiva l'opzione del giro veloce (Non disponibile in tutti i casinò).
- **Regolazione automatica puntate.** Attiva o disattiva la funzione Adatta puntate auto.
- **Film intro.** Attiva o disattiva il filmato introduttivo.
- **Cronologia del gioco.** Fai clic per visualizzare lo storico delle partite precedenti (Non disponibile in **PROVA IL GIOCO**).

Opzioni di Gioco autom. avanzate

- Per impostare le opzioni di Gioco autom. avanzate, fai clic su **AUTO** nel pannello di gioco e quindi su **Impostazioni avanzate**.
- **Su qualsiasi vincita.** Interrompe il Gioco autom. quando si vince una mano.
- **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.
- Clicca su **Reset** per cancellare tutte le opzioni di Stop Gioco Autom.
- **Nota:** Quando si modificano le impostazioni di Gioco autom. durante un round di gioco, tutte le impostazioni entrano in vigore quando il round di gioco o la funzione vengono completati.
- **Nota:** In caso di disconnessione durante il gioco, tutte le impostazioni di Gioco autom. vengono ripristinate sui valori predefiniti quando ricarichi il gioco.
- **Nota:** in determinate giurisdizioni, alcune opzioni del gioco automatico sono obbligatorie.

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.

Termine inglese	Termine tradotto
P12, M12, D12 (Dozen)	P12, M12, D12 (decina)
Black	Nero
Comer	Quartina
Even	Pari
MIN	MIN.
MAX	MAX
Odd	Dispari
Paytable	Tabella pagamenti
Red	Rosso
Straight	Numero pieno
Split	Cavallo
Six Line	Sestina
Three Line (Street)	Terzina
Column	Colonna
Dozen	Dozzina
Number and neighbors	Numero e vicini
Red Splits	Rosso, Cavallo
Black Splits	Nero, Cavallo

Regole generate:

Puntata minima

0.1

Puntata massima

5 000

La percentuale del ritorno teorico per il giocatore è pari a

97,30%