

Regole di Roulette Advanced™

- Il gioco è una versione online della roulette europea. Lo scopo è cercare di indovinare su quale dei 37 numeri disponibili si fermerà la pallina. Indovinando la tasca vincente, i giocatori vincono un importo in base al payout della puntata vincente.
- I giocatori effettuano una puntata o una combinazione di puntate, incluse quelle regolari sul tavolo e quelle speciali, sulla base dei limiti previsti per il tipo e per il tavolo scelti. Quando il giocatore termina di effettuare le sue puntate e clicca su **GIRA**, la ruota della roulette inizia a girare. La pallina gira nel senso opposto a quello della ruota lungo i bordi della stessa e rimbalza sui diamanti. La pallina si ferma in una tasca casuale.
- Nell'area della puntata del tavolo viene collocato un carrello che indica il numero vincente, che viene indicato sul tabellone.
- Tutte le puntate diverse dal numero vincente vengono rimosse dal tavolo.
- Se il giocatore ha puntato sul numero vincente, il gioco paga la vincita secondo il payout della puntata vincente.

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 delle fiches, fai clic su una fiche nell'angolo inferiore a sinistra del riquadro di gioco. Fare clic sulle frecce che occasionalmente compaiono a sinistra e destra dei gettoni, per visualizzare ulteriori valori di gettone.
- **Effettuare una o più puntate.** Effettua le puntate posizionando i gettoni sul tavolo o utilizzando le puntate speciali in linea con i limiti previsti per il tipo di puntata e per il tavolo.

Nota: se l'importo totale di una puntata è superiore di un limite di puntata o di tavolo, o se non si dispone di denaro sufficiente per effettuare la puntata, esso non verrà aggiunto al tavolo.

Puntate del tavolo (interne ed esterne)

- Piazza una puntata facendo clic su una qualsiasi area di puntata sul tavolo. Ogni "clic" nell'area del tavolo e sui numeri della pista consente di aggiungere un gettone del valore selezionato all'area della puntata.
- Quando sposti il mouse sul tavolo o sulle aree di puntata, il gioco indica la puntata e offre informazioni sul tipo di puntata, come ad esempio la scala, e l'ammontare della puntata attuale.

Puntate speciali (riquadro puntate speciali, tabellone e pista)

- Effettua una puntata speciale, cliccando il valore del gettone selezionato e selezionando una puntata nel riquadro delle puntate speciali. Un certo numero di fiches del valore selezionato vengono piazzate sulla normale area di puntata del tavolo, in linea con la puntata effettuata.
- Spostando il mouse su una puntata speciale, il gioco evidenzia il numero delle puntate sul tavolo.

Nota: per aumentare la puntata di un altro importo, seleziona un'altra fiche dalla parte inferiore destra del riquadro di gioco.

- **Eliminare una puntata.** Per eliminare una puntata, seleziona il gettone cancellato nella parte inferiore destra del riquadro di gioco e clicca su qualsiasi area del tavolo o su una puntata speciale nel relativo riquadro, nel tabellone o nella pista.
- **Girare la ruota.** Clicca su **GIRA** per spostare la pallina dalla posizione iniziale e far girare la ruota. L'importo puntato viene detratto dal tuo conto. La pallina finisce in una tasca, il cui numero è quello vincente. Nell'area della puntata del tavolo viene collocato un carrello che indica il numero vincente.
- **Controllo del numero vincente.** Il numero vincente viene visualizzato nel tabellone con l'aggiunta di informazioni sul tipo di numero e le eventuali vincite. Le tue vincite vengono inoltre visualizzate nel riquadro di gioco e aggiunte al tuo denaro **in contanti**. Tutte le puntate perdenti vengono eliminate dal tavolo.
- **Giocare ancora.** Clicca su **STESSA PUNTATA** per utilizzare la stessa puntata del round precedente oppure clicca su **CANCELLA PUNTATE** per annullare tutte le puntate precedenti ed effettuare nuove puntate. Al termine delle selezioni, clicca su **GIRA**.

Riquadro delle puntate speciali

- Il riquadro delle puntate speciali consente al giocatore di effettuare le puntate Announce o Call.
- Il riquadro delle puntate speciali si apre cliccando sulla relativa barra.
- Il riquadro visualizza tutte le puntate speciali disponibili.
- Per scorrere le diverse pagine dell'elenco delle puntate speciali, utilizza le frecce nella parte superiore del riquadro.

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 effettuare una delle tue puntate preferite, apri il menu delle puntate preferite e scegli una puntata dall'elenco. Tutti i gettoni vengono piazzati automaticamente.
- Per salvare una puntata come preferita, piazza tutte le tue puntate sul tavolo e poi apri il menu Puntate preferite. Inserisci un nome per la tua puntata e poi clicca sul segno di spunta.
- Per eliminare una puntata preferita, chiudi la puntata nell'elenco facendo clic sul pulsante x.

Pista

- La pista fornisce un metodo alternativo per effettuare le puntate sul tavolo della roulette.
- Duplica la ruota della roulette (mentenendo inalterato l'ordine dei numeri).
- Le puntate speciali coprono i numeri posizionati gli uni accanto agli altri sulla ruota della roulette e della pista.
- Utilizzando la pista è possibile effettuare tre tipi di puntate: le puntate sul Numero pieno e cinque (5) puntate speciali incluse quelle Vicine.
- Per effettuare le puntate Vicine devi attivare le relative impostazioni e specificare l'intervallo dei numeri su ogni lato del numero selezionato (0 disattiva le puntate Vicine, mentre i numeri da 1 a 9 specificano l'intervallo).

Tabellone

- Il tabellone dinamico mostra un contenuto variabile a seconda della fase di gioco.

- Può visualizzare la pila del numero del tabellone, la presentazione del numero vincente e le statistiche della roulette del casinò.
- Inoltre, puoi puntare sui numeri Caldi e Freddi del tabellone.
- **Pila del numero del tabellone.** Visualizza la cronologia dei precedenti 14 numeri vincenti del tuo tavolo. I numeri di colore rosso appartengono al set di numeri rossi, i numeri di colore giallo appartengono al set di numeri neri e il numero verde è lo 0.
 - **Tabellone in modalità puntata.** Visualizza le statistiche su tutti i tavoli della roulette del casinò online, in merito a numeri caldi, freddi, dispari, zero, pari, rossi, verdi e neri.
 - **Numeri caldi.** Visualizza i numeri estratti più spesso e il numero di volte che sono stati estratti negli ultimi 500 giri.
 - **Numeri freddi.** Visualizza i numeri estratti più di rado e il numero di giri intercorso dall'ultimo numero vinto.
 - **Numeri rossi/neri/verdi.** Visualizza il numero di volte (in percentuale) in cui un numero rosso, nero o numero è stato estratto negli ultimi 500 giri.
 - **Numeri DISPARI/PARI/0.** Visualizza il numero di volte (in percentuale) in cui un numero dispari, pari o zero è stato estratto negli ultimi 500 giri.

Nota: quando viene presentato il numero vincente, tutte le statistiche del tabellone vengono aggiornate alla fine di ciascun turno.

- **Modalità Tabellone dei risultati** Una volta fermata la pallina, il tabellone visualizza il numero vincente e i risultati (vincita o non vincita).

Descrizione del gioco e pagamento minimo

- Per visualizzare la tabella dei pagamenti, porta il puntatore del mouse sul segno **MIN/MAX**.
- La seguente tabella elenca i tipi di scommesse, una descrizione di ciascuna scommessa e il pagamento di una scommessa vincente.

Puntate interne. Puntate effettuate sui numeri o sulle linee tra i numeri della zona interna del tavolo.		
Straight	Punta un qualsiasi numero singolo, compreso lo 0. Metti le fiches al centro di un numero (quadrato). Vincerai quando la pallina finisce sul tuo numero.	35:1
Split	È possibile puntare su due numeri adiacenti, orizzontali o verticali. Metti le fiches sulla linea che divide i due numeri. Vincerai quando la pallina finisce su uno qualsiasi dei due numeri.	17:1
Three line	Punta su una fila di tre numeri (strada) in una singola	11:1

	riga orizzontale. Posiziona le fiches sul numero sulla linea che separa l'area di puntata interna e quella esterna. Vincerai quando la pallina finisce su uno dei tre numeri.	
Corner	È possibile puntare su quattro numeri in schema quadrato, ad esempio 11-12-14-15. Posiziona le fiches nell'angolo dove si incontrano i quattro numeri. Vincerai quando la pallina finisce su uno dei quattro numeri.	8:1
Six line	È possibile puntare su due strade adiacenti. Posiziona le fiches su due linee adiacenti, ad esempio 25-30. Vincerai quando la pallina finisce su uno dei sei numeri.	5:1
Puntate esterne. Puntate effettuate nelle caselle che circondano i numeri del tavolo.		
Left, Middle, Right (Column)	Puntate su tutti i 12 numeri su una qualunque delle tre colonne (sinistra, centrale o destra). Posiziona i gettoni nelle caselle contrassegnate come 2-1 alla fine di una colonna. Vinci se la pallina si ferma su uno dei 12 numeri della colonna.	2:1
1st 12, 2nd 12, 3rd 12 (Dozzina)	Puntate su 12 numeri in tre righe consecutive. Posiziona i gettoni nelle caselle 1st 12 per i numeri da 1 a 12, 2nd 12 per i numeri da 13 a 24 o 3rd 12 per i numeri da 25 a 36. Vinci se la pallina si ferma su uno dei 12 numeri coperti dalla puntata.	2:1
19-36 (High) or 1-18 (Low)	È possibile puntare sui primi 18 numeri o sui 18 numeri più alti. Colloca le fiches nelle caselle contrassegnate con 1-18, per i numeri bassi, o su 19-36 per i numeri alti. Lo zero non appartiene ai numeri bassi.	1:1
Red or Black	È possibile puntare su tutti i numeri rossi o su tutti i numeri neri. Colloca le fiches nelle caselle che contengono un diamante rosso o nero. Lo zero non è considerato un numero rosso o nero.	1:1
Odd or Even	È possibile puntare su tutti i numeri pari o su tutti i numeri dispari. Posiziona i gettoni sulla casella con il testo DISPARI o PARI.	1:1

Puntate speciali. Fai le seguenti puntate annunciate:		
Red Splits	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Cavallo di un gettone su 9/12, 16/19, 18/21 e 27/30.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Black Splits	Una puntata di almeno sette (7) gettoni con sette (7) puntate Cavallo di un gettone su 8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 28/29 e 28/31.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Orphelin Plein	Una puntata di almeno otto (8) gettoni con otto (8) puntate Numero pieno su 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31 e 34.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 0	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 0, 10, 20 e 30.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 1	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 1, 11, 21 e 31.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 2	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 2, 12, 22 e 32.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 3	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 3, 13, 23 e 33.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 4	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 4, 14, 24 e 34.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 5	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 5, 15, 25 e 35.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno

		35:1.
Finale Plein 6	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Numero pieno sui numeri 6, 16, 26 e 36.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 7	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Numero pieno sui numeri 7, 17 e 27.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 8	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Numero pieno sui numeri 8, 18 e 28.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Plein 9	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Numero pieno sui numeri 9, 19 e 29.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Finale Cheval/Plein 0/1	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 0/1, 10/11 e 20/21 e due (2) puntate Numero pieno su 30 e 31.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 1/2	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 1/2, 11/12 e 31/32 e due (2) puntate Numero pieno su 21 e 22.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 2/3	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 2/3, 22/23 e 32/33 e due (2) puntate Numero pieno su 12 e 13.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale	Una puntata di almeno sei (6) gettoni con quattro (4)	Il pagamento è

Cheval/Plein 3/4	puntate Numero pieno su 3, 4, 33 e 34 e due (2) puntate Cavallo su 13/14 e 23/24.	equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 4/5	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 4/5, 14/15 e 34/35 e due puntate Numero pieno su 24 e 25.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 5/6	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 5/6, 25/26 e 35/36 e due (2) puntate Numero pieno su 15 e 16.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 6/7	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con tre (3) puntate Numero pieno su 6, 7 e 36 e due (2) puntate Cavallo su 16/74 e 26/27.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 7/8	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con due (2) puntate Cavallo su 7/8 e 17/18 e due puntate Numero pieno su 27 e 28.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein 8/9	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con due (2) puntate Cavallo su 8/9 e 28/29 e due (2) puntate Numero pieno su 18 e 19.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Finale Cheval/Plein	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con due (2) puntate Numero pieno su 9 e 10 e due (2) puntate	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata

9/10	Cavallo su 19/20 e 29/30.	sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Les Vousins du zero	Una puntata di almeno nove (9) gettoni con una puntata su una terzina di due (2) gettoni su 0/2/3, sette (7) puntate Cavallo su 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29 e 32/35.	Il pagamento è equivalente alle puntate effettuate. Terzina 11:1 e Cavallo 17:1.
Tiers Du Cylindre	Una puntata di almeno sei (6) gettoni con sei (6) puntate Cavallo su 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 0/3	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Cavallo su 0/3, 10/13, 20/23 e 30/33.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 1/4	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Cavallo su 1/4, 11/14, 21/24 e 31/34.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 2/5	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Cavallo su 2/5, 12/15, 22/25 e 32/35.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 3/6	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con quattro (4) puntate Cavallo su 3/6, 13/16, 23/26 e 33/36.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 4/7	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 4/7, 14/17 e 24/27.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 5/8	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 5/8, 15/18 e 25/28.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 6/9	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 6/9, 16/19 e 26/29.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3)	Il pagamento è equivalente a una

7/10	puntate Cavallo su 7/10, 17/20 e 27/30.	puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 8/11	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 8/11, 18/21 e 28/31.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Finale Cheval 9/12	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Cavallo su 9/12, 19/22 e 29/32.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
Puntate sulla pista. Puntate sul numero pieno e le seguenti puntate annunciate su numeri posizionati uno accanto all'altro sulla ruota della roulette.		
Serie 0/2/3	Una puntata di almeno nove (9) gettoni con una (1) puntata su una terzina su 0/2/3 con due (2) gettoni e sette (7) puntate Cavallo con un gettone su ciascuna linea che divide i numeri 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29 e 32/35.	Il pagamento è equivalente alle puntate effettuate. Cavallo 17:1 e Terzina 11:1.
Serie 5/8	Una puntata di almeno sei (6) gettoni con sei (6) puntate Cavallo su ciascuna linea che divide i numeri 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36.	Il pagamento è equivalente a una puntata Cavallo 17:1.
ORPH	Una puntata di almeno cinque (5) gettoni con una (1) puntata Numero pieno sul numero 1 e quattro (4) puntate Cavallo con un gettone su ciascuna linea che divide i numeri 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
ZERO	Una puntata di almeno quattro (4) gettoni con puntate Cavallo da tre (3) gettoni sulle linee che dividono i numeri 0/3, 12/15 e 32/35 e una puntata Numero pieno da un (1) gettone sul numero 26.	Il pagamento è equivalente alle puntate fatte. Puntata sul numero pieno 35:1 e puntata su due numeri 17:1.
Puntate Vicini	Una puntata di almeno tre (3) gettoni con tre (3) puntate Numero pieno che coprono i numeri ai lati del numero selezionato sulla pista. Ad esempio, una sequenza di 5 numeri è una puntata con undici (11) gettoni con undici (11) puntate Numero pieno che copre il numero selezionato e cinque numeri a sinistra e cinque numeri a destra del numero selezionato sulla	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.

	ruota.	
Puntate del tabellone Due puntate speciali, esclusive di questo gioco della roulette e disponibili quando il tabellone è in modalità puntata.		
Numeri caldi	Un minimo di quattro (4) puntate di fiches con quattro (4) puntate dirette sui numeri caldi indicati nel tabellone.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.
Numeri freddi	Un minimo di quattro (4) puntate di fiches con quattro (4) puntate dirette sui numeri freddi indicati nel tabellone.	Il pagamento è equivalente a una puntata Numero pieno 35:1.

Pagamenti

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

Puntata		Pagamento
Numero pieno	1	35:1
Cavallo	1	17:1
Terzina	1	11:1
Quartina	1	8:1
Sestina	1	5:1
Colonna	1	2:1
Dozzina	1	2:1
Rosso/Nero	1	1:1
1-18/19-36	1	1:1

Funzionalità del gioco

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

	Fai clic per avviare un round di gioco.
	Fai clic per annullare tutte le puntate del tavolo.
	Fai clic per raddoppiare il valore di tutte le puntate presenti al momento sul tavolo.
	Fai clic per ripetere la stessa puntata del round di gioco precedente.
	Clicca per espandere e comprimere i menu Puntate preferite e Puntate speciali.
	Tocca per avviare il giro veloce.
	Clicca per accedere al menu delle impostazioni di gioco e selezionare le opzioni di gioco. Leggi la sezione delle imp. gioco di seguito.
	Fai clic per disattivare l'audio del gioco o utilizza il cursore per regolare il volume.
	Clicca per accedere alle regole del gioco.
	Clicca per aprire il menu delle impostazioni Gioco autom. e giocare in maniera automatica. Seleziona il numero di giri in Gioco autom. oppure accedi a Impostazioni avanzate per configurare le opzioni di Gioco autom.

Opzioni impostazioni gioco

- **Eff. sonori.** Consente di attivare o disattivare l'audio del gioco.
- **Musica di sottofondo.** Attiva o disattiva la musica di sottofondo.
- **Puntate speciali.** Effettua una puntata speciale, cliccando il valore del gettone selezionato e selezionando una puntata nel riquadro delle puntate speciali.
- **Puntate vicine.** Attiva e disattiva l'opzione delle puntate vicine e specifica la quantità di numeri ai lati del numero selezionato (dove 0 disattiva le puntate vicine e da 1 a 9 specificano la quantità di numeri).
- **Gioco rapido.** Attiva o disattiva il gioco rapido.
- **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.** Interrompi il gioco automatico se il denaro aumenta dell'importo specificato.
- **Se il denaro diminuisce di.** Interrompi il gioco automatico se il denaro diminuisce dell'importo specificato.
- Clicca su **Reset** per cancellare tutte le opzioni interrompe il Gioco autom. selezionate.
- **Nota:** quando le impostazioni di Gioco autom. vengono modificate durante un round di gioco, tutte le impostazioni diventano effettive dopo che il round di gioco o la giocata è completata.
- **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.

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

Ritorno al giocatore

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

Altre informazioni

- Le seguenti funzioni e impostazioni possono essere soggette ai termini e condizioni del sito di gioco. Per ulteriori informazioni, fai riferimento al sito Web:
 - Procedure in vigore per la gestione delle partite sospese.
 - Intervallo dopo il quale sessioni di gioco inattive terminano automaticamente.
- Il tuo browser non supporta alcune funzioni del gioco.
- In caso di funzionamento non corretto dell'hardware e 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
MIN/MAX	MIN/MAX
Straight	Numero pieno
Split	Cavallo
Three Line (Street)	Terzina
Corner (Square)	Quartina (Quadrato)
Six Line	Sestina
Left, Middle or Right Row (Column)	Riga sinistra, centrale o destra (Colonna)
1st 12, 2nd 12 or 3rd 12 (Dozen)	1 ^a 12, 2 ^a 12 o 3 ^a 12 (Dozzina)
1-18 (Low) or 19-36 (High)	1-18 (Bassa) o 19-36 (Alta)
Red or Black	Rosso o Nero
Odd or Even	Dispari o Pari
Odd, Low	Dispari, Bassa
Even, High	Pari, Alta
Even, Low	Pari, bassa
Red Splits	Rosso, Cavallo
Black Splits	Nero, Cavallo
Red	Rosso
Green	Verde
Column	Colonna
Dozen	Dozzina

Max	Max
BETS	PUNTATE
Paytable	Tabella pagamenti
2to1	2a1

Regole generate: