

## French Roulette Regole del gioco

• Ti diamo il benvenuto nella French Roulette! Di seguito sono riportate le informazioni e le istruzioni necessarie per giocare.

- [A proposito del gioco](#)
  - [Come si gioca](#)
  - [Cartellone](#)
  - [Descrizione del gioco e pagamento minimo](#)
  - [Imp. gioco](#)
  - [Gioco autom.](#)
  - [Altre informazioni](#)
- 
- Questo gioco è una versione online della roulette francese, in cui lo scopo è indovinare in quale delle 37 tasche numerate cadrà la pallina.
  - Indovinando la tasca vincente, i giocatori vincono un importo in base al payout della puntata vincente.
  - I giocatori fanno un tipo di puntata, o una qualsiasi combinazione di puntate, con il solo vincolo del tavolo e dei limiti di tipo di puntata.
  - 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 cartellone.
  - 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.
- 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.
- Piazza una puntata facendo clic su un'area di puntata sul tavolo o sul cartellone.
- Ogni clic su un'area di puntata aggiunge una fiche del valore scelto all'area della puntata del 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.

- Piazza una puntata facendo clic su una qualsiasi area di puntata sul tavolo.
- Ogni clic su un'area del tavolo aggiunge una fiche del valore scelto all'area della puntata del tavolo.

- 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.
- Piazza una puntata del cartellone facendo clic sul valore specificato delle fiches e quindi sui numeri caldi e/o freddi.
- 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 del cartellone, il gioco evidenzia i numeri 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.

- Per rimuovere una puntata, seleziona l'opzione "Elimina fiches", che si trova nell'angolo inferiore destro del riquadro di gioco, quindi fai clic su un'area di puntata qualsiasi del tavolo o del tabellone.
- 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.
- 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.
- 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**.

## Cartellone

- 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 cartellone.
- **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.

- 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.

Categoria della scommessa	Descrizione	Payout			
<b>Puntate interne. Puntate effettuate sui numeri o sulle linee tra i numeri della zona interna del tavolo.</b>					
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 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.	11:1			
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			

<b>Puntate esterne. Puntate effettuate nelle caselle che circondano i numeri del tavolo.</b>			
Sinistra, centrale, destra (Colonna)	È possibile puntare su tutti i 12 numeri di una delle tre colonne (sinistra, centrale o destra). Colloca le fiches nei riquadri contrassegnati alla fine di una colonna. Vincerai quando la pallina finisce su uno dei 12 numeri.	2:1	
P12, M12, D12 (decina)	È possibile puntare su 12 numeri di tre righe consecutive. Colloca le fiches nelle caselle indicate con P12, per la suite di numeri da 1 a 12, con M12, per la suite di numeri da 13 a 24, o con D12 per la suite di numeri da 25 a 36. Vincerai quando la pallina finisce su uno dei 12 numeri coperti.	2:1	
19-36 (alto) o 1-18 (basso)	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	
Rosso o Nero	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	
Pari o Dispari	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	
<b>Puntate del tabellone Due puntate speciali, esclusive di questo gioco della roulette e disponibili quando il tabellone è in modalità puntata.</b>			
Numeri caldi	Un minimo di quattro (4) puntate di fiches con quattro (4) puntate dirette sui numeri caldi indicati nel tabellone.	Il pagamento è uguale a quello previsto per una puntata su 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 uguale a quello previsto per una puntata su Numero	

		pieno. 35:1			
--	--	-------------	--	--	--

## Imp. gioco

- Clicca sull'icona della chiave inglese nel riquadro di gioco. Seleziona per attivare le seguenti opzioni nel menu delle impostazioni di gioco:
  - **Audio.** Attiva o disattiva tutti i suoni del gioco!
  - **Eff. sonori.** Attiva o disattiva l'audio per i diversi eventi del gioco.
  - **Musica di sottofondo.** Attiva o disattiva i suoni di sottofondo.
  - **Gioco rapido.** Attiva o disattiva la presentazione rapida del gioco.
  - **Cronologia del gioco.** Fai clic per visualizzare lo storico delle partite precedenti
- La Cronologia del gioco non è disponibile quando si gioca in modalità **PROVA IL GIOCO.**

## Gioco autom.

- Con Autoplay attivato, clicca sull'opzione AUTO nel riquadro di gioco e seleziona il numero di round da svolgere automaticamente.
- Quando viene disputato il numero di round previsto, la modalità Autoplay si interrompe.
- Per annullare la modalità Autoplay, clicca sul pulsante STOP.
- La modalità Autoplay si interrompe al termine del round corrente.
- Seleziona le seguenti impostazioni avanzate per la modalità Autoplay:
- **Su qualsiasi vincita.** Interrompe il Gioco autom. quando vinci una mano.
- **Se una singola vincita supera.** Interrompe il Gioco autom. quando l'importo vinto supera o è pari a un importo indicato.
- **Se il denaro aumenta di.** Interrompe il Gioco autom. se il contante aumenta dell'importo impostato.
- **Se il denaro diminuisce di.** Interrompe il Gioco autom. se il contante diminuisce dell'importo impostato.
- **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.
- Per rimuovere le condizioni specifiche per Autoplay, seleziona l'apposita casella di selezione oppure clicca sul pulsante **Reset.**

## 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
Corner (Square)	Quartina (Quadrato)
1st 12, 2nd 12 or 3rd 12 (Dozen)	1 <sup>a</sup> 12, 2 <sup>a</sup> 12 o 3 <sup>a</sup> 12 (Dozzina)
1-18 (Low) or 19-36 (High)	1-18 (Bassa) o 19-36 (Alta)
Inside Bets	Puntate interne
Outside Bets	Puntate esterne
Left, Middle or Right Row (Column)	Riga sinistra, centrale o destra (Colonna)
MIN	MIN.
Max	Max
Odd or Even	Dispari o Pari
Paytable	Tabella pagamenti
Red or Black	Rosso o Nero
Straight	Numero pieno
Split	Cavallo
Six Line	Sestina
Three Line (Street)	Terzina

**Regole generate:**

