

Regolamento_Volcano Roulette

La Roulette è un gioco da tavolo individuale in cui il giocatore gioca contro il banco e vince o perde le proprie puntate in base a risultati determinati esclusivamente dalla sorte.

Questo gioco mostra dei filmati di una roulette, ma la generazione dei numeri è casuale e i filmati sono preregistrati.

La Roulette presenta i numeri da 0 a 36. Sulla ruota si alternano numeri rossi e neri, mentre solo lo "0" è verde e non viene considerato né pari né dispari, né appartenente ad alcun altro raggruppamento in cui non sia espressamente specificato.

Main Game: Il giocatore inizia puntando i gettoni desiderati sulle aree del tavolo che preferisce. Quando clicca su Gira, la ruota inizia a girare. Quando la pallina si ferma su un numero, le eventuali vincite vengono aggiunte automaticamente alla posta del giocatore. Per ciascun giro è ammesso effettuare una o più singole puntate tra quelle successivamente descritte. L'insieme delle singole puntate costituisce la puntata complessiva del giro.

Moltiplicatori: A ogni giro sussiste la possibilità casuale che il vulcano posto al centro della roulette erutti aggiungendo una o due palline extra per il giro in corso; le palline extra (di colore Arancio) contano solo per le puntate Numero Pieno. A ogni giro (inclusi quelli in cui non vengono aggiunte palline extra), se almeno una delle palline si ferma su un numero su cui è stata piazzata una puntata Numero Pieno, viene effettuata automaticamente una giocata speciale in cui viene determinato casualmente un moltiplicatore compreso fra 0x e 333x. La vincita di tutte le puntate Numero Pieno del giro viene pagata secondo il moltiplicatore assegnato anziché secondo la normale vincita Numero Pieno.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

Le puntate disponibili sono le seguenti:

Scommessa	Descrizione	Paga
Coppia di numeri	Puntata su due numeri adiacenti verticalmente o orizzontalmente sul tabellone	17:1
Trio	Puntata su tre numeri che include lo zero (0-1-2 o 0-2-3)	11:1
Terzina	Puntata sui tre numeri consecutivi che costituiscono una riga del tabellone	11:1
Quartina	Puntata su quattro numeri con un angolo in comune sul tabellone	8:1
Sestina	Puntata sui sei numeri consecutivi che costituiscono due righe adiacenti del tabellone	5:1
Colonna	Puntata sui 12 numeri che costituiscono una colonna del tabellone	2:1
Dozzina	Puntata sui 12 numeri compresi nella dozzina selezionata: prima dozzina (1-12), seconda (13-24) o terza (25-36)	2:1

Il Racetrack (accessibile mediante l'apposito pulsante) consente di piazzare facilmente più puntate contemporaneamente.

Adiacenti: consente di puntare su un numero e sui numeri che appaiono vicino a questo a destra e a sinistra sulla ruota (anziché sul tavolo).

Les Orphelins: Punta 5 fiches nelle posizioni 1, 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

Tiers du Cylindre: Punta 6 fiches nelle posizioni 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

Les Voisins du Zero: Punta 9 fiches di cui due nella posizione 0-2-3, due nella posizione 25-26-28-29 e una in ciascuna delle posizioni 4-7, 12-15, 18-21, 19-22 e 32-35;

Speciali: Raccoglie le combinazioni di puntate precedentemente salvate dall'utente (Preferiti) e altre combinazioni predefinite (come Red Splits, Black Splits, Orphelins Plein, Zero Game, 007 o Snake).

Le vincite associate a queste combinazioni di puntate sono le medesime che si avrebbero piazzando separatamente tutte le puntate che formano la combinazione.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **97,30%**.