

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Obiettivo del gioco

MONOPOLY Roulette è un divertente gioco show che abbina la Roulette all'iconico gioco da tavolo. Offre i Giochi bonus MONOPOLY e Probabilità, aggiungendo un tocco unico alla classica esperienza della Roulette

Lo scopo nella **MONOPOLY Roulette** è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota include i numeri da 1 a 36 più un singolo 0 (zero).

Il nome e il logo MONOPOLY, il disegno distintivo del tabellone, i riquadri ai quattro angoli, il nome e il personaggio di MR. MONOPOLY, e tutti gli altri elementi distintivi del tabellone, delle carte e degli altri componenti di gioco sono marchi registrati di Hasbro per il proprio gioco di contrattazione e per tutti i componenti del gioco, sono dunque utilizzati su base di concessione. ©1935, 2026 Hasbro. Tutti i diritti riservati. Licenza Hasbro.

Regole del gioco

Fase di puntata

Scommetti su uno o più punti di puntata prima che il tempo di puntata finisca. Le puntate effettuate su numeri specifici o linee tra di essi sono chiamate Puntate interne, mentre quelle piazzate sui bordi esterni del tavolo sono conosciute come Puntate esterne.

Per qualificarti per il MONOPOLY o il Turno Bonus probabilità devi vincere

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Per qualificarti per il MONOPOLY o il Turno Bonus probabilità devi vincere una puntata Pieno che un copre un numero che mostra il simbolo Bonus corrispondente.

In alternativa, puoi piazzare una puntata Bonus sul punto di puntata Cacciatore Bonus o Cacciatore di probabilità che piazza automaticamente una puntata su tutti i numeri che hanno ricevuto il relativo simbolo Bonus.

PUNTATE INTERNE:

- **Pieno** — si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- **Cavallo** — si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- **Terzina** — si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- **Quartina** — si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- **Sestina** — si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- **Colonna** — si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con «2 to 1» alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

- **Dozzina** — si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12» per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- **Rosso/nero**: si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **Even/Odd (Pari/dispari)** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- **1-18/19-36** — si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

PUNTATE BONUS:

- **Cacciatore Bonus** — copre tutti i numeri con un simbolo Bonus MONOPOLY.
- **Cacciatore di probabilità** — copre tutti i numeri con un simbolo Bonus probabilità.

Devi avere un saldo sufficiente per piazzare le puntate Cacciatore Bonus e Cacciatore di probabilità.

Puntata	Costo
Cacciatore Bonus	x14.5 l'importo della tua puntata
Cacciatore di probabilità	x7.3 l'importo della tua puntata

Puoi scoprire di più sui vari tipi di puntata in **Roulette** nella/e seguente/i

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Puoi scoprire di più sui vari tipi di puntata in **Roulette** nella/e seguente/i sezione/i:

- Puntate sui vicini
- Puntate preferite e speciali
- Tendenze migliori

Gioco principale

All fine del tempo di puntata, il disco della Roulette automatica fa girare la pallina mentre il dealer tira una leva per attivare la slot machine che determina il numero totale di simboli Bonus MONOPOLY per il turno.

Questi simboli ti danno la possibilità di partecipare al Gioco bonus MONOPOLY e viene visualizzato un numero da 5 a 9, che rappresenta il numero totale di lanci di dadi disponibili durante il Gioco bonus MONOPOLY.

In base al giro della slot machine, vengono distribuiti da tre a sette simboli Bonus MONOPOLY sulla griglia di puntata e assegnati a singoli numeri (0-36), contrassegnandoli come numeri Bonus per il turno.

I numeri Bonus con un simbolo Bonus MONOPOLY possono essere inoltre assegnati a un moltiplicatore casuale da 2x a 5x, che ti dà la possibilità di aumentare i moltiplicatori nel Gioco bonus MONOPOLY.

Durante il giro slot machine, Mr. Monopoly assegna inoltre in modo casuale fino a cinque simboli Probabilità a singoli numeri sulla griglia di puntata. Questi numeri sono quindi contrassegnati come numeri Bonus e ti danno la possibilità di partecipare al Turno Bonus probabilità.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

5x		6	5x		12		18	2x		24		30			2TO1
	2		8	11	14		20		26		32				2TO1
1	4		10	3x		16		22	25					34	2TO1
1 ST 12					2 ND 12					3 RD 12					
1-18		EVEN						ODD		19-36					

Quando la pallina si ferma in una delle caselle numerate, viene determinato il numero vincente. Vinci 19:1 se hai piazzato una puntata Pieno su quel numero. Se la tua puntata Pieno copre un numero con un simbolo Bonus, procedi al Gioco bonus corrispondente.

Turno bonus MONOPOLY

Entra nel mondo virtuale di MONOPOLY e osserva Mr. Monopoly mentre si sposta sul tabellone raccogliendo premi in denaro e moltiplicatori lungo il percorso.

Il Gioco bonus si svolge sul tabellone virtuale del MONOPOLY che mantiene la disposizione del gioco tradizionale. Comprende le caselle Proprietà, Società, Ferrovie, Tasse, Parcheggio gratuito, Prigione/In prigione, Probabilità/Imprevisti e VIA!.

Prima dell'inizio del turno, vengono applicati moltiplicatori casuali a tutte le caselle Proprietà, Società, Ferrovie e Parcheggio gratuito. Alcune Proprietà possono ottenere case o hotel, che aumentano il valore dei loro moltiplicatori.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Il gioco si gioca con due dadi veri. Il numero di lanci rimanenti è mostrato nella parte inferiore dello schermo e si aggiorna dopo ogni lancio. Fare dei doppi ti dà un lancio di dadi extra, a meno che il doppio non venga utilizzato per uscire di Prigione.

Ogni volta che vengono lanciati i dadi, Mr. Monopoly si sposta di un numero di caselle pari a quelle mostrate sul dado. Le tue vincite Bonus totali sono aggiornate dopo ogni mossa in base alla casella in cui arriva e sono visualizzate per tutto il turno.

Diverse caselle sul tabellone attivano azioni specifiche, alcune delle quali possono aumentare o diminuire le tue vincite. Se Mr. Monopoly si ferma su una casella Imprevisti o Probabilità, puoi vincere un premio casuale in denaro o avere addebitato un costo.

Se Mr. Monopoly finisce sulla casella In Prigione! e va in Prigione, può uscire solo facendo dei doppi (due numeri identici sul dado). Andare in Prigione o finire il Gioco bonus mentre si è in prigione non influisce sulle tue precedenti vincite Bonus. Se Mr. Monopoly non riesce a fare dei doppi due volte, viene automaticamente fatto uscire di Prigione e continua a spostarsi sul tabellone in base ai lanci successivi.

Se Mr. Monopoly si ferma sulla casella Tassa patrimoniale, le tue vincite Bonus sono ridotte del 10%, mentre la Tassa di lusso li riduce del 20%. Le tasse e le multe vengono dedotte solo se le vincite Bonus sono sufficienti per coprirle.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Se Mr. Monopoly passa dalla casella VIA!, il valore di tutti i premi sul tabellone raddoppia.

Quando non ci sono più lanci il Gioco bonus è terminato e la tua puntata iniziale viene restituita in aggiunta alle tue vincite Bonus.

La vincita bonus minima totale è pari a 30 volte la tua puntata iniziale.

Turno bonus probabilità

In questo Gioco bonus, appaiono tre carte sullo schermo, ciascuna contenente un moltiplicatore casuale che va da 20x a 300x. I valori del moltiplicatore sono mostrati brevemente prima che le carte vengano mescolate e i valori nascosti.

Una volta terminato il mescolamento, appare un timer che mostra quanto tempo hai per fare la tua selezione. Durante il tempo a disposizione, puoi fare clic/toccare una carta per rivelare il suo moltiplicatore, quindi viene visualizzata la vincita totale per il turno.

Nota: se non fai una selezione prima che scada il tempo, sarà effettuata una selezione automatica casuale.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Pagamenti

La vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

PUNTATE INTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Pieno	19 – 4999:1
Cavallo	17:1
Terzina	11:1
Quartina	8:1
Sestina	5:1

PUNTATE ESTERNE

Tipo di puntata	Pagamento
Colonna	2:1
Dozzina	2:1
Rosso/nero	1:1
Pari/dispari	1:1
1-18/19-36	1:1

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

PUNTATA BONUS

Tipo di puntata	Pagamento
Cacciatore Bonus	Fino a 500.000 €
Cacciatore di probabilità	Fino a 500.000 €

I malfunzionamenti annullano puntate e vincite.

Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico ottimale al giocatore (RTP) per la puntata Pieno è pari al 96,59%.

Il Ritorno al giocatore (RTP) teorico ottimale per la puntata Cacciatore Bonus è del 93,66%.

Il Ritorno al giocatore (RTP) teorico ottimale per la puntata Cacciatore di probabilità è del 94,72%.

Il valore teorico ottimale dell'RTP per tutte le altre puntate è pari al 97,30%.

I giocatori che puntano le massime puntate, possono vincere più del 500.000 € che risulta nel tetto massimo della loro vincita. Come risultato del tetto massimo di 500.000 €, i giocatori che puntano il massimo

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

I giocatori che puntano le massime puntate, possono vincere più del 500.000 € che risulta nel tetto massimo della loro vincita. Come risultato del tetto massimo di 500.000 €, i giocatori che puntano il massimo avranno il seguente RTP del pieno: 96,46%, Cacciatore Bonus RTP: 93,63%.

Puntate sui vicini

Puoi utilizzare l'area di puntata speciale a forma di ovale o di circuito per piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali.

Ogni puntata copre un diverso insieme di numeri e offre diverse probabilità di vincita. I punti di puntata saranno evidenziate.



REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Tiers du Cylindre

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36

Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti puntate *voisins du zero* e *tiers du cylindre*. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34

Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una **puntata sui vicini** copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette.

To place a neighbour bet, click/tap a specific number on the racetrack betting area. A chip will be placed on the chosen number and on numbers that neighbour it to the right and left.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

To increase or decrease the set of neighbours to the right and left of the chosen number, click/tap on the circular “-” or “+” button.

Puntate preferite e speciali

PUNTATE PREFERITE

La funzione «Puntate Preferite» consente di salvare una delle puntate preferite nei futuri turni di Roulette. È possibile salvare un elenco di un massimo di 10 puntate preferite.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per accedere al menu delle Puntate Preferite, clicca/tocca il pulsante Puntate Preferite. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Una volta che hai piazzato una puntata che vuoi aggiungere ai tuoi preferiti, verrà mostrata nel menu delle Puntate Preferite. Per aggiungerla, clicca/tocca SALVA.

Puoi anche aggiungere puntate dall'ultimo turno che hai giocato.

PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Per piazzare una puntata preferita, apri il menu delle Puntate Preferite durante la fase di puntata e clicca/tocca la puntata preferita che vuoi piazzare. Le puntate preferite saranno elencate in ordine cronologico, con le tue puntate più recenti in cima.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Puoi passare il cursore su qualsiasi puntata elencata per vedere come le fiche saranno posizionate sul tavolo della Roulette per quella puntata. Puoi anche moltiplicare (raddoppiare, triple, quadruplicare...) l'importo di qualsiasi puntata preferita che hai effettuato cliccando/toccando più di una volta su di essa.

ELIMINA UNA PUNTATA PREFERITA

Per rimuovere una puntata dalla tua lista di Puntate Preferite, clicca/tocca l'icona del cestino accanto alla puntata.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare le puntate *Finale en Plein* e *Finale a Cheval* più facilmente.

Finale en Plein

- Finale en Plein 0 — puntata di 4 fiches copre 0+10+20+30, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 1 — puntata di 4 fiches copre 1+11+21+31, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 2 — puntata di 4 fiches copre 2+12+22+32, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 3 — puntata di 4 fiches copre 3+13+23+33, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 4 — puntata di 4 fiches copre 4+14+24+34, ognuna con 1 fiche

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Finale en Plein e Finale a Cheval più facilmente.

Finale en Plein

- Finale en Plein 0 — puntata di 4 fiches copre 0+10+20+30, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 1 — puntata di 4 fiches copre 1+11+21+31, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 2 — puntata di 4 fiches copre 2+12+22+32, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 3 — puntata di 4 fiches copre 3+13+23+33, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 4 — puntata di 4 fiches copre 4+14+24+34, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 5 — puntata di 4 fiches copre 5+15+25+35, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 6 — puntata di 4 fiches copre 6+16+26+36, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 7 — puntata di 3 fiches copre 7+17+27, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 8 — puntata di 3 fiches copre 8+18+28, ognuna con 1 fiche
- Finale en Plein 9 — puntata di 3 fiches copre 9+19+29, ognuna con 1 fiche

Finale a Cheval

- Finale a Cheval 0/3 — puntata di 4 fiches copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuna con 1 fiche

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

- Finale a Cheval 0/3 — puntata di 4 fiches copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 1/4 — puntata di 4 fiches copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 2/5 — puntata di 4 fiches copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 3/6 — puntata di 4 fiches copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 4/7 — puntata di 4 fiches copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 5/8 — puntata di 4 fiches copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 6/9 — puntata di 4 fiches copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 7/10 — puntata di 3 fiches copre 7/10+17/20+27/30, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 8/11 — puntata di 3 fiches copre 8/11+18/21+28/31, ognuna con 1 fiche
- Finale a Cheval 9/12 — puntata di 3 fiches copre 9/12+19/22+29/32, ognuna con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Puntate a pieno

Puntate a Pieno piazza tutte le puntate del tipo selezionato (Rosso, Nero, Pari, Dispari, ecc.) coprendo ogni numero con una fiche.

Ad esempio: una Puntata a Pieno ROSSO piazza 18 fiche per coprire tutti i numeri rossi.

Tendenze migliori

Il pannello Tendenze migliori mostra le puntate esterne vincenti passate, evidenziando la loro frequenza, ma non presenta alcuna previsione dal vivo dei risultati futuri. Ad esempio, se gli ultimi cinque giri di Roulette hanno portato a vincite per i numeri Pari, il punto di puntata Pari sarà considerato «Migliore» e verrà visualizzato nel pannello Tendenze migliori.

Il pannello viene aggiornato dopo ogni giro, permettendoti di adattare continuamente le tue puntate in base alle ultime tendenze. Solo una Tendenza migliore può essere visualizzata in qualsiasi momento.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Puntare

Il pannello LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Monopoly Roulette DNT 0,20 – 10.000 €

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.

SALDO
100.000 €

Il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.

12

Nella visualizzazione classica, il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).

PUNTARE

36 23 22 17

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

Il pulsante RADDOPPIARE (x2) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare **TUTTE** le puntate che hai piazzato.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

RADDOPPIA

Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.

RIPETI

Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.

ANNULLARE

Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



PUNTATA
500 €

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Puntata spray

La funzione Puntata spray ti aiuta a piazzare più puntate su numeri o combinazioni diverse in modo più rapido ed efficiente attraverso la griglia di puntata. Per iniziare a piazzare puntate, clicca/tocca su un punto di puntata vuoto e trascina il mouse o il dito sulla griglia e tieni premuto o aspetta che il tempo di puntata termina. Mentre scorri, le puntate vengono piazzate automaticamente su tutti i punti di puntata che il tuo dito o mouse attraversa, e se il tuo scorrimento include un punto di puntata con una puntata esistente, la puntata attuale si ripete su quel punto di puntata. La funzione Puntata spray è disponibile sulla griglia Standard (Mobile e Desktop) e sulla griglia One-hand (Mobile).

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

5 4 3 2 1 0 36 35 34 33

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra.

I tuoi recenti risultati

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante **STATISTICHE** per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.



Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare/fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

Assistenza Live

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.



Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti durante un round di gioco, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.



Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.



Codice partita

Ogni turno è identificato da un CODICE PARTITA univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.



Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.



Lingua

Puoi modificare la tua lingua di gioco nelle impostazioni. Viene applicata la lingua ufficiale della giurisdizione se le traduzioni del gioco non corrispondono.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

Regola valida dei giri di roulette

Il numero vincente è valido solo quando il giro è stato ritenuto valido.

In un giro valido, la pallina della Roulette deve essere fatta girare dalla ruota automatica nella direzione opposta al movimento della ruota stessa e deve completare almeno i suoi primi 3 giri completi attorno al perimetro prima di cadere e fermarsi su uno slot con un numero.

Un giro viene dichiarato non valido nei casi seguenti:

- La pallina ha fatto meno di 3 giri completi.
- La pallina è stata lanciata nella stessa direzione della ruota.
- La palla non ha toccato completamente il bordo durante la rotazione.
- La pallina ha smesso di ruotare durante il giro.
- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

- La pallina è uscita dalla ruota durante il giro.
- Un corpo estraneo è finito sulla ruota durante il giro.

In caso di giri non validi, la ruota automatica ripete il giro.

In caso di irregolarità, si prega di fornire il numero di gioco del round in questione al l'Assistenza Live.

Altri giochi

Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.

 LOBBY

Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocareci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.

 TAVOLO

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.: **PROBABILITÀ**

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco: *MONOPOLY ROULETTE*

Tasto	Funzione
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto «1» corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto «2» seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: • Uscire dalla modalità a schermo intero • Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)

Versione 1.0