

REGOLE GIOCHI 1X2 GAMING

3D EUROPERAN ROULETTE

Obiettivo del gioco

Per vincere alla roulette devi indovinare dove finirà la pallina ad ogni giro, piazzando il/i gettone/i (la puntata) su quel risultato. Puoi effettuare una puntata su un singolo numero o su una linea o un angolo tra due o più numeri in modo da ripartire il gettone tra tutti i numeri evidenziati, ottenendo però un rendimento inferiore. Se indovini i numeri vinci un pagamento il cui importo dipende da quanti numeri erano coperti dal gettone. Se non indovini, perdi (eccetto per la regola seguente “La Partage”).

Per effettuare una puntata (tabellone principale)

Devi selezionare il valore del gettone che si desideri puntare, quindi selezioni la posizione sul tabellone sulla quale desideri collocare il gettone; se collochi il gettone su una linea o sul bordo della schermata vengono evidenziati tutti i numeri coperti dalla puntata

Dopo aver collocato il gettone appariranno 3 opzioni:

Rimuove l'ultimo gettone puntato

Annulla tutti i gettoni puntati

Raddoppia il valore di tutti i gettoni puntati

Dopo aver piazzato tutti i gettoni come ritieni opportuno, fai clic su “Gira” per confermare la puntata e aspetta il risultato della giocata.

Dopo un giro si completa ti verrà presentato con due opzioni Rebet e Rebet x2. La selezione di un Rebet piazierà lo stesso numero di fiches negli stessi luoghi sul tavolo come lo erano presenti al momento della rotazione precedente. Rebet x2 farà lo stesso come Rebet ma raddoppiare tutti i chip stacks. Nota: è comunque necessario premere

rotazione prima che le scommesse siano piazzate a meno che non si accende “Punta di nuovo e gira” dal menu delle impostazioni.

La vista della pista

Le puntate sulla pista consentono di collocare facilmente più gettoni in determinate aree della ruota. Puoi selezionare una serie di 5 numeri in sequenza in qualsiasi punto della pista; con questo tipo di scommessa il gettone viene puntato su ognuno dei 5 numeri. Puoi anche effettuare una puntata sull'area Voisins, Orphelins o Tiers della ruota. Scommettendo su Voisins punti 7 gettoni, scommettendo su Orphelins punti 5 gettoni e scommettendo su Tiers punti 6 gettoni. Puoi visualizzare esattamente dove sono stati collocati questi gettoni selezionando “Torna al tabellone”, ma vengono selezionati per coprire tutti i numeri nell'area con la minore quantità di gettoni.

Puntata minima/massima

Esistono dei limiti sull'importo che è possibile puntare

La puntata minima e massima sul tabellone viene visualizzata nell'angolo in alto a destra.

Vige un limite secondario per la puntata massima, che varia per ciascun tipo di puntata e si attiva per impedire le puntate superiori al limite. I limiti di puntata possono variare in base alle valute, e si aggirano intorno ai seguenti livelli:

Una puntata su singolo numero equivale a $1/20$ della puntata massima

Una puntata su due numeri equivale a $3/40$ della puntata massima

Una puntata su tre numeri equivale a $1/10$ della puntata massima

Una puntata su quattro numeri equivale a $1/5$ della puntata massima

Una puntata su sei numeri equivale a $1/5$ della puntata massima

Una puntata su dodici numeri equivale a $3/8$ della puntata massima

Una puntata su diciotto numeri equivale a $1/2$ della puntata massima

La regola “La Partage”

Questa regola stabilisce che quando il tipo di scommessa è 1:1 e il risultato di una rotazione è zero ("0"), viene restituita la metà dell'importo scommesso.

I pagamenti

Queste informazioni appaiono anche sulla tabella dei pagamenti

Puntate interne

Una puntata su un solo numero, chiamata “numero pieno”, pagina 35 a 1.

Una puntata su due numeri, chiamata “cavallo”, pagina 17 a 1.

Una puntata su tre numeri, chiamata “terzina”, pagina 11 a 1.

Una puntata su quattro numeri, chiamata “quartina”, pagina 8 a 1.

Una puntata su sei numeri pagina 5 a 1.

Puntate esterne

Una puntata su dodici numeri, chiamata “dozzina” o “colonna”, paga 2 a 1.

Una puntata su diciotto numeri, chiamata “puntata alla pari”, paga 1 a 1.

Cronologia

Una volta girata la ruota, viene inserito sull’elenco cronologia, a sinistra, un registro degli ultimi risultati, con il giro più recente in alto.

Inoltre, puoi consultare la cronologia e i risultati delle puntate effettuate selezionando “Le mie puntate” dal menu.

Impostazioni

Giocata rapida - Quando questa funzione è attiva si salta l'animazione del pianerottolo palla nella ruota e la palla avrà appaiano solamente in uno slot casuale sulla ruota.

Punta di nuovo e gira - Quando questa funzione è su di esso presse automaticamente giro se si seleziona l'opzione Scommetti di nuovo.

Abilita audio - Attiva o disattiva il sonoro.

Abilita musica - Attiva o disattiva la musica..

20/04/2017

3D BACCARAT

Dragon Maiden

Regole del gioco

Lasciati lambire dalle fiamme della fortuna e ammaliare dal fascino potente della Fanciulla drago! Dragon Maiden è una videoslott a 5 rulli con 243 modalità di vincita, con Jolly in espansione, respin e Giri Gratis con rulli in espansione.

Dragon Maiden offre inoltre il potente simbolo Scatter del Drago, la fiera Fanciulla drago con i suoi tesori come simboli che pagano i premi più alti e i classici semi delle carte come simboli che pagano i premi più bassi. La Fanciulla drago può trasformarsi in momenti casuali in un Jolly, con effetti su tutti i simboli della Fanciulla drago presenti sui rulli e la possibilità di espanderli fino a 3 volte l'altezza.

Il simbolo Jolly sostituisce tutti gli altri simboli sui rulli tranne il simbolo Scatter del Drago, per aiutare a formare combinazioni vincenti.

Quando 2 o più simboli Scatter del Drago si posano sui rulli, si innesca un respin, durante il quale i rulli con i simboli Scatter del Drago vengono mantenuti. Se durante il respin si posa un altro simbolo Scatter del Drago, si innesca un ulteriore respin dei rulli rimanenti, mentre anche quello su cui si è posato l'ultimo simbolo scatter del Drago

viene mantenuto. L'operazione si ripeterà finché non smetteranno di posarsi nuovi simboli Scatter del Drago. Tre o più simboli Scatter del Drago sui rulli ti premiano con giri gratis, secondo le seguenti modalità: x3 simboli Scatter del Drago = 8 Giri Gratis x4 simboli Scatter del Drago = 10 Giri Gratis x5 simboli scatter del Drago = 12 Giri Gratis

I simboli Scatter del Drago hanno un ulteriore effetto durante i Giri Gratis: ogni volta che se ne posa uno su un rullo, ne aumenta l'altezza di un simbolo, fino a un'altezza massima di 6 simboli. Una volta raggiunta l'altezza massima, puoi ottenere un Giro Gratis Dorato. Se un simbolo Scatter del Drago si posa su un rullo di altezza massima, ottieni un ulteriore Giro Gratis Dorato.

I Giri Gratis Dorati hanno luogo dopo i Giri Gratis. Tutti e 5 i rulli vengono giocati all'altezza massima di 6 simboli. Le vincite dei Giri Gratis Dorati vengono sommate al totale precedente dei Giri Gratis, per un bottino potenzialmente mostruoso.

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è 96.49%

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando il rullo si ferma, i simboli visualizzati determinano il premio vinto in base alla tabella delle vincite.

Tutte le vincite individuali accumulate in un turno vengono computate, incluse quelle scatter e le vincite ottenute con altre funzioni.

Azioni

Tabella vincite

- Mostra/nasconde la tabella vincite.

Autoplay

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In modalità Autoplay una serie di giocate consecutive si attiva automaticamente alla puntata in corso in quel momento. La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

Gira

- Gira i rulli per iniziare il gioco.

Fermati

- Ferma i rulli più velocemente

Giocate non completate

Se la tua giocata viene interrotta tutte le informazioni di gioco e le puntate piazzate vengono memorizzate fino alla sessione di gioco successiva. Potrai riprendere la giocata dal punto in cui è stata interrotta. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

In caso di errore HTTP, di Timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato

3D BLACKJACK

Come si gioca

Una volta piazzata una fiche sulle posizioni di puntata del tavolo da gioco, fai clic sul pulsante

Distribuisce per confermare le puntate e assegnare le carte. Una volta piazzate le fiche sul tavolo, il giocatore può scegliere se raddoppiare il loro importo facendo clic sul pulsante **X2** (raddoppiando le fiche di tutte le puntate sul tavolo) o rimuovere tutte le puntate sul tavolo facendo clic sul pulsante **X**.

Al termine della partita, il giocatore dispone di diverse opzioni per continuare il gioco:

Fai clic su **RIPUNTA** o **RIPUNTA*2** per ripuntare o raddoppiare le ultime puntate. In alternativa, il giocatore può piazzare nuove puntate sul tavolo.

Carte

Il Blackjack è giocato con 6 mazzi standard da 52 carte (i Jolly non sono inclusi). Le carte vengono mescolate ad ogni round di gioco.

Le carte con i numeri mantengono il valore nominale. Le figure, ovvero Re, Regine e Jack, valgono 10 punti mentre gli Assi possono valere 1 o 11 punti. I 4 semi sono irrilevanti.

La partita è giocata contro un croupier virtuale. Il croupier riceve due carte e al giocatore ne sono assegnate due per ogni area. Le carte del giocatore sono distribuite scoperte mentre viene mostrata solo la prima carta del croupier. Il giocatore può ricevere un'ulteriore carta facendo clic su **CARTA**. Il giocatore può richiedere quante carte preferisce, a condizione che il punteggio totale delle sue carte non sia pari o superiore a 21 punti. Se il totale supera i 21 punti, la mano è considerata sballata e il giocatore perde.

Una volta soddisfatto delle carte della propria mano, il giocatore dovrà fare clic su **STAI**. Tale procedura si ripeterà per tutte le mani del giocatore.

Una volta completate tutte le mani del giocatore e a condizione che queste non siano sballate, il croupier rivelerà la sua carta coperta.

Il croupier dovrà quindi richiedere altre CARTE se il suo punteggio totale sarà inferiore a 17.

Quando la mano del croupier raggiungerà o supererà i 17 punti, sarà determinato il vincitore.

Se il valore delle carte del giocatore supera quello delle carte del croupier oppure se il croupier sballa, il giocatore vince ed è pagato alla pari (1:1).

Se il valore delle carte del giocatore equivale a quello delle carte del croupier, viene dichiarato un **PAREGGIO** e il giocatore mantiene la sua puntata.

Blackjack

Quando una carta da 10 punti (ovvero un 10 di qualsiasi seme, un Re, una Regina o un Jack) e un Asso sono assegnati durante la mano iniziale, viene dichiarato un Blackjack. Quando gli viene assegnato un Blackjack, il giocatore vince 1,5 volte la sua puntata. Se al croupier viene assegnato un Blackjack, il giocatore perde.

Se entrambi ottengono in Blackjack, si verifica un Pareggio e al giocatore viene restituita la sua puntata.

Assicurazione

Se la carta visibile del croupier è un Asso, il giocatore può acquistare l'Assicurazione aggiungendo un importo pari a metà della puntata iniziale. Se dopo di ciò il croupier ottiene un Blackjack, il giocatore vince il doppio della sua puntata sull'Assicurazione. Se il croupier non ottiene un Blackjack, il giocatore perde la sua puntata sull'Assicurazione e il risultato della sua puntata iniziale viene determinato dal totale delle sue carte e da quello delle carte del croupier.

Divisione

Se un giocatore riceve due carte dello stesso valore (incluse due figure uguali), può dividerle raddoppiando la sua puntata iniziale, in modo che la stessa puntata sia piazzata su entrambe le mani divise.

Se dividi una mano, questa non può essere considerata un Blackjack (3:2) e in caso di vincita, è pagata alla pari (1:1).

È consentita una sola divisione per mano

Il giocatore può adesso giocare con due mani di Blackjack, una alla volta.

La prima mano riceve una seconda carta. Il giocatore deve decidere se desidera **STARE**, **RADDOPPIARE** o prendere un'altra carta facendo clic sul pulsante corrispondente.

Una volta completata la prima mano, dovrà passare alla seconda, ripetendo lo stesso processo. Quando il giocatore sarà soddisfatto di entrambe le mani, passerà il turno al croupier. Il croupier potrà quindi rivelare l'altra sua carta e continuare a prenderne altre finché non raggiungerà o supererà il punteggio di 17.

N.B.: Il giocatore non può richiedere carte per gli Assi divisi. Il croupier assegna una sola carta per ogni mano.

Raddoppio

Il giocatore può raddoppiare la sua puntata dopo aver visto le sue due carte iniziali. Se deciderai di raddoppiare, acquisterai un'altra carta per la tua mano e, se non sballerai il punteggio, dovrai stare. Il giocatore può inoltre Raddoppiare dopo una Divisione, tranne che nel caso di due assi.

N.B.: La voce Min/Max indica la puntata minima e massima per mano (iniziale). È tuttavia possibile Dividere/Raddoppiare tale puntata se il giocatore lo desidera.

* Il regolamento è stato aggiornato il 08/10/2017

REGOLE LIVE GAMES AUTHENTIC GAME

(Non Stop Auto Roulette, LeoVegas Live auto Roulette, Live Roulette -Royal Casino, Non Stop Plus Auto Roulette, Auto Roulette Live Speed 2, Live Roulette – Platinum Casino, Blaze Live Roulette, Live Roulette – Aspers Casino, Auto Roulette live Speed1)

1. Effettuazione delle Puntate

- L'inizio del primo Round è chiaramente comunicato nella barra di stato nell'interfaccia. La barra di stato diventa verde e riporta la scritta "Fai la tua Puntata". Gli altri stati del Gioco sono "Ultime Puntate" e "Stop alle Puntate".
- Puoi indicare le diverse zone del Tavolo per illuminare le differenti Puntate.
- Per effettuare una Puntata seleziona il valore delle Fiches e clicca sul numero o sulla zona che vuoi giocare. Ulteriori click aggiungono altre Fiches dello stesso valore ad una Puntata.
- Le Puntate di importo inferiore al minimo del Tavolo non sono valide e non saranno accettate dal Croupier.
- Le Puntate di importo superiore alla soglia massima per un dato Tavolo possono essere ridotte automaticamente al valore limite o non accettate
- Se nella barra di stato appare il comunicato "Stop alle Puntate" ulteriori Puntate non saranno accettate.
- L'importo delle Puntate viene sottratto dal tuo saldo man mano che le Fiches vengono piazzate sul Tavolo della Roulette.
- Quando la pallina si ferma, il Croupier e/o l'interfaccia annunciano il numero vincente e tutte

le vincite vengono accreditate.

2. Tipi di Puntate

Sul Tavolo della Roulette puoi effettuare diversi tipi di Puntate. Ogni tipo di Puntata comprende una sequenza definita di numeri, che si caratterizza per un diverso tasso di redistribuzione (in inglese: payout rate). Le Puntate effettuate sulle caselle numerate o sulle linee tra di loro vengono definite "Puntate Interne", mentre le Puntate Esterne sono le Puntate effettuate sulle caselle speciali, in basso e a sinistra del Tavolo.

2.1 Puntate Interne

- Numero singolo (Pieno) – piazzando le Fiches direttamente su un qualsiasi numero (incluso lo zero).
- Due numeri (Cavallo) – piazzando le Fiches tra due numeri, sia sulla linea verticale o orizzontale.
- Tre numeri (Trasversale Piena) – piazzando le Fiches su tre numeri sulla stessa linea orizzontale.
- Quattro numeri (Carre) – piazzando le Fiches all'incrocio di quattro numeri. La Puntata comprende tutti e quattro i numeri.
- Linea (Trasversale Semplice) – piazzando le Fiches sul blocco orizzontale dei sei numeri. La linea comprende tutti i numeri in entrambe le colonne, cioè in totale sei numeri.

2.2 Puntate Esterne

- Colonna – piazzando le Fiches in una delle caselle indicate come “2 a 1” alla fine della colonna che comprende tutti e 12 numeri nella data colonna. Nessuna colonna comprende lo zero.
- Dozzine – piazzando le Fiches in una delle caselle indicate “la prima 12” (1–12), “la seconda 12” (13–24) o “la terza 12” (25–36), per puntare sui dodici numeri che si trovano sopra questa casella.
- Rosso / Nero – piazzando le Fiches nella casella Rossa o Nera per puntare sui 18 numeri rossi o neri. Questo tipo di Puntata non comprende lo zero.
- Pari / Dispari – piazzando le Fiches in una di queste caselle per puntare sui 18 numeri pari o dispari. Questo tipo di Puntata non comprende lo zero.
- 1–18 / 19–36 – piazzando le Fiches in una di queste caselle per puntare sui primi o sugli ultimi 18 numeri. Queste Puntate non comprendono lo zero.

3. Racetrack



Puoi usare la zona a forma di circuito per piazzare facilmente le tradizionali Puntate Speciali e le Puntate che comprendono le caselle adiacenti. Ogni Puntata comprende una differente combinazione di numeri. Le vincite dipendono dal tipo di Puntata. Al Racetrack sono state aggiunte Otto Puntate per i numeri adiacenti.

3.1 Vicini dello Zero (disponibile solo su versione desktop)

Questa Puntata comprende in totale diciassette numeri – i numeri 22, 25 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette dove c'è lo zero. Le 9 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 2 Fiches su tre numeri 0/2/3
- 1 Fiches su due numeri 4/7
- 1 Fiches su due numeri 12/15
- 1 Fiches su due numeri 18/21
- 1 Fiches su due numeri 19/22
- 2 Fiches su quattro numeri 25/26/28/29
- 1 Fiches su due numeri 32/35

3.2 Gioco Zero (disponibile solo su versione desktop)

Questa Puntata comprende in totale sette numeri – i numeri 12, 15 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette dove c'è lo zero. Le 4 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 1 Fiches su due numeri 0/3

- 1 Fiches su due numeri 12/15
- 1 Fiches sul numero 26 (Pieno)
- 1 Fiches su due numeri 32/35

3.3 Serie 5/8 (disponibile solo su versione desktop)

Questa Puntata comprende in totale dodici numeri – i numeri 27, 33 e i numeri compresi tra questi dal lato della ruota della Roulette opposto allo zero. Le 6 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

- 1 Fiches su due numeri 5/8
- 1 Fiches su due numeri 10/11
- 1 Fiches su due numeri 13/16
- 1 Fiches su due numeri 23/24
- 1 Fiches su due numeri 27/30
- 1 Fiches su due numeri 33/36

3.4 Orfanelli (disponibile solo su versione desktop)

Questa Puntata comprende in totale otto numeri sui due segmenti della ruota della Roulette che si trovano fuori dalle puntate Vicini dello Zero e Serie 5/8 di cui sopra. Le 5 Fiches vengono messi sul Tavolo nel modo seguente:

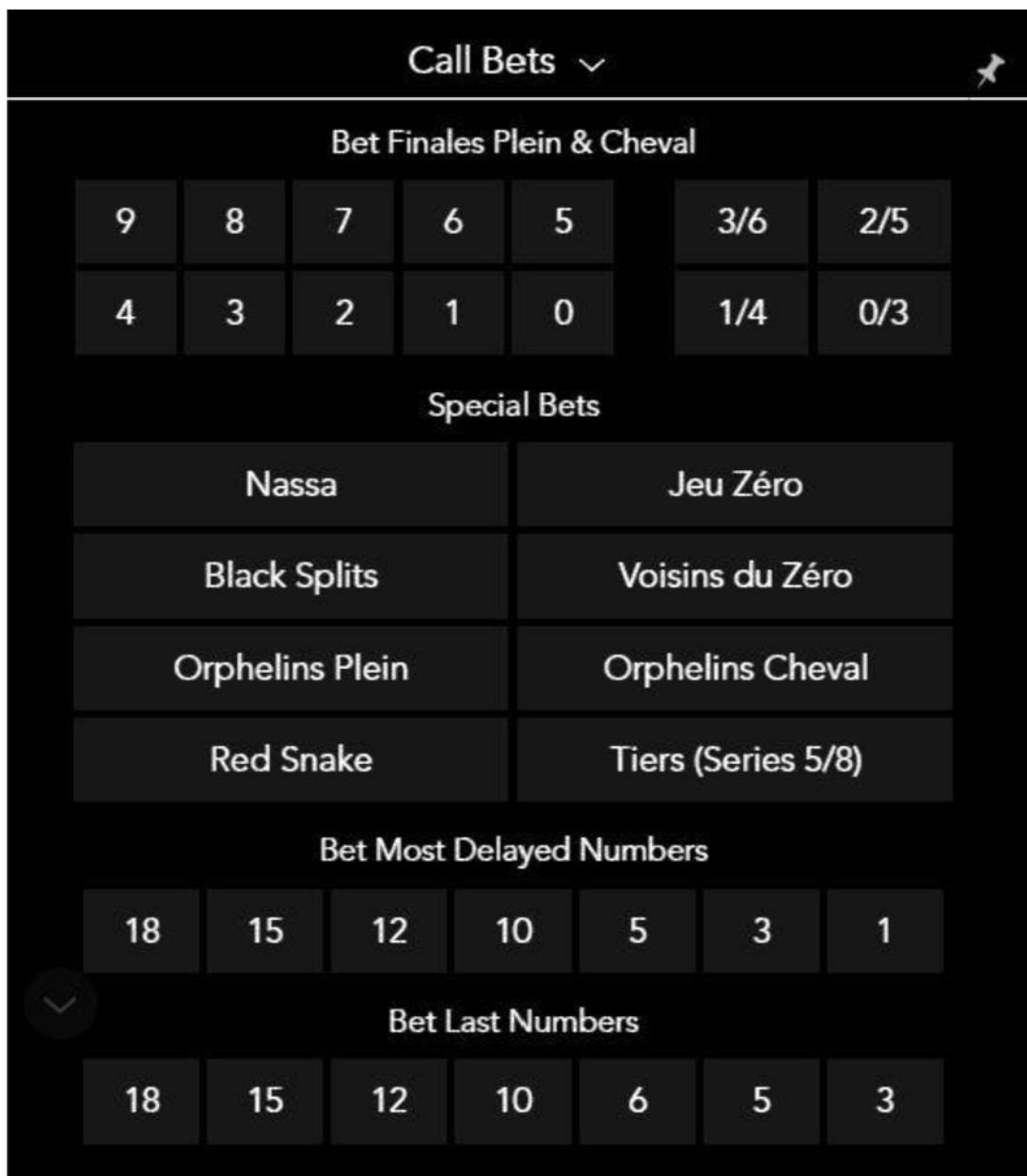
- 1 Fiches sul numero 1 (Pieno)
- 1 Fiches su due numeri 6/9
- 1 Fiches su due numeri 14/17
- 1 Fiches su due numeri 17/20
- 1 Fiches su due numeri 31/34

La Puntata adiacente è la Puntata per 5 Fiches, comprendente un numero selezionato nonché i due numeri adiacenti (a destra e a sinistra sulla ruota della Roulette). Per piazzare la Puntata adiacente, clicca il numero sul cilindro. Il Fiches sarà messo sul numero cliccato e sui quattro numeri più vicini (adiacenti).

3.5 Vicini

Una scommessa sui vicini è una scommessa di N-chip che copre un numero particolare, nonché i numeri N più i vicini a quel numero, sia a destra che a sinistra, sulla ruota della Roulette. N può coprire l'intervallo da 0 a 8. Per piazzare una scommessa vicina, clicca su un numero sul circuito. Un chip verrà posizionato sul numero cliccato e sui quattro numeri vicini più vicini.

4. Puntate Speciali (disponibile solo su versione desktop)



- Vicini Zero - come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Gioco Zero - come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Serie 5/8 - come descritto precedentemente possano essere anche giocate sul Racetrack.
- Orfanelli Cavallo – come descritto precedentemente possono essere anche giocate sul Racetrack.
- Serpente Rosso - Serpente Rosso è la puntata esterna sui numeri 1, 5, 9, 12, 14, 16, 19, 23, 27, 30, 32 e 34. Si colloca una sola Fiches direttamente su ogni numero. Il nome della puntata deriva dalla collocazione di questi numeri sul Tavolo simile ad un serpente e, inoltre, sono soltanto numeri rossi.
- Nassa - è una scommessa piazzata sui numeri più vicini a zero. i numeri scommessi sono 0,3,12,15,19,25,32 e 35. Uno o più' Fiches saranno

posizionati come segue; uno split su 0/3, uno split su 12/15, un su 19, un su 25 e uno split su 32/35.

- Cavalli Nero- rappresenta la Puntata sui sette possibili Cavalli con Numeri Neri
- Orfanelli Pieni – Puntata con 8 Fiches comprendente i numeri 1+6+9+14+17+20+31+34, 1 Fiches per numero.
- Finale 0 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 0+10+20+30, 1 Fiches per numero.
- Finale 1 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 1+11+21+31, 1 Fiches per numero.
- Finale 2 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 2+12+22+32, 1 Fiches per numero.
- Finale 3 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 3+13+23+33, 1 Fiches per numero.
- Finale 4 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 4+14+24+34, 1 Fiches per numero.
- Finale 5 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 5+15+25+35, 1 Fiches per numero.
- Finale 6 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 6+16+26+36, 1 Fiches per numero.
- Finale 7 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 7+17+27, 1 Fiches per numero.
- Finale 8 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 8+18+28, 1 Fiches per numero.
- Finale 9 – Puntata con 3 Fiches comprendente i numeri 9+19+29, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 0/3 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 0/3+10/13+20/23+30/33, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 1/4 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 1/4+11/14+21/24+31/34, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 2/5 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 2/5+12/15+22/25+32/35, 1 Fiches per numero.
- Finale Cavallo 3/6 – Puntata con 4 Fiches comprendente i numeri 3/6+13/16+23/26+33/36, 1 Fiches per numero.

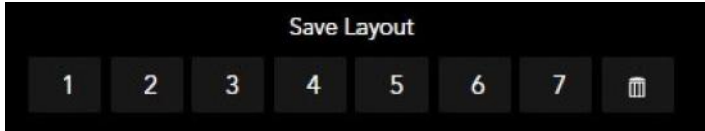
Passando con il cursore del mouse su una qualsiasi Puntata adiacente o sulla chiamata sul cilindro (o sulla lista), sul Tavolo saranno illuminate le zone dove verranno messi le Fiches. Clicca la Puntata per mettere le tue Fiches sul Tavolo.

“Most Delayed” sono i numeri ritardatari che non sono stati estratti nella più lunga sequenza continua di Round. Questi numeri possono essere diversi dai numeri freddi – quelli estratti raramente, ma che potrebbero essere stati estratti poco fa.

"Last Numbers" - rappresenta i numeri 3, 5, 6, 10, 12, 15 e 18 che sono stati disegnati.

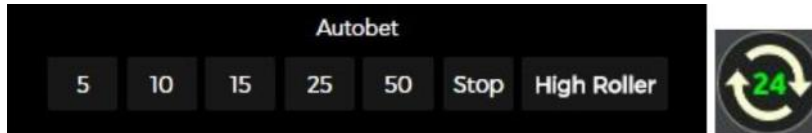
5. Funzionalità delle Puntate

5.1 Salva la combinazione (disponibile solo su versione desktop)



La funzione "Salva la combinazione" permette di salvare la puntata o la combinazione delle puntate per poi giocare più facilmente nei Round successivi su qualsiasi Tavolo. Metti le tue Fiches sul Tavolo e clicca il numero da 1 a 5 per salvare la combinazione. Il numero salvato diventerà verde. Per piazzare la puntata salvata sposta il cursore del mouse sul relativo numero per illuminare la sua disposizione sul Tavolo e, successivamente clicca questo numero per piazzare la puntata.

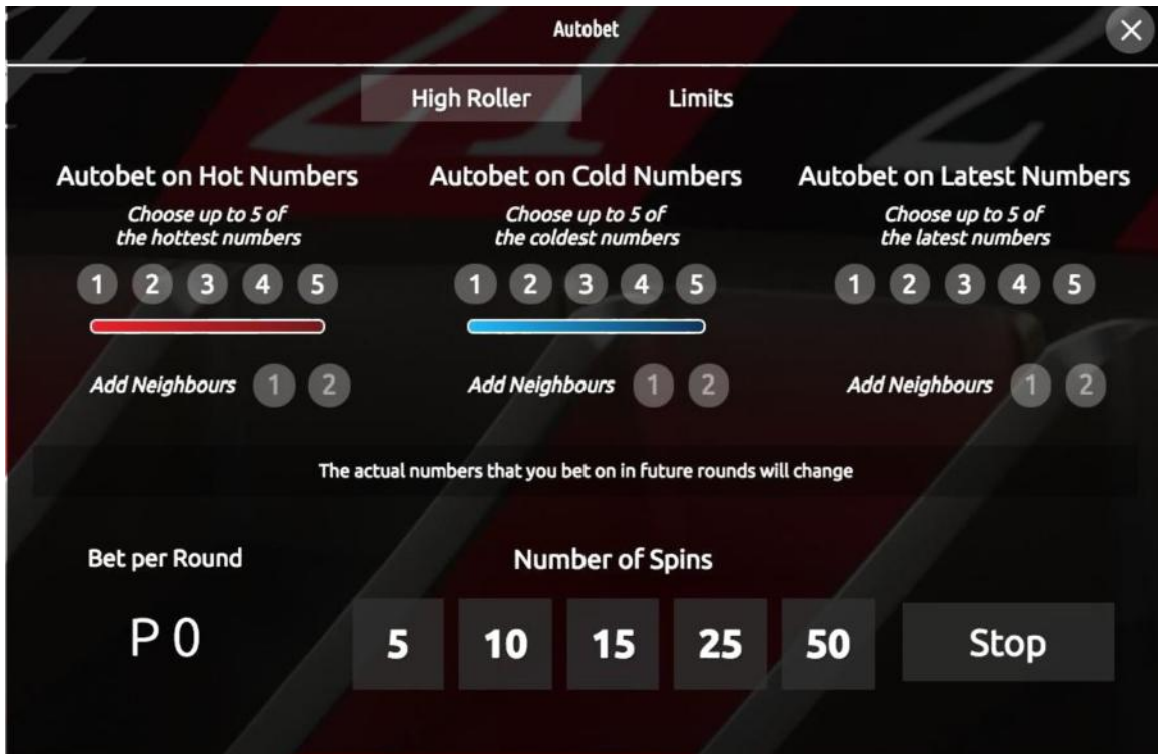
5.2 Puntate automatiche (disponibile solo su versione desktop)



La funzione "Puntate automatiche" (Autobet) permette di piazzare le Puntate in modo automatico. Prima metti i tue Fiches sul Tavolo, poi clicca Autobet e seleziona il numero di giri della ruota per questa Puntata. All'interno del pulsante Autobet è visualizzato il numero delle giri che sono rimaste. Per rinunciare alle Puntate automatiche, clicca il simbolo delle Puntate automatiche e poi il pulsante Stop.

5.3 Puntate automatiche – High Roller (disponibile solo su versione desktop)

La funzione "Puntate automatiche" (Autobet) permette di piazzare le Puntate in modo automatico. Prima metti i tue Fiches sul Tavolo, poi clicca Autobet e seleziona il numero di giri della ruota per questa Puntata. All'interno del pulsante Autobet è visualizzato il numero delle giri che sono rimaste. Per rinunciare alle Puntate automatiche, clicca il simbolo delle Puntate automatiche e poi il pulsante Stop.



Puntate automatiche non sono disponibili per chi gioca dalla giurisdizione Regno Unito.

6. *Massimizza la Vincita (disponibile solo su versione desktop)*

6.1 *Completo+ (disponibile solo su versione desktop)*



Dopo aver selezionato la funzione “Puntata completa piena” (Full Complete Bet), il giocatore può piazzare una Puntata completa piena su un numero selezionato. Per piazzare la Puntata completa piena il giocatore deve selezionare il valore delle Fiches, cliccare il Completo + e, successivamente, passare alla sezione delle Puntate per visualizzare la Puntata che sarà piazzata. Per piazzare definitivamente la Puntata completa piena occorre cliccare sul numero.

A disposizione dei giocatori i seguenti tipi di Puntate complete piene:

1. Puntata completa su un numero (“Puntata completa su un numero”);La Puntata completa su un numero è la Puntata con un certo numero di Fiches che consiste nel collocare le singole Fiches e nel piazzare la Puntata per un dato numero:

Numero Singolo	1
Due numeri	2
Tre numeri	3
Quattro numeri	4
Linea	6

Esempio: Puntata completa piena – in questo caso sul numero 0

Numero singolo (ZERO)	1
Due numeri (ZERO/UNO)	2
Due numeri (ZERO/DUE)	2
Due numeri (ZERO/TRE)	2
Tre numeri (ZERO/UNO/DUE)	3
Tre numeri (ZERO/DUE/TRE)	3
Quattro numeri (ZERO/UNO/DUE/TRE)	4
TOTALE Fiches:	17
Valore dei Fiches:	5 euro
Totale Puntata:	85 euro

6.2 Completo (disponibile solo su versione desktop)

Questa è una Puntata Completa senza i Tre Numeri e Sei Numeri. Il Totale della Puntata è di 25 Fiches per i Numeri della Colonna centrale e 15 Fiches per i Numeri delle Colonne laterali.

6.3 Massimo (disponibile solo su versione desktop)

Questa funzione permette di piazzare il massimo della giocata in un click, automaticamente sarà raggiunto il limite massimo di giocata per quella selezione.

6.4 Vicini dal Tavolo (disponibile solo su versione desktop)

La funzione Vicini dal Tavolo permette di effettuare la giocata sul Numero selezionato più i suoi vicini.

7. Statistiche delle Puntate

La funzione “Statistiche delle Puntate” visualizza la disposizione alternativa del Tavolo. Al posto dei numeri 0-37 sul Tavolo sono visualizzati i coefficienti di successo per ogni singolo numero. Il coefficiente di successo è il numero delle uscite di un dato numero in base alle ultime X giri della ruota. Il giocatore può selezionare il numero delle giri per il quale viene calcolato il coefficiente di successo. La vista “Statistiche delle Puntate” visualizza anche le statistiche percentuali per le caselle delle dozzine, 1-18, 19-36, pari/dispari e rosso/nero. Le Statistiche delle Puntate indicano anche i Numeri caldi (caselle rosse) e i Numeri freddi (caselle blu). Le regole sono identiche alla disposizione tradizionale del Tavolo. Il giocatore sceglie un Fiches per poi collocarlo sul numero sul quale vuole puntare.

8. Lucky Ball (Quando applicabile al Gioco)

INFORMAZIONI GENERALI

Lucky Ball è una Roulette con Puntate laterali. Le Puntate laterali vengono piazzate indipendentemente dallo svolgimento del Gioco principale. I giocatori possono piazzare le Puntate laterali Lucky Ball senza dover partecipare al Gioco principale e al contrario. Sullo schermo si vede il Tavolo delle Puntate Lucky Ball, sopra la zona delle Puntate. Le Puntate laterali Lucky Ball sono opzionali e il giocatore può attivare o disattivare questa funzione toccando l'icona Lucky Ball in basso a sinistra del Tavolo della Roulette. Sono disponibili 4 Puntate Lucky Ball, ciascuna di colore diverso: verde, blu, arancione e viola. Durante ogni giocata nel campo Lucky Ball appaiono dei numeri separati, attribuiti alle Puntate di colore verde, blu, arancione e viola. Tutte le opzioni delle Puntate Lucky Ball hanno sia la vincita principale che la vincita bonus.

REGOLE DEL Gioco

I giocatori piazzano la Puntata su uno o più colori Lucky Ball.

1. Se viene visualizzata la scritta NO MORE BETS, a sorte vengono scelti quattro numeri (0-36) Lucky Ball, uno per ciascun colore.
2. Dopo aver scelto i numeri, uno dei quattro colori viene scelto a sorte come colore bonus in un dato Round.

VINCITA

I giocatori vincono in due situazioni:

Vincita: se nel Round principale della Roulette viene estratto un numero identico a quello della Lucky Ball, non estratto come bonus nello stesso Round. La vincita è calcolata come se fosse una puntata semplice (6:1 fino a 25:1).

Vincita - bonus: se nel Round principale della Roulette viene estratto un numero identico a quello della Lucky Ball, estratto come bonus nello stesso Round. La vincita è calcolata come se fosse una puntata bonus (60:1 fino a 120:1).

PUNTATE MINIME E MASSIME

L'operatore del casinò visualizza le puntate minime e massime della Lucky Ball. Le puntate con un importo inferiore al minimo o superiore al massimo non saranno accettate.

POSSIBILITÀ DI VINCERE

Gli importi pagati per le Puntate Lucky Ball vinte:

	Possibilità di vincita	Possibilità di vincere il bonus	Ritorno al giocatore
Puntata verde	6 a 1	120 a 1	95,95%
Puntata blu	12 a 1	100 a 1	94,59%
Puntata arancione	20 a 1	75 a 1	93,92%
Puntata viola	25 a 1	60 a 1	93,92%

9. Funzioni del Gioco

Nella seguente tabella sono stati riportati i singoli pulsanti di Gioco con la descrizione delle rispettive funzioni.



Annulla l'ultima selezione – premendo questo pulsante si cancella l'ultima Puntata dal tavolo.



Puntate automatiche – permettono di piazzare in modo automatico la Puntata corrente.



Puntata doppia – raddoppia la puntata piazzata in un dato momento sul tavolo.



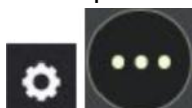
Puntata rinnovata – piazza sul tavolo la precedente puntata del giocatore.



Cancella l'ultima Puntata



Attiva Compact Video o Full Video. La funzione è disponibile solamente nella versione Desktop e si attiva automaticamente quando il Cliente ha una connessione lenta.



Impostazioni – aprono l'interfaccia delle impostazioni del Gioco.



Apri l'interfaccia delle impostazioni audio/video.



Apri le informazioni sul Gioco, sulle regole del Gioco e l'assistenza.



Apri il Gioco in modalità "schermata grande"/esce dalla modalità "schermata grande", a seconda delle attuali impostazioni.



Scelta tra la disposizione standard del tavolo e la disposizione delle statistiche delle Puntate.



Salva la Puntata presente sul tavolo in quel momento.



Questa funzione permette di annullare una o più giocate salvate.



Nella la modalita "trasparente" il tavolo e le caselle perdono il colore di sfondo in maniera da rendere visibile il video nella sua interezza. Nella modalita "opaca" il tavolo e le caselle conservano il tipico colore di sfondo.

10. Tabella delle vincite e pagamenti

Numero singolo (Pieno)	35	2,70%
Due numeri (Split)	17	2,70%
Tre numeri (Street)	11	2,70%
Quattro numeri (Corner)	8	2,70%
I primi cinque (First Five)	N/D	N/D
Linea (Six Line)	5	2,70%
Colonna/sezione	2	2,70%
Alte/basse	1	2,70%
Esterne	1	2,70%

In questo Gioco la percentuale teorica di ritorno al giocatore è del 97,3%.

11. Gestione degli errori e Round non concluso

Se si verifica un errore durante la procedura di gioco, il Round sara' annullato e le giocate effettuate saranno rimborsate ai giocatori.

In questo Gioco la percentuale teorica di ritorno al giocatore è del 97,3%.

LARA CROFT AND TEMBLE OF TOMBS

Lo schermo di gioco ospita 3 spazi disposti verticalmente per ciascuna delle 5 colonne della slot. Negli spazi si dispongono le icone che rappresentano vari personaggi ed oggetti che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata totale di valore compreso fra 0,20€ e 20,00€ sulle 243 combinazioni permanentemente attive.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I simboli si dispongono in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata per combinazioni di più icone uguali contigue

senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite per differenti combinazioni di vincita si cumulano; per ciascuna combinazione è accreditata solo la vincita più alta. Tutte le vincite vengono moltiplicate per il moltiplicatore corrente (nel Main game inizialmente 1x).

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Simbolo Jolly:

- Il simbolo Scarabeo Jolly è un simbolo jolly che può apparire solo sui rulli 2, 3 e 4 e può sostituire qualsiasi simbolo incluso il simbolo speciale Diario Giocate gratuite. Non genera una propria combinazione vincente.

Simbolo speciale:

- Il simbolo Diario Giocate gratuite può apparire solo sui rulli 1, 2 e 3 e genera una propria combinazione che non assegna vincite, ma può attivare la funzione Rolling Reels e il bonus game Giocate gratuite.

Funzione Jackpot: Dopo la valutazione delle combinazioni, ogni simbolo Jolly presente sui rulli viene raccolto e inserito nello scrigno del jackpot. Al termine di ogni giocata (dopo l'esaurimento della Funzione Rolling Reels, sia durante il Main Game che durante le giocate gratuite) può attivarsi la Funzione Jackpot. La probabilità che si verifichi tale attivazione aumenta con il numero di jolly raccolti nello scrigno (fino ad un massimo del 100%). Quando la funzione si attiva, al giocatore viene assegnato casualmente un Jackpot Minore, Maggiore o Grande. L'entità di tale Jackpot dipende dalla puntata totale.

Funzione Rolling Reels: Qualsiasi vincita attiva la Funzione Rolling Reels. Dopo che la vincita è stata assegnata, il moltiplicatore corrente viene aumentato alla posizione immediatamente successiva (nel Main game le posizioni disponibili sono: x1, x2, x3, x5; durante le giocate gratuite le posizioni sono: x3, x6, x9, x15; una volta raggiunta la posizione massima, il moltiplicatore resta in posizione senza avanzare ulteriormente), poi i simboli della combinazione vincente scoppiano e i simboli che si trovavano sopra di essi si spostano per riempire gli spazi rimasti vuoti. Se lo spostamento dei simboli genera una nuova combinazione vincente viene corrisposta un'altra vincita che viene moltiplicata per il nuovo moltiplicatore corrente. Questo processo viene ripetuto finché si verificano nuove vincite. Al termine della Funzione, il moltiplicatore corrente viene riportato alla posizione più bassa (x1 nel Main game e x3 durante le giocate gratuite). La Funzione viene attivata anche nel caso di una combinazione di tre o più simboli Diario Giocate gratuite; in questo caso viene attivato prima il bonus game Giocate gratuite e solo al termine vengono fatti esplodere i simboli Diario Giocate gratuite e la Funzione procede.

Bonus Giocate gratuite: Tre simboli Diario Giocate gratuite sui rulli 1, 2 e 3 attivano la partita bonus Giocate gratuite. Il giocatore ottiene 8 giocate gratuite durante le quali il moltiplicatore minimo applicato alla vincita è x3 e i successivi moltiplicatori disponibili durante la funzione Rolling Reels sono più alti (si veda la Funzione Rolling Reels). Se nel corso delle giocate gratuite si verificano combinazioni di 3 o più simboli Diario Giocate gratuite, il giocatore ottiene ulteriori giocate gratuite che si aggiungono a quelle residue. Le puntate e le linee delle giocate gratuite sono uguali a quelle della giocata che ha attivato la partita bonus.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

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

I moltiplicatori relativi alle diverse combinazioni di icone sono i seguenti:

Icane	Payout delle Combinazioni di Icone			
	2 Icone	3 Icone	4 Icone	5 Icone
Lara viso	-	15	50	200
Lara spara	-	10	40	100
Lara salta	-	10	32	80

Lara in moto	-	8	25	70
Sobek	-	8	20	60
Anubi	-	5	12	50
Corda e rampino	-	5	12	48
Kit medico	-	3	10	40
Torcia	-	3	8	32
Borraccia	-	3	8	16

DRAGON SHARD

Lo schermo di gioco ospita 5 spazi disposti verticalmente per ciascuna delle 5 colonne della slot. Negli spazi si dispongono le icone che rappresentano vari personaggi ed oggetti che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di scommettere da 1 a 20 monete sulle 40 linee permanentemente attive, ma l'importo totale della scommessa viene calcolato moltiplicando l'importo di linea solo per 5 anziché per 40. Se si sceglie di attivare la Funzione Win Booster, la puntata totale viene raddoppiata, ma la puntata per linea resta inalterata.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. Quando la Funzione Win Booster non è attiva, la vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verificano combinazioni di più icone uguali contigue senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Quando la funzione Win Booster è attiva, vengono considerate anche le combinazioni di più icone uguali contigue senza vuoti a partire dal rullo più a destra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano. Per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Simbolo Jolly:

- Il simbolo Logo Dragon Shard è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo escluso il simbolo scatter. Genera inoltre la propria combinazione vincente.

Simbolo Scatter:

- Il simbolo Scatter è un simbolo scatter e completa una combinazione scatter vincente quando due o più simboli compaiono in qualsiasi posizione sui rulli. Attiva inoltre il bonus game Giocate gratuite.

Le vincite dei simboli scatter vengono calcolate moltiplicando l'importo sulla tabella vincite per la puntata totale (esclusa la Funzione Win Booster) e vengono aggiunte alle vincite regolari.

Funzione simbolo Misterioso: Mentre i rulli girano, oltre ai simboli normali vengono visualizzati anche dei simboli misteriosi che appaiono in pile. Quando i rulli si fermano, tutti i simboli misteriosi visualizzati si trasformano in uno stesso simbolo casuale. Quando la Funzione Win Booster non è attiva, i simboli misteriosi possono essere sostituiti da qualsiasi simbolo (alto, basso o jolly); quando la Funzione Win Booster è attiva, possono essere sostituiti solo da simboli alti o jolly.

Funzione Win Booster: Questa funzione può essere attivata o disattivata in qualsiasi momento durante le partite regolari (ma non durante le giocate gratuite) utilizzando l'apposito pulsante. Quando la Funzione Win Booster è attiva, la puntata totale viene raddoppiata, ma vengono pagate vincite anche per

combinazioni di simboli da destra a sinistra sulle linee di pagamento e i simboli misteriosi si trasformano solo in simboli alti o jolly (mai in simboli bassi). L'aumento della puntata dovuto all'attivazione di questa funzione non influisce sui premi dei simboli.

Bonus Giocate gratuite: Tre o più simboli scatter sparsi sui rulli attivano la partita bonus Giocate gratuite. Il giocatore ottiene 10 giocate gratuite durante le quali da 1 a 3 rulli (a seconda di quanti simboli scatter hanno attivato il bonus game) si trasformano in Mystery Reels cioè in rulli che contengono soltanto simboli misteriosi. I rulli che possono venir trasformati sono i rulli 2, 3 o 4. Tutte le puntate e le linee delle giocate gratuite sono uguali a quelle della giocata che ha attivato la partita bonus. Durante le giocate gratuite, ogni simbolo scatter visualizzato assegna un'ulteriore giocata gratuita che si aggiunge a quelle residue.

Le vincite del Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.
Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi alle diverse icone sono i seguenti:

Icane	Payout delle Combinazioni di Icane			
	2 Icane	3 Icane	4 Icane	5 Icane
Scatter	2x puntata tot (escluso Booster)	3x puntata tot (escluso Booster)	20x puntata tot (escluso Booster)	100x puntata tot (escluso Booster)
Logo Dragon Shard	-	5	20	100
Regina del fuoco	-	4	12	40
Re del ghiaccio	-	4	12	40
Drago del fuoco	-	3	10	25
Drago del ghiaccio	-	3	10	25
Frammento del drago	-	3	6	20
Picche	-	2	4	10
Cuori	-	2	4	10
Quadri	-	2	4	10
Fiori	-	2	4	10

TREASURE OF HORUS

- Treasure of Horus è una video slot con 5 rulli, 3 righe con simboli Wild e simboli Scatter e una giocata Bonus Giri gratis.
- Puoi giocare 20 linee fisse per giro (1 gettone per linea) e il valore totale della puntata viene visualizzato sul comando relativo.
- Per cambiare il valore della puntata, apri il comando della puntata e seleziona un nuovo valore utilizzando le frecce.
- PUNTATA MAX imposta la puntata sul valore massimo consentito.

- GETTONI/CONTANTI alterna la visualizzazione dei valori del saldo e dei pagamenti da CONTANTI a GETTONI e viceversa. Il valore della puntata viene sempre visualizzato in CONTANTI. Il valore del gettone è: valore della puntata/numero di linee.
- Il pulsante GIRA consente di iniziare la partita con il valore corrente della puntata (è possibile premere la barra spaziatrice, se abilitata nelle impostazioni).
- Durante il movimento dei rulli, puoi premere il pulsante STOP per velocizzare l'animazione del giro e bloccarli immediatamente,
- La cronologia delle partite non è disponibile nella modalità GIOCA SENZA PUNTARE.
- Apri il menu GIOCO AUTOMATICO per modificare il numero dei round e interrompere la sessione automatica (clicca sul pulsante AVVIA GIOCO AUTOMATICO per iniziare e su STOP GIOCO AUTOMATICO per fermare il gioco in ogni momento).
- I pagamenti e le combinazioni vincenti vengono effettuati in base alla TABELLA DI PAGAMENTO.
- Una vincita di linea in gettoni è pari al valore visualizzato nella TABELLA DI PAGAMENTO.
- Verrà pagata solo la combinazione vincente più alta su una linea di puntata attiva da sinistra a destra.
- Gli scarabei possono volare e atterrare sui rulli trasformando i simboli in Wild o Giri gratis.
- I simboli Wild sostituiscono tutti i simboli eccetto quelli Scatter e quelli dei Giri gratis.
- I simboli Wild possono regalare dei moltiplicatori speciali.
- Vengono aggiunte le vincite simultanee su diverse linee di puntata.
- Un scarabeo può far cadere un simbolo dei Giri gratis sulla posizione superiore al centro del rullo centrale in modo che si espanda per coprire l'intero rullo.
- Quando un simbolo dei Giri gratis viene visualizzato sui rulli, otterrai 6 Giri gratis.
- I premi vengono assegnati quando almeno 3 simboli Scatter della maschera d'oro vengono visualizzati in qualsiasi posizione sui rulli della Tomba di Horus.

Opzioni avanzate di gioco automatico

- Per impostare le opzioni avanzate di gioco automatico, clicca sul simbolo GIOCO AUTOMATICO nel pannello del gioco.
- Stop in caso di qualsiasi vincita. La funzione del gioco automatico si arresta in caso di vincita di un round.
- Stop in caso di vincita di. La funzione del gioco automatico si arresta quando l'importo vinto supera o è pari all'importo specificato.
- Stop se i contanti aumentano di. La funzione del gioco automatico si arresta se i contanti aumentano dell'importo specificato.
- Stop se i contanti diminuiscono di. La funzione del gioco automatico si arresta se i contanti diminuiscono dell'importo specificato.
- Nota: nel modificare le impostazioni di gioco automatico durante un round di gioco, tutte le impostazioni verranno applicate una volta completato il round di gioco o la giocata speciale.
- Nota: in caso di disconnessione durante la partita, al riavvio del gioco tutte le impostazioni di gioco automatico torneranno ai valori predefiniti.
- Nota: alcune opzioni di gioco automatico sono obbligatorie in alcune giurisdizioni.

Giri gratis di Treasure of Horus

- Uno scarabeo può atterrare e far cadere un simbolo dei Giri gratis sulla posizione al centro del rullo centrale. Il simbolo dei Giri gratis si espande per coprire l'intero rullo e ti consente di accedere alle tre camere segrete dove è nascosto il grande tesoro.
- Il numero dei Giri gratis assegnati è sempre 6.
- Quando sui rulli sono attivi i Giri gratis e ottieni l'accesso al livello successivo della camera segreta, i Giri gratis vinti vengono aggiunti ai giri rimasti della precedente camera.
- Con l'accesso alle camere segrete, entrerai nei posti più remoti dove potrai ottenere altri doni meravigliosi:

- 1a camera
 - o Wild verde (x1)
 - 2a camera:
 - o Wild verde (x1)
 - o Wild rosa (x2)
 - 3a camera
 - o Wild verde (x1)
 - o Wild rosa (x2)
 - o Wild blu (x5)
 - o Simbolo Scatter della maschera d'oro (gettoni aggiuntivi)
 - Gli scarabei possono far cadere i simboli Wild su qualsiasi posizione sui rulli.
 - Durante i Giri gratis i simboli Wild possono assegnare ulteriori moltiplicatori.
 - I simboli Wild hanno una tabella di pagamento specifica.
 - Se sui rulli che completano una combinazione vincente viene visualizzato più di un simbolo Wild, viene applicato il moltiplicatore più alto.
 - I simboli Scatter possono apparire nella giocata dei Giri gratis della terza camera e assegnano ulteriori gettoni secondo la tabella di pagamento.
- Opzioni di configurazione del gioco
- Per accedere alle impostazioni del gioco, clicca sull'icona del menu nell'angolo in alto a sinistra e seleziona l'icona a forma di ingranaggio.
 - Pagina delle impostazioni
 - o Effetti sonori. Attiva e disattiva gli effetti sonori.
 - o Musica di sottofondo. Attiva o disattiva la musica di sottofondo.
 - o Premere la barra spaziatrice per avviare i giri. Attiva o disattiva l'opzione che consente di premere la barra spaziatrice per avviare i giri (non disponibile in tutte le giurisdizioni).
 - o Visualizza la schermata della guida al caricamento. Attiva e disattiva la schermata della guida.
 - Cronologia del gioco
 - o Elenco della cronologia del gioco. Elenco di tutte le partite giocate (non in modalità SENZA PUNTARE): clicca su una riga per visualizzare tutti i dettagli disponibili.
- Ritorno al giocatore
- Il ritorno teorico al giocatore per questo gioco è 95.93%.
- Informazioni aggiuntive
- Le seguenti impostazioni e funzioni del gioco possono essere soggette ai termini e alle condizioni del sito di gioco. Per ulteriori informazioni su quanto segue, consultare il sito Web del gioco:
 - o Procedure utilizzate per la gestione dei round di gioco non terminati.
 - o Il tempo dopo il quale le sessioni di gioco inattive verranno automaticamente concluse.
 - In caso di guasto al software/all'hardware di gioco, tutte le puntate e i pagamenti della partita verranno annullati e le relative puntate saranno rimborsate.

SIRENS KINGDOM

- Siren's Kingdom è una video slot a 5 rulli e 3 linee con bobina wild durante la partita normale, giri gratuiti, bobina wild a spostamento e sticky wild a espansione durante la partita con giri gratuiti.
- Si gioca a 30 linee per giro (1 gettone per linea), il valore totale della puntata è mostrato sul pulsante di puntata.
- Per cambiare il valore della puntata, apri il pannello delle puntate e selezionane una usando le frecce.
- PUNTATA MASSIMA carica il valore di puntata massimo.

- MONETE/CONTANTI alterna i valori di visualizzazione del saldo e di pagamento da CONTANTI a MONETE, il valore della puntata è sempre mostrato in CONTANTI. Il valore della moneta è: valore di puntata/numero di linee.
- Il pulsante "spin" gioca la partita al valore di puntata attuale.
- Le combinazioni vincenti e i pagamenti vengono effettuati in base alla TABELLA PAGAMENTI.
- Una vincita per linea di moneta è uguale al valore mostrato sulla TABELLA PAGAMENTI.
- Viene pagata solo la combinazione vincente più alta su una linea di puntata attiva da sinistra a destra.
- I simboli wild sostituiscono tutti i simboli non speciali.
- I simboli dei giri gratis possono apparire in qualsiasi posizione sui rulli.
- Il numero di giri gratis assegnati dipende dal numero di icone di giri gratis visualizzate sui rulli.
- Durante una partita normale, i simboli wild appaiono sulle prime posizioni di ogni rullo e si espandono per coprire l'intera bobina.
- Durante la partita con giri gratis vengono attivati speciali simboli sticky wild a espansione e bobina wild a spostamento.
- La cronologia di gioco non è disponibile quando GIOCHI PER DIVERTIMENTO.
- Apri il menu AUTOPLAY per scegliere il numero di turni e di stop (clicca il pulsante GIOCA per iniziare e eventualmente il pulsante STOP per fermarti in qualsiasi momento).
- Il gioco è soggetto a un limite di vincite della puntata moltiplicato per 4000 per round di gioco. Se il pagamento dovesse superare questo importo per qualsiasi motivo, verrà ridotto a tale importo.

Opzioni avanzate di Autoplay

- Per impostare le opzioni di autoplay avanzate, fai clic sul simbolo AUTOPLAY nel pannello di gioco.
- Stop a ogni vincita. Blocca l'Autoplay quando vinci un turno.
- Stop a ogni vincita di. Blocca l'Autoplay quando l'importo vinto supera o è pari all'importo specificato.
- Stop se il contante aumenta di. Blocca l'Autoplay se il contante aumenta dell'importo specificato.
- Stop se il contante diminuisce di. Blocca l'Autoplay se il contante diminuisce dell'importo specificato.
- Stop quando entri in una qualsiasi funzione. Blocca l'Autoplay se viene attivata una qualsiasi funzione di gioco.
- Nota: Quando si modificano le impostazioni di Autoplay durante una partita, tutte le impostazioni avranno effetto dopo il round di gioco o una volta completata la funzionalità.
- Nota: Se vieni disconnesso durante la partita, tutte le impostazioni di Autoplay torneranno ai valori predefiniti quando si ricarica il gioco.
- Nota: Alcune opzioni di Autoplay sono obbligatorie per alcune giurisdizioni.

SIMBOLO BOBINA WILD durante una partita normale

- Quando appare un'icona Sirena sopra una bobina, essa si espande coprendo l'intero rullo.
- Può apparire più di 1 bobina wild contemporaneamente sui rulli.
- La bobina wild completa e sostituisce tutte le icone ad eccezione dei simboli dei giri gratis.
- Il wild pagherà come se fosse il simbolo pagante più alto su qualsiasi linea.

Giri gratis

- I simboli dei giri gratis possono apparire in qualsiasi posizione sui rulli.
- Il numero di giri gratis assegnato dipende dal numero di simboli dei giri gratis che appaiono sui rulli.

•o 3 simboli assegnano 14 giri gratis

o 4 simboli assegnano 25 giri gratis

o 5 simboli assegnano 36 giri gratis

- Durante la partita giri gratis potrebbero essere visualizzati i simboli di Wild Sirena:

•o Il simbolo Sirena appare su qualsiasi posizione sui rulli 1,2,3,4,5 e attiva degli sticky

wild a espansione. Lo sticky wild si espande in due direzioni nel secondo giro, dopodiché scomparirà

o Può apparire più di 1 icona sticky wild sui rulli contemporaneamente.

o Qualsiasi sticky wild attivo si fermerà nella sua posizione se giocato durante l'ultimo giro gratis.

o I simboli wild sostituiscono tutti i simboli non speciali.

o Il wild pagherà come se fosse il simbolo pagante più alto su qualsiasi linea.

Opzioni di impostazione del gioco

- Per accedere alle impostazioni di gioco, fai clic sull'icona del menu nell'angolo in alto a sinistra.
- Pagina dei suoni
- Effetti di suono. Attiva o disattiva gli effetti sonori.
- Musica di sottofondo. Attiva o disattiva la musica di sottofondo.

