

European Roulette Pro

Jocuri neincheiate

Dacă runda de joc este întreruptă, toate informațiile din joc și pariurile efectuate sunt salvate până când deschideți jocul din nou. Puteți continua runda neterminată din momentul întreruperii acesteia. Pariurile plasate și nerezolvate dar care au rămas nedeterminate în jocurile incomplete vor deveni nule după 90 de zile. Defecțiunile anulează toate jocurile și plățile.

Plasarea pariurilor

Pentru a plasa un pariu, apăsați pe jetonul dorit, după care apăsați pe zona de pariere dorită de pe masa de joc. Jetonul va fi adăugat la pariul dvs. total. Toate pariurile trebuie să se încadreze în limitele mesei. Pentru a anula un pariu, selectați jetonul X și apoi apăsați pe pariul pe care doriți să-l stergeți. Pentru a anula toate pariurile, apăsați pe STERGETI TOT.

Regulament de joc

Roata de Ruleta conține 37 de casute numerotate, colorate alternativ în roșu și negru. Pe lângă numerele cuprinse între 1 și 36, roata cuprinde și un 0 (zero) marcat în verde. Plasati pariul(rile) dvs. apasand pe jetonul dorit si apoi pe zona de pariere corespunzatoare de pe masa. Apasati pe INVARTITI pentru a incepe jocul si a da drumul la bila. Castigati daca pariul dvs. acopera numarul la care se opreste bila.

Rentabilitatea teoretică a jucătorului (RTP) este de 97,30%.

Determinarea rezultatului

Daca bila se opreste pe un numar sau pe o culoare care corespunde pariului dvs., atunci castigati plata aferenta pariului respectiv.

Pariuri interioare

<u>Nume</u>	<u>Descriere</u>	<u>Castig</u>
Simplu (un numar)	Un pariu pe un singur numar.	35:1
Split (doua numere)	Un pariu plasat pe linia dintre doua numere adiacente.	17:1
Transversala (trei numere)	Un pariu plasat pe marginea exterioara a zonei de pariere de langa primul numar de	11:1

	pe o linie, pentru a acoperi intreaga linie. De exemplu, 13,14 si 15. Pariurile plasate pe 0,1,2 sau 0,2,3 sunt si ele considerate pariuri pe Transversala.	
Careu (patru numere)	Un pariu plasat la intersectia dintre linia orizontala si verticala din centrul unui bloc de patru numere. De exemplu, 17,18,20 si 21. Un pariu plasat pe 0,1,2,3 este considerat a fi tot un pariu careu.	8:1
Linie (sase numere)	Un pariu plasat pe marginea exterioara a zonei de pariere de la intersectia a doua randuri. De exemplu, 19,20,21,22,23 si 24.	5:1

Pariuri exterioare

<u>Nume</u>	<u>Descriere</u>	<u>Castig</u>
Duzine (douasprezece numere)	Un pariu plasat pe "Prima duzina" (primul set de douasprezece numere consecutive, 1-12), "A doua duzina" (13-24) sau "A treia duzina" (25-36).	2:1
Duzine (douasprezece numere)	Un pariu plasat pe casuta marcata cu "2 la 1" din partea de jos a fiecarei coloane cu doisprezece numere.	2:1
Culoare	Un pariu plasat in diamantul rosu sau negru. (Pariurile pe rosu si negru se pierd daca bila se opreste pe numarul verde 0.)	1:1
Par sau impar	Un pariu plasat pe casuta marcata "Par" sau "Impar". (Pariurile pe par si impar se pierd daca bila se opreste pe 0.)	1:1

Mic sau Mare	Un pariu plasat pe casutele "1-18" sau "19-36". (Numarul 0 nu este inclus in niciunul din aceste grupuri de numere.)	1:1
--------------	--	-----

Acțiuni

- *Rotire*- Incepeti runda invartind roata.
- *Repetati pariul*- Plasati acelasi pariu initial ca in runda precedenta.
- *Stergeti tot*- Sterge toate pariurile plasate pe masa.
- *Jeton*- Selectati jetonul cu care doriti sa pariat.
- *Jetonul X*- Apasati pe jetonul X pe oricare jeton plasat pentru a sterge pariul.
- *Joc rapid*- Porniți comutarea pentru un mod de joc mult mai rapid.