

---

# CashRoulette

*Regolamento*

---

- lo scopo del gioco è quello di effettuare vari tipi di scommesse sull'uscita di un numero da una Roulette di tipo europeo (con numeri da 0 a 36)
- i numeri presenti sul tabellone della Roulette sono 37, dal numero 0 al numero 36. Il numero 0 è un numero particolare in quanto non è né rosso né nero e non è né pari né dispari, quindi in caso di scommesse di questo tipo se esce lo 0 le scommesse sono perdenti
- le scommesse con una probabilità di vittoria più alta danno una vincita minore rispetto a quelle con probabilità più bassa. Ad ogni scommessa corrisponde un moltiplicatore di vincita fisso calcolato a priori in base alla probabilità di vittoria della stessa
- tutte le possibili scommesse con il nome che le identifica, i numeri coinvolti ed i relativi moltiplicatori sono elencate nella tabella seguente:

NOME	DESCRIZIONE	NUMERI COINVOLTI	MOLT.
Nero (black)	Numeri neri	2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35	2x
Red (rosso)	Numeri rossi	1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36	2x
Even (pari)	Numeri pari	2-4-6-8-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36	2x
Odds (dispari)	Numeri dispari	1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35	2x
Manque	Numeri da 1 a 18	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18	2x
Passe	Numeri da 19 a 36	19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36	2x
First dozen (1° dozzina)	Numeri da 1 a 12	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12	3x
Second dozen (2° dozzina)	Numeri da 13 a 24	13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24	3x
Third dozen (3° dozzina)	Numeri da 25 a 36	25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36	3x
First column (1° colonna)	Prima colonna di numeri	1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31-34	
Second column (2° colonna)	Seconda colonna di numeri	2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32-35	3x
Third column (3° colonna)	Terza colonna di numeri	3-6-9-12-15-18-21-24-27-30-33-36	3x
Full (singolo)	Numero singolo	Es: 0	36x
Horse (cavallo)	Due numeri adiacenti in orizzontale o in verticale	Es: 13-14	18x
Triplet (terzina)	Tre numeri adiacenti in orizzontale	Es: 1-2-3	12x
Carrè (quartina)	Quattro numeri adiacenti che formano un quadrato	Es: 10-11-13-14	9x
Sextuple (sestupla)	Sei numeri adiacenti di cui 3 orizzontali	Es: 16-17-18-19-20-21	6x
Vicini dello zero	Varie combinazioni di scommesse	1-3-7-9-12-14-16-18-20-22-28-29-31-33-35	
Orfanelli	Varie combinazioni di scommesse	0-5-10-23-24-26-32	

Serie 5/8	Varie combinazioni di scommesse	2-4-6-8-11-13-15-17-19-21-25-27-30-34-36	
AMBO	Due numeri scelti la cui uscita deve avvenire nella mano corrente e in quella successiva nell'ordine in cui sono stati puntati	Es: 24 - 12	300 x
TERNO	Tre numeri scelti la cui uscita deve avvenire nella mano corrente e nelle due successive nell'ordine in cui sono stati puntati	Es: 24 - 12 -33	1000 x



- in alto, al centro dell'interfaccia (figura mostrata sopra) è presente il Timer delle scommesse, che dura 4 minuti; vicino al Timer è visualizzato il numero della mano in corso
- al centro dell'interfaccia è presente una finestra dove si possono vedere, in tempo reale, la Roulette dalla quale vengono estratti i numeri e la croupier attuale
- nella parte sinistra dell'interfaccia, in alto, è presente una finestra dove sono visualizzate le percentuali di vittoria delle singole scommesse calcolate sulla base delle ultime mani; sono visualizzati inoltre i *numeri ritardatari* ed i *numeri più frequenti*
- nella parte sinistra dell'interfaccia, in basso, è presente una finestra dove sono visualizzati gli ultimi 30 numeri estratti (ognuno con accanto il relativo numero della mano)
- nella parte destra dell'interfaccia è presente una finestra dove sono riportate le percentuali di uscita di ciascuno dei 37 numeri della Roulette