

REGLAS DE JUEGO

FIRST PERSON AMERICAN ROULETTE



Reglas del juego

El objetivo de la **First Person American Roulette** es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular. La ruleta contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero) y un cero doble (00).

Después de haber realizado su apuesta, haga clic/toque el botón GIRAR para comenzar a girar la bola dentro de la ruleta. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. Usted ganará siempre que haya apostado por el número resultante.

Tipos de apuestas

Se puede hacer diferentes tipos de apuestas en la mesa de la ruleta. Las apuestas pueden cubrir un solo número o un determinado rango de números, y cada tipo de apuesta tiene su propia tasa de pago.

Las apuestas que se hagan en el espacio numerado o en los límites entre ellos se llaman apuestas internas, mientras que las realizadas en las casillas especiales debajo y al lado de la cuadrícula principal de números se llaman apuestas externas.

APUESTAS INTERNAS:

- **Apuesta de pleno** — coloca la ficha únicamente sobre un número (incluido el cero).
- **Apuesta de caballo** — coloca la ficha sobre una línea que separe dos números.
- **Apuesta transversal** — coloca la ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.
- **Apuesta de cuadro** — coloca la ficha en un punto (intersección central) en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.
- **Apuesta de cinco** — coloca la ficha al final de una fila de números del cuadro de apuestas entre 0 y 1 (donde la esquina inferior derecha del número 0 coincide con la esquina inferior izquierda del número uno). Una Apuesta de cinco cubre cinco números: 0, 00, 1, 2 y 3.

- **Apuesta de seisena** — coloca la ficha en la intersección que une el final de dos filas de números. Se trata de una apuesta que cubre dos columnas, es decir, seis números.

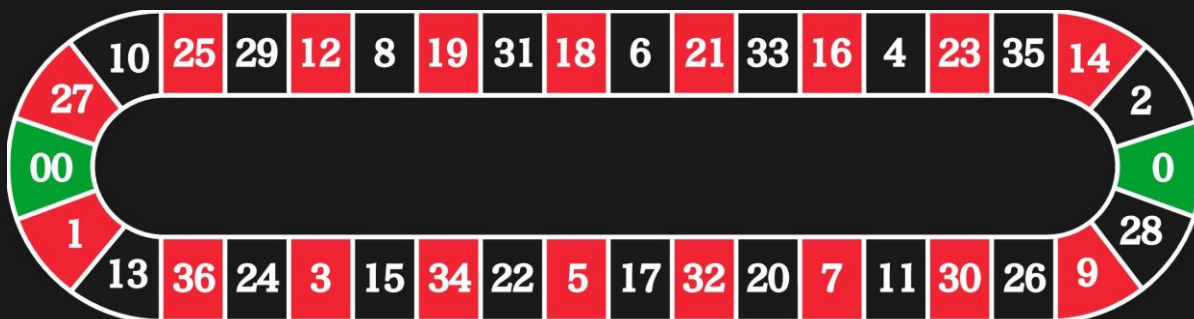
APUESTAS EXTERNAS

- **Apuesta de columna** — coloca la ficha en una de las casillas denominadas «2 to 1» («2 a 1») del final de una columna. Se trata de una apuesta que cubre los 12 números de la columna seleccionada. El cero y el cero doble no se incluye en ninguna apuesta de columna.
- **Apuesta de docena** — coloca la ficha en uno de los tres recuadros denominados «1st 12» («1ª 12»), «2nd 12» («2ª 12») o «3rd 12» («3ª 12») para cubrir los 12 números situados a lo largo de esta casilla.
- **Rojo/Negro** — coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números rojos o negros. El cero y el cero doble no se incluye en estas apuestas.
- **Even/Odd (Par/Impar)** — coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o los 18 números impares. El cero y el cero doble no se incluye en estas apuestas.
- **1–18/19–36** — coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números. El cero y el cero doble no se incluye en estas apuestas.

Apuestas Vecinas

Haz clic/toca el botón APUESTAS VECINAS para ver un área de apuestas especial de forma ovalada o del circuito que permite realizar más fácilmente apuestas vecinas y otras apuestas especiales. Vuelve a hacer clic/tocar el botón para cerrar/volver a abrir esta función.

Cada apuesta cubre un conjunto diferente de números y ofrece diferentes probabilidades de pago. Los puntos de apuesta estarán resaltados.



Una apuesta Vecina cubre un número determinado y los números más próximos a él en la ruleta. Para realizar una apuesta vecina, haz clic/toca un número del circuito. Se colocará una ficha en el número elegido y en sus números vecinos a izquierda y derecha. Haz clic/toca el botón circular «+» o «-» para aumentar o disminuir el conjunto de números vecinos a izquierda y derecha del número elegido.

Apuestas favoritas y especiales

APUESTAS FAVORITAS

La función opcional de Apuestas favoritas permite guardar una apuesta o una combinación de diferentes tipos de apuestas preferidas para facilitar la realización de apuestas en futuras jugadas en cualquier mesa de ruleta. Puedes guardar y editar una lista de hasta 30 de sus apuestas favoritas con diferentes nombres.

GUARDAR UNA APUESTA FAVORITA

Para abrir el menú Apuestas favoritas, haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS. Vuelve hacer clic/tocar el botón para cerrar esta función.



Una vez realizada una apuesta o combinación de apuestas favoritas en la mesa de la ruleta, haz clic/toca el enlace GUARDAR ÚLTIMA APUESTA en el menú Apuestas favoritas. Se sugerirá un nombre predeterminado para esta apuesta, pero puedes introducir un nombre más reconocible. A continuación, puedes guardar y añadir esta apuesta a tu lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón GUARDAR o pulsando Intro en el teclado.



REALIZAR UNA APUESTA FAVORITA

Cuando quieras realizar una apuesta favorita durante la fase de realización de apuestas de una ronda, abre el menú Apuestas favoritas para ver una lista de todas las apuestas que hayas guardado previamente. Se mostrarán en orden cronológico, con la apuesta favorita guardada con más antigüedad en la primera posición. Puedes pasar el cursor por encima del nombre de cualquier apuesta de la lista para ver cómo se colocarán correspondientemente las fichas en la mesa de la ruleta. Haz clic/toca el nombre de cada apuesta deseada para realizarla. También puedes multiplicar (duplicar, triplicar, cuadruplicar...) la cantidad de cualquier apuesta favorita que hayas realizado haciendo clic/tocando su nombre más de una vez.

BORRAR O CAMBIAR EL NOMBRE DE UNA APUESTA FAVORITA

Cuando el menú Apuestas favoritas esté abierto, puedes hacer clic/tocar el botón EDITAR para eliminar o cambiar el nombre de cualquier apuesta enumerada.



Cambia el nombre de cualquier apuesta enumerada haciendo clic/tocando en primer lugar dentro del cuadro de texto gris que rodea su nombre actual. A continuación, puedes introducir un nuevo nombre y guardarlo haciendo clic/tocando el botón GUARDAR o pulsando Intro en el teclado.

Borra cualquier apuesta que ya no desees conservar en la lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón ELIMINAR correspondiente.



Cuando hayas terminado de editar la lista de apuestas favoritas, haz clic/toca el botón GUARDAR, en la esquina superior derecha del menú Apuestas favoritas, o haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS.

APUESTAS ESPECIALES

Finale en plein

- Finale en plein 0 — Apuesta de 5 fichas que cubre los números 0, 00, 10, 20 y 30 con una ficha cada uno
- Finale en plein 1 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 1, 11, 21 y 31 con una ficha cada uno
- Finale en plein 2 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 2, 12, 22 y 32 con una ficha cada uno
- Finale en plein 3 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 3, 13, 23 y 33 con una ficha cada uno
- Finale en plein 4 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 4, 14, 24 y 34 con una ficha cada uno
- Finale en plein 5 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 5, 15, 25 y 35 con una ficha cada uno
- Finale en plein 6 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 6, 16, 26 y 36 con una ficha cada uno
- Finale en plein 7 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7, 17 y 27 con una ficha cada uno
- Finale en plein 8 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8, 18 y 28 con una ficha cada uno
- Finale en plein 9 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9, 19 y 29 con una ficha cada uno

Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 — Apuesta de 5 fichas que cubre los números 0, 00/3, 10/13, 20/23 y 30/33 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 1/4 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 1/4, 11/14, 21/24 y 31/34 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 2/5 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 2/5, 12/15, 22/25 y 32/35 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 3/6 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 3/6, 13/16, 23/26 y 33/36 con una ficha cada uno

- Finale a cheval 4/7 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 4/7, 14/17, 24/27 y 34 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 5/8 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 5/8, 15/18, 25/28 y 35 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 6/9 — Apuesta de 4 fichas que cubre los números 6/9, 16/19, 26/29 y 36 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 7/10 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7/10, 17/20 y 27/30 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 8/11 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8/11, 18/21 y 28/31 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 9/12 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9/12, 19/22 y 29/32 con una ficha cada uno

Apuestas completas

Una apuesta completa coloca todas las apuestas internas en un número en concreto.

Por ejemplo, una apuesta completa en el número 36 colocará 18 fichas para cubrirlo completamente, de la siguiente manera: 1 ficha en pleno al 36, 2 fichas en cada una de las apuestas de caballo 33/36 y 35/36, 3 fichas en la apuesta transversal 34/35/36, 4 fichas en la apuesta de cuadro 32/33/35/36 y 6 fichas en la apuesta de seisena 31/32/33/34/35/36.

Números ganadores

El apartado números ganadores muestra los últimos números ganadores.

15	1	0	36	35	00	7	32	13	6
----	---	---	----	----	----	---	----	----	---

El resultado de la última partida completada aparece a la izquierda.

Tus resultados recientes

Haz clic/toca en el botón ESTADÍSTICAS para ver una lista de los números ganadores de hasta las 500 rondas de juego más recientes en

las que hayas participado. Usa el deslizador para definir el número de rondas completadas que quieres analizar.



Al pasar el cursor por encima de cualquier parte del diagrama, se resalta el punto de la mesa de apuestas donde se colocaría una ficha. Solo tienes que hacer clic/tocar en la apuesta para colocar la ficha.

Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que se haya hecho.

APUESTAS INTERNAS

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Pleno	35:1
Caballo	17:1
Transversal	11:1
Cuadro	8:1
Cinco	6:1
Seisena	5:1

APUESTAS EXTERNAS

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Columna	2:1
Docena	2:1
Rojo/Negro	1:1
Par/Impar	1:1
1-18/19-36	1:1

Si se producen errores técnicos durante la partida, tanto la propia partida como las apuestas quedarán anuladas.

Retorno al jugador

El retorno teórico óptimo (RTP) para el jugador para la apuesta a Cinco (0-00-1-2-3) es del 92,11 %.

El RTP teórico óptimo para todas las demás apuestas es del 94,74 %.

Realización de apuestas

El panel LÍMITES DE APUESTA muestra los límites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el Límite de Apuesta para revisar tus límites actuales.

First Person American Roulette €5 – 1.000

Para poder participar en la partida debes contar con fondos suficientes para cubrir las apuestas. Puedes ver tu SALDO actual en tu pantalla.

SALDO
€ 100.000

En el MENÚ DE FICHAS puedes seleccionar el valor de las fichas que deseas apostar. Solo dispondrás de fichas con cantidades que se ajusten al saldo actual.



Si tu saldo es muy alto para mostrarse en el MONITOR DE FICHAS, aparecerá la PLACA DE FICHAS.



Cuando hayas seleccionado una ficha, haz tu apuesta haciendo clic/pulsando sobre el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que hagas clic o pulses sobre el punto de apuestas, el valor de la apuesta se verá incrementado por el valor de la ficha

seleccionada o hasta el límite máximo para el tipo de apuesta que hayas seleccionado. Una vez que hayas apostado el límite máximo, no se aceptarán fondos adicionales para esa apuesta, y aparecerá un mensaje sobre tu apuesta para notificarte que has apostado el máximo.

Después de haber realizado una apuesta válida, haga clic/toque el botón GIRAR para comenzar a girar la bola dentro de la ruleta.



El botón REAPOSTAR te permite repetir todas las apuestas de la ronda de juego anterior. Este botón se activa tras cada ronda de juego. El botón REAPOSTAR cambiará a GIRAR si eliges realizar nuevas apuestas o cuando has hecho clic/tocado el botón REAPOSTAR.



El botón DOBLAR (x2) se encuentra disponible después de hacer una apuesta. Cada clic/toque duplica todas tus apuestas hasta el límite máximo. Ten en cuenta que tienes que tener saldo suficiente para duplicar TODAS tus apuestas.



Si haces clic o pulsas repetidamente en el botón DESHACER, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Puedes limpiar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

Ten en cuenta que las apuestas solo se pueden eliminar antes que se haga clic o se toque el botón GIRAR.



Así que se muestren los resultados de cada giro, aparecerán dos botones en la pantalla:

 Reapostar & Girar

×2 Doblar & Girar

Si haces clic/tocas en estos botones inmediatamente puedes apostar y girar de nuevo sin tener que esperar que el juego regrese a la vista de apuestas. REAPOSTAR & GIRAR repite la apuesta que hiciste en la ronda anterior e inmediatamente gira la ruleta. 2x DOBLAR & GIRAR dobla la apuesta que hiciste en la ronda anterior e inmediatamente gira la ruleta.

El indicador APUESTA TOTAL muestra la suma total de las apuestas realizadas en la partida actual.



Juego automático

Cuando has hecho una apuesta, el Juego automático te permite repetir la apuesta o apuestas seleccionadas durante un número determinado de rondas de juego.

Para activar el Juego automático, haz tus apuestas y, a continuación, haz clic/toca el botón Juego automático.



Puedes comenzar a utilizar el Juego automático seleccionando en el panel el número de rondas de juegos en las que quieres que se repita tu apuesta.



El número seleccionado de rondas de Juego automático se mostrará en el botón de Juego automático. El número de rondas restantes de Juego automático se actualizará cuando comience el Juego automático.

Juego automático

APUESTA POR RONDA € 10

5 RONDAS € 50 ▶	9 RONDAS € 90 PARAR	25 RONDAS € 250 ▶	50 RONDAS € 500 ▶	100 RONDAS € 1.000 ▶
---------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

El importe total de la apuesta de Juego automático se puede calcular multiplicando el número de rondas de Juego automático seleccionadas por el valor de la apuesta total. Este importe se muestra debajo de cada carta de rondas de Juego automático. El límite de Juego automático restante también se muestra debajo de cada carta de ronda de Juego automático, una vez que este haya comenzado.

Las rondas de Juego automático continuarán hasta que se haya alcanzado el número de rondas escogidas o el usuario detenga el juego, haciendo clic o tocando PARAR.

PARAR

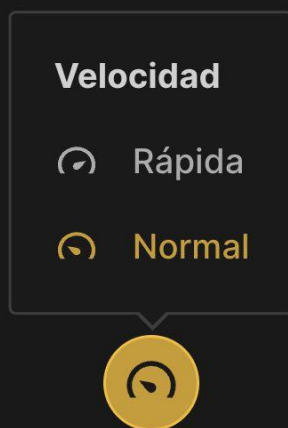
Cuando se detenga el Juego automático, podrás repetir las apuestas y rondas previamente seleccionadas haciendo clic/tocando REPETIR.

REPETIR

Cuando el Juego automático está activado no es posible cambiar las apuestas. El jugador tiene que detener el Juego automático para cambiar las apuestas.

Velocidad

El jugador puede cambiar el modo de velocidad de juego con el botón especial Velocidad que abre el Menú Modos de velocidad en cualquier momento durante la ronda de juego.



Están disponibles los siguientes modos de velocidad:

RÁPIDA

El modo de juego más rápido disponible.

NORMAL

La velocidad de juego clásica.

Sonido

El botón SONIDO activa/desactiva todos los efectos de sonido y voces del juego. Ten en cuenta que los sonidos volverán a activarse automáticamente en cuanto cambies de mesa.



Puede modificar estos ajustes más tarde haciendo clic en el botón CONFIGURACIÓN.

Historial de juego

El botón HISTORIAL abre una ventana en la que se recogen todas las partidas que ha jugado y los resultados obtenidos.



Puedes revisar la actividad anterior en:

- HISTORIAL DE CUENTA: muestra el historial completo de la cuenta en una lista de fechas, juegos, importes apostados y pagos. La última partida completada aparece en lo alto de la lista.
- HISTORIAL DE JUEGO: muestra el historial relacionado con un juego determinado cuando haces clic/tocas el juego en la columna JUEGO.

Depósito y retirada

El botón CAJERO abre la ventana de cajero/banca para el ingreso y retirada de fondos.



Juego responsable

El botón JUEGO RESPONSABLE permite acceder a la página que describe la política de juego responsable. Esta página muestra información y enlaces de utilidad acerca del uso responsable del juego online, y le informa sobre cómo limitar las sesiones de juego.

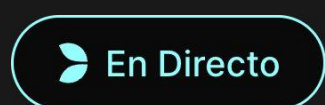


Política de Desconexiones

En caso de que se produzca una desconexión después de realizar una apuesta, pero antes de que se haz clic/toca en el botón Girar, se te devolverá tu apuesta. Si se produce una desconexión después de que se hace una apuesta y se hace clic/toca en el botón Girar, el generador de números aleatorios del juego decidirá el resultado del juego. Después de reconectar, podrás ver el resultado del juego en la ventana del Historial.

Más juegos

Puedes utilizar el botón En Directo en cualquier momento.



Si haces clic o tocas el botón En Directo, pasarás directamente a la mesa de Roulette en vivo.

El botón SALÓN está disponible en todo momento y en todos los juegos.



Te permite cambiar fácilmente la mesa de juego o seleccionar cualquier otro juego en primera persona. No abandonarás la partida actual hasta que hayas seleccionado la partida nueva a la que quieres unirte. Puedes usar el botón SALÓN para explorar otros juegos mientras juegas tu partida actual.

Teclas de acceso directo

Las teclas de acceso directo pueden utilizarse para aplicar rápidamente funciones del juego útiles.

TECLA	FUNCIÓN
Teclas numéricas de 1 en adelante	Selecciona la ficha deseada en la pantalla de fichas. La tecla «1» corresponde a la ficha más a la izquierda con el valor más bajo. La tecla «2» selecciona la siguiente ficha de mayor valor, y así sucesivamente.

TECLA	FUNCIÓN
BARRA ESPACIADORA	Permite repetir la apuesta más reciente. Pulse la BARRA ESPACIADORA una segunda vez empezar el juego.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO	Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	<p>Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salir de pantalla completa • Cerrar una ventana emergente abierta (Historial, Cómo jugar, Configuración, etc.)

OK

 **JOKERBET**