

REGLAS DE JUEGO

FIRST PERSON DRAGON TIGER

 **JOKERBET**

Objetivo del juego

Tigre Dragón en Primera Persona (First Person Dragon Tiger) es un juego único, fácil y rápido, donde puedes jugar a tu propio ritmo. Simplemente haz tus apuestas y haz clic/toca en el botón REPARTIR para recibir las cartas. Si lo deseas, puedes disponer de un número de manos libres para ver las tendencias que pueden ayudarte a predecir los resultados de futuras rondas. Haz clic/toca el botón +1 y se repartirá una mano gratis.



El objetivo del juego es adivinar si el Dragón o el Tigre va a sacar la carta de más alta, por lo tanto, ganando. También puedes apostar si las cartas de Dragón y Tigre repartidas van a ser del mismo valor, por lo tanto, Empatando.

Reglas del juego

El objetivo del Tigre Dragón es predecir cuál de las manos — la del Dragón o la del Tigre — va a ganar o si va a ser un Empate.

- Las cartas se reparten desde un zapato con 8 barajas (se excluyen los Comodines)
- Haz tu apuesta al Dragón, o al Tigre, o Empate, o Empate de Palos
- Una sola carta se reparte boca arriba al Dragón y al Tigre
- El valor de las cartas, desde la más baja a la más alta, son los siguientes: el As con valor 1 es la carta más baja seguida por el 3 y así sucesivamente, y el Rey es la más alta (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)
- Si las cartas para el Dragón y el Tigre son iguales tanto en valor como en palo, se trata de un Empate de Palos, **la mitad de su apuesta principal** (la apuesta del Dragón/Tigre) se devuelve y gana el pago de 50:1
- La carta más alta gana y paga su valor doble 1:1
- En el caso de un Empate, **la mitad de su apuesta principal** (la apuesta del Dragón/Tigre) se devuelve y gana el pago de 11:1

Pagos

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

APOSTAR	PAGA
DRAGÓN *	1:1
TIGRE *	1:1
EMPATE	11:1
EMPATE DE NAIPES	50:1

* En caso de un EMPATE o EMPATE DE NAIPES, se devuelve la mitad de la apuesta principal.

Ten en cuenta que en caso de que se produzca un fallo, se anulará la partida y todos los pagos finales de la ronda. Se devolverá también el importe de las apuestas.

Retorno al jugador

Porcentaje de rendimiento teórico óptimo para el jugador:

- Apuesta principal (DRAGÓN/TIGRE) — 96,27 %
- EMPATE — 89,64 %
- EMPATE DE NAIPES — 86,02 %

Realización de apuestas

El encabezamiento del panel LÍMITES DE APUESTAS muestra los límites mínimos y máximos permitidos por punto de apuesta.

First Person Dragon Tiger **1-10.000 €**

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



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.



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, haz clic/toca el botón REPARTIR para comenzar a repartir.



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.



El botón REAPOSTAR te permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior. Este botón está disponible después de cada ronda de juego.



El botón DESHACER suprime la última apuesta realizada.



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 quitar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

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



Soporte en directo

Si tienes alguna pregunta sobre el juego, comunícate con Soporte en directo.



Marcadores

Las rachas y tendencias del Tigre Dragón para el Dragón o el Tigre usando un zapato en particular se registran en varios marcadores. Estas representaciones gráficas de los resultados de las partidas anteriores y otras estadísticas referentes al zapato actual pueden servirle de ayuda para predecir los resultados de partidas futuras.

Los BEAD ROAD y BIG ROAD muestran los resultados de cada partida anterior, mientras que el Big Eye Road, Small Road y Cockroach Road muestran patrones derivados del BIG ROAD.

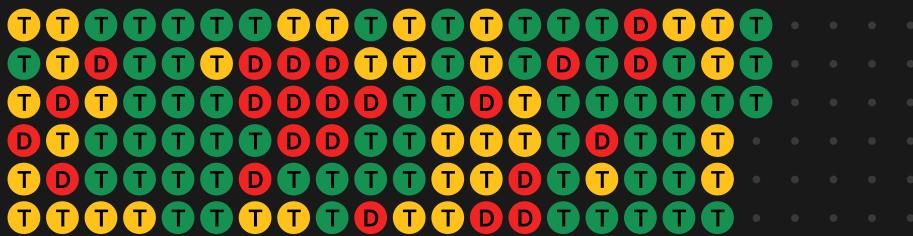
Las estadísticas de los roads y los zapatos se borran siempre que se introduce un zapato nuevo.

BEAD ROAD

Cada celda del BEAD ROAD representa el resultado de una partida anterior. El resultado de la primera partida se registra en la esquina superior izquierda. Lea la columna de arriba abajo; después comience por la parte superior de la columna siguiente a la derecha y así sucesivamente. Una celda rellena de rojo indica una

victoria del Dragón. Una celda rellena de amarillo indica una victoria del Tigre. Una celda verde sólida representa un empate.

Puedes cambiar la pantalla de Bead Road de inglés a chino simplificado o modo de puntuación con tan solo hacer clic o pulsar el cualquier lugar.



BIG ROAD

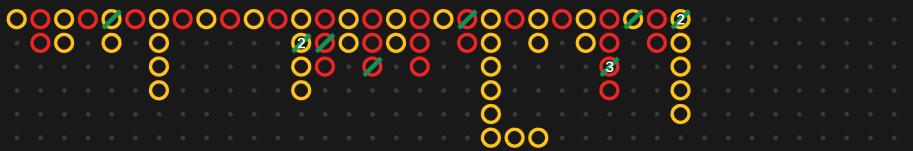
En el BIG ROAD, el resultado de la primera partida también se registra en la esquina superior izquierda.

Se crea una nueva columna cada vez que la racha ganadora del Dragón cambia a favor del Tigre, o viceversa.

Una celda delineada en rojo indica una victoria del Dragón. Una celda delineada en amarillo indica una victoria del Tigre.

Un empate se indica con una línea verde que atraviesa la celda de la partida anterior. Si la primera ronda es un empate, la línea verde aparecerá primero, y el contorno rojo o amarillo aparecerá alrededor de la línea una vez que el dragón o el tigre gana una ronda.

Si hay dos o más partidas con empate, el número en la línea mostrará el número de empates.



DERIVED ROADS

Para los verdaderos entusiastas de Tigre Dragón, se incluyen el Big Eye Road, Small Road y Cockroach Road para mostrar los patrones derivados de los resultados anteriores registrados en el BIG ROAD. El Big Eye Road usa círculos delineados, el Small Road usa círculos sólidos y el Cockroach Road usa barras oblicuas. Sin embargo, en estos caminos derivados, los colores rojo y amarillo no corresponden a las victorias del Dragón y del Tigre, y no hay forma de distinguir los empates. En las carreteras derivadas, las entradas rojas indican repetición, mientras que las entradas amarillas indican un zapato más irregular e “intranquilo”.



Los Derived Roads no se inician en el mismo comienzo de la partida. Se inician con la mano que sigue a la primera mano en la segunda, tercera y cuarta columnas del BIG

ROAD. Una vez que comienza una carretera derivada, se agrega un símbolo rojo o amarillo adicional después de cada ronda.

ESTADÍSTICAS DEL ZAPATO

Puedes ver las siguientes estadísticas basadas en el zapato actual:

— El número de rondas jugadas hasta el momento.

Dragón — El número de victorias del Dragón hasta el momento.

Tigre — El número de victorias del Tigre hasta el momento.

Empate — el número de rondas empatadas hasta el momento.

123 D 26 T 38 T 59

MESA de ROAD PROBING

La mesa Road PROBING muestra el ícono que se agregará a las tres carreteras derivadas si la siguiente ronda la gana el Dragón o el Tigre. Haga clic en el botón Dragón (D) o Tigre (T) para ver el ícono que se agregará a las carreteras si la siguiente ronda la gana el Dragón o el Tigre.



Sonido

La opción Sonido controla todos los sonidos del juego.



Historial de juego

El Historial del juego te muestra las rondas de juego Evolution y los resultados.



Configuración

La Configuración te permite personalizar las preferencias de usuario y las guarda en tu perfil.



Depósito y retirada

El Cajero te permite hacer depósitos y retirar 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 REPARTIR, 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 REPARTIR, 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.

Mezclado

Las cartas se barajan cuando se reparte la carta cortada o cuando se elige despejar todos los caminos.

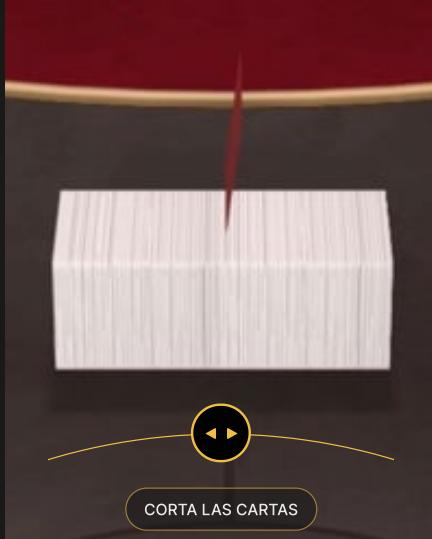


Después de pulsar/tocar este botón, todos los caminos serán despejados, y las cartas serán barajadas.

Para volver al juego más rápido, puedes omitir la animación de barajar. Simplemente haz clic/toca el botón OMITIR.



Corta las cartas tú mismo moviendo la carta roja de corte por encima del mazo.



Más juegos

El botón En Directo te conduce a los juegos Evolution conducidos por un presentador en directo.

 En Directo

El Salón Evolution te permite seleccionar un juego de forma sencilla sin salir de la partida actual hasta que elijas un juego nuevo.

 Salón

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.
BARRA ESPACIADORA	Permite repetir la apuesta más reciente. Pulsa la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar tu apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO	Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: <ul style="list-style-type: none">• Salir de pantalla completa

TECLA

FUNCIÓN

- Cerrar una ventana emergente abierta (Historial, Cómo jugar, Configuración, etc.)

 **JOKERBET**