

REGLAS DE JUEGO

PENNY ROULETTE

 **JOKERBET**

Penny Roulette

Penny Roulette es un juego de apuestas de probabilidades fijas basado en la ruleta y con una ruleta en 3D.

La rueda de la ruleta tiene 37 espacios numerados, del 0 al 36, en los que apostar. La rueda gira en una dirección y la bola se lanza por la rueda en la dirección contraria. La bola caerá en una de las posiciones numeradas. Si había apostado por el espacio numerado en el que ha caído la bola, ganará un premio.

CÓMO JUGAR

1. La mesa de apuestas, donde puede colocar las apuestas.
2. La mesa Vecinos, donde puede hacer las apuestas a Vecinos.
3. 3D Rueda, para ver la rueda de la ruleta.

También puede activar o desactivar el modo Turbo. Cuando se activa se eliminan los sonidos y algunas animaciones de premios, para que los carretes giren más rápido. El botón del modo Turbo aparece junto a la mesa de apuestas.

LA MESA DE APUESTAS

- Para hacer una apuesta, pulse la ficha del valor que desee y después pulse el número o números en los que querría apostar. El número elegido (o números) se resaltará en blanco hasta que levante su ratón.
 - En la ruleta hay muchas clases distintas de apuestas, incluyendo apuestas colocadas en varios números con una sola ficha. Todas las apuestas aparecen en la sección de la tabla de premios inferior.
- En cada partida puede realizar tantas apuestas distintas y de valores distintos como quiera, siempre que las posibles ganancias de la apuesta no superen el premio máximo en una partida.
- Si desea hacer una apuesta adicional con un valor distinto, pulse sobre una ficha de un valor distinto.
- La cantidad total que ha apostado aparecerá en el campo **APUESTA TOTAL** en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- Pulse el botón **DOBLAR** para doblar todas las apuestas que haya colocado sobre la mesa.
- Pulse **DESHACER** para retirar de la mesa la última apuesta realizada.
- Pulse **ELIMINAR APUESTAS** para retirar todas las apuestas de la mesa.
- Las apuestas mínima y máxima aparecen junto a la mesa. Si pulsa sobre ellas, aparecerá la ventana con todos los límites de la mesa.
- Cada posición de la mesa tiene una apuesta mínima y otra máxima. Si intenta apostar más del máximo o menos del mínimo, la apuesta será rechazada y aparecerá un breve mensaje para informarle de ello.

- La barra de porcentaje **COBERTURA DE LA MESA** muestra el porcentaje de las apuestas posibles totales que cubren sus fichas en la mesa.
- El historial de resultados muestra los resultados de las partidas previas. Está a la derecha de la rueda.
- Si pulsa el botón **RUEDA** cambiará su vista a la de la rueda de la ruleta.
- Una vez haya realizado su apuesta, pulse **GIRAR** para empezar la partida.

LA RUEDA DE LA RULETA

- Pulsar **GIRAR** tras hacer una apuesta pasará automáticamente a la pantalla con la rueda de la ruleta. También puede acceder a la vista de la rueda de la ruleta pulsando **RUEDA** en la vista de la mesa de apuestas.
- La rueda gira en una dirección y la bola se lanza por la rueda en la dirección contraria. La bola caerá en una de las posiciones numeradas.
- Si la bola cae en un espacio numerado en el que haya apostado, ganará un premio según su apuesta.
- En la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá la posición en la que ha quedado la bola.
- Una vez la bola se haya parado aparecerán los botones **DOBLAR Y GIRAR** y **REAPOSTAR Y GIRAR**.
 - Pulse **DOBLAR Y GIRAR** para doblar la apuesta (o apuestas) previas y empezar otra partida.
 - Pulse **REAPOSTAR Y GIRAR** para repetir la apuesta (o apuestas) previas y empezar otra partida.
- Si pulsa el botón **ATRÁS** volverá a la vista de la mesa de apuestas. Se colocará un marcador sobre el número ganador en el último giro. En la mesa de apuestas aparecerán los botones **REAPOSTAR Y GIRAR** y **DOBLAR Y GIRAR**.

LA MESA VECINOS (NEIGHBORS TABLE)

- Puede acceder a la vista de la mesa Vecinos pulsando **VECINOS** en la vista de la mesa de apuestas. En la mesa Vecinos puede hacer varias apuestas que no están disponibles en la mesa de apuestas.
- Hay cinco botones **VECINOS** numerados. Pulse en un botón **VECINOS** y después pulse en un número en el circuito para apostar a ese número y los números vecinos a su izquierda y derecha. Por ejemplo, si pulsa el botón **VECINOS** etiquetado con 1 y después pulsa el número 2 en el circuito, estará en el número 2 y los números a la izquierda y derecha del 2 (21 a la derecha y 25 a la izquierda). Por ejemplo, si pulsa el botón **VECINOS** etiquetado con 4 y después pulsa el número 2 en el circuito, estará en número 2 y los 4 números a la izquierda y derecha del 2 (21, 4, 19 y 15 a la derecha y 25, 17, 34 y 6 a la izquierda).
- Si pulsa **Tier**, **Orphelins** o **Voisins Du Zero** podrá realizar apuestas especiales, como se detalla en la tabla de premios inferior.
- Una vez haya realizado su apuesta, pulse **GIRAR** para empezar la partida.

- Si pulsa el botón **ATRÁS** volverá a la vista de la mesa de apuestas.

JUEGO AUTOMÁTICO

El modo **JUEGO AUTOMÁTICO** puede usarse para jugar automáticamente varias partidas seguidas con la misma apuesta.

Haga una apuesta y después mantenga pulsado el botón **GIRAR** para abrir el panel de Juego Automático. El panel de Juego Automático tiene una barra deslizante que puede moverse para seleccionar el número de partidas que se jugarán automáticamente. Deslice la barra deslizante al número deseado de partidas automáticas y después pulse el botón **COMENZAR JUEGO AUTOMÁTICO** para empezar las partidas.

Durante las partidas de Juego Automático podrá ver las partidas restantes en el botón **DETENER JG. AUT.** en la parte inferior derecha de la pantalla. Pulse el botón **DETENER JG. AUT.** en cualquier momento para detener las partidas de Juego Automático.

También podrá abrir el panel de Juego Automático manteniendo pulsado el botón de **MANTENER PRESIONADO PARA JUEGO AUTOMÁTICO/GIRAR**.

BOTONES

DOBLAR - Dobra todas las apuestas actuales (si no se supera el límite fijado).

ELIMINAR APUESTAS - Retira todas las apuestas de la mesa.

GIRAR - Gira la rueda de la ruleta con las apuestas actuales.

MANTENER PRESIONADO PARA JUEGO AUTOMÁTICO/GIRAR - Gira la rueda de la ruleta con las apuestas actuales. Si mantiene pulsado ese botón se abrirá el panel de Juego Automático.

REAPOSTAR - Hacer la misma apuesta que en la ronda anterior.

DOBLAR Y GIRAR - Dobra todas las apuestas actuales (si no superan el límite fijado) y hace girar la rueda. Cuando no se hayan realizado apuestas, pulsar este botón repetirá y doblará las apuestas anteriores y girará la ruleta.

REAPOSTAR Y GIRAR - Coloca la misma apuesta en la ronda previa y gira la rueda de la ruleta. Si mantiene pulsado ese botón se abrirá el panel de Juego Automático.

COMENZAR JUEGO AUTOMÁTICO - Comienza el número seleccionado de partidas de Juego Automático.

DETENER JG. AUT. - Cancela la sesión actual de Juego Automático.

DESHACER - Al pulsarlo retira la última apuesta de la mesa.

TIPOS DE APUESTA Y PREMIOS

Tenga en cuenta que las descripciones 'Cómo colocar' inferiores se aplican a la partida cuando se vea en el modo apaisado.

Tipo de apuesta	Cubre	Descripción	Cómo colocar	Premio
A un número (Straight Up)	1 número	Una apuesta a que un único número será el ganador.	Pulse un número.	35:1

Dividida (Split)	2 números	Una apuesta a dos números que están juntos en la mesa.	Pulse entre dos números.	17:1
Calle (Street)	3 números	Una apuesta a una fila de 3 números (p.ej. 1, 2, 3).	Pulse en el borde inferior del número más bajo de una fila vertical.	11:1
Esquina/Cuatro (Corner/Four)	4 números	Una apuesta que cubre cuatro números que están juntos en la mesa.	Pulse la esquina de cuatro números.	8:1
Línea (Line)	6 números	Una apuesta que cubre dos calles: seis números distintos en dos filas de tres números (como 1-2, 3-4 y 5-6).	Pulse entre dos apuestas a calles (en la esquina inferior de dos números en la parte inferior de una fila vertical).	5:1
Columna (Column)	12 números	Una apuesta que cubre toda una columna horizontal de doce números.	Pulse en las zonas marcadas con “2 TO 1”.	2:1
1º 12 (1st 12)	12 números	Una apuesta a que el número estará entre el 1 y el 12	Pulse en la zona marcada con “1st 12”.	2:1
2º 12 (2nd 12)	12 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 13 y 24.	Pulse en la zona marcada con “2nd 12”.	2:1
3º 12 (3rd 12)	12 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 25 y 36.	Pulse en la zona marcada con “3rd 12”.	2:1
1-18 (Bajo)	18 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 1 y 18.	Pulse la zona marcada “1-18”.	1:1
19-36 (Alto)	18 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 19 y 36.	Pulse en la zona marcada con “19-36”.	1:1

Rojo (Red)	18 números	Una apuesta a que el número ganador será rojo.	Pulse en la zona marcada con un diamante rojo.	1:1
Negro (Black)	18 números	Una apuesta a que el número ganador será negro.	Pulse en la zona marcada con un diamante negro.	1:1
Par (Even)	18 números	Una apuesta a que el número ganador será par.	Pulse en la zona marcada con "Par".	1:1
Impar (Odd)	18 números	Una apuesta a que el número ganador será impar.	Pulse en la zona marcada con "Impar".	1:1

Apuestas Vecinos:	Cubre	Descripción	Cómo colocar	Premio
Vecinos	3 a 11 números	Una apuesta a un número y sus vecinos.	Pulse uno de los botones numerados VECINOS para seleccionar en cuántos números adyacentes quiere apostar, después pulse la mesa de apuestas Vecinos para hacer una apuesta en ese número y sus vecinos.	35:1
Voisins du Zero	17 números	Voisins du Zero significa "vecinos del cero". Son los números que en la ruleta están situados entre el 22 y el 25. Se apilan nueve fichas: dos en 0/2/3; una en 4/7; una en 12/15; una en 18/21; una en 19/22; dos en 25/26/28/29; y una en 32/35. Se pagan	Pulse la zona marcada como "Voisins Du Zero".	11:1 / 17:1 / 8:1

		como apuestas divididas.		
Tiers	12 números	Tiers significa 'un tercio' y es el nombre de los números que están en el tercio de la ruleta opuesto al 0, es decir, entre el 27 y el 33. Se apilan seis fichas, una en cada uno de las siguientes divisiones: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. Se pagan como apuestas divididas.	Pulse la zona marcada como "Tiers".	17:1
Orphelins	8 números	Orphelins significa 'huérfanos', estos números están en las dos zonas de la rueda que no se incluyen ni en los Tiers ni Voisins. Incluyen un total de 8 números, que son los números 17/34/6 y 1/20/14/31/9. Se apilan cinco fichas: una directa en el 1 que paga como una apuesta a ganador más una por cada una de las divisiones: 6/9, 14/17, 17/20 y 31/34, que pagan como apuestas divididas.	Pulse la zona marcada como "Orphelins".	17:1 / 35:1

Notas:

- Al ganar le devolverán todas las fichas apostadas al número ganador y darán un premio que dependerá de la clase de apuesta.
- El premio total depende de la cantidad de fichas en la apuesta. Por ejemplo, si la apuesta se hace a cinco números consecutivos y uno de ellos es el ganador, el premio será $35 + 1 - 5 = 31$ fichas.

Nota sobre desconexiones: si usted pierde su conexión a Internet durante un juego, vuelva a entrar al casino nuevamente. Se le llevará automáticamente al juego para que pueda continuarlo a partir del punto en el que se vio interrumpido. Si vuelve a abrir el juego sin acceder nuevamente al casino, el juego comenzará desde el inicio. En ambos casos se pagarán los premios que ha obtenido previamente.

Para comprobar los resultados de sus partidas anteriores o ver más detalles sobre partidas recientes, pulse el botón Historial, disponible en el Menú. Use su nombre de usuario y contraseña habituales para iniciar sesión y comprobar el resultado de las rondas previas tanto en la versión del juego para móviles como en la de escritorio.

Notas sobre fallos de funcionamiento: los fallos de funcionamiento anulan todos los premios y todas las partidas.

Nota sobre apuestas no resueltas: las apuestas no resueltas se anularán después de 90 días.

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 97,30%.

 **JOKERBET**