

# REGLAS DE JUEGO

QUANTUM ROULETTE INSTANT PLAY



# Quantum™ Roulette Instant Play

Quantum™ Roulette Instant Play es un juego de apuestas de cuotas fijas basado en la ruleta y con una ruleta en 3D.

Quantum™ Roulette Instant Play añade una función de multiplicador de premios pero solo para las apuestas directas. Antes de que la bola se pare, Quantum™ Roulette Instant Play elegirá hasta 5 números y les aplicará un multiplicador aleatorio de hasta ×500.

## CÓMO JUGAR

Cuando abra Quantum™ Roulette Instant Play primero deberá escoger sus límites de mesa y pulsar **Unirse** para iniciar el juego.

Pulse **CONTINUAR** en la pantalla de inicio para ir al juego principal. También puede pulsar **No volver a mostrar** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.

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.

## LA MESA DE APUESTAS

- En la bandeja de fichas aparecen los distintos valores de fichas que pueden usarse para hacer apuestas. Para seleccionar una ficha, púlsela en la bandeja de fichas.
- 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 de un valor distinto, pulse una ficha de un valor distinto y después pulse el número deseado.
- 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 muestra las posibilidades de que su apuesta actual obtenga un premio.
- El historial de resultados muestra los resultados de la partida anterior. Está a la derecha de la rueda.
- Una vez haya hecho su apuesta, pulse **GIRAR** y hasta 5 números (números directos del 0 al 36) se elegirán aleatoriamente para recibir un multiplicador desde  $\times 50$  hasta  $\times 500$  en dichas posiciones de apuesta. En cada giro de 1 a 5 posiciones recibirán el multiplicador aleatorio.
- Si apuesta a un número en el que queda la bola (una apuesta directa) y ese espacio recibe un multiplicador, ganará el premio de la apuesta directa multiplicado por el valor del multiplicador en esa posición.
- **Quantum Extra** - elige aleatoriamente un número y le aplica un multiplicador aleatorio.
- **Quantum Boost** - aumenta todos los multiplicadores en  $\times 50$ .
- **Quantum Leap** - multiplica todos los valores de los multiplicadores aplicados a un número por  $\times 2$ ,  $\times 3$ , o  $\times 5$  y puede aumentarlos a  $\times 500$ .

## LA RUEDA DE LA RULETA

- 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.
- La posición en la que ha quedado la bola aparecerá en la ventana de resultados.
- Una vez la bola se haya parado aparecerán los botones **DOBLAR Y GIRAR, REAPOSTAR Y GIRAR** y **REAPOSTAR**.
- 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.

## LA MESA VECINOS

- 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.

## BOTONES

**DOBLAR** - Dobla 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.

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

**DOBLAR Y GIRAR** - dobla todas las apuestas actuales (si no se supera el límite fijado) y hace girar la rueda. Cuando no se hayan realizado apuestas, al pulsar este botón se repetirán y doblarán las apuestas anteriores y girará la rueda.

**REAPOSTAR Y GIRAR** - Coloca la misma apuesta en la ronda previa y gira la rueda de la ruleta.

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

**SALTAR** - saltará la elección de números y los multiplicadores. En el caso de que se active una función, pulsar **SALTAR** de nuevo se saltará la función.

## TIPOS DE APUESTA Y PREMIOS

Tengan en cuenta que las descripciones de “Cómo colocar” inferiores se aplican al juego.

<b>Tipo de apuesta</b>	<b>Cubre</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cómo colocar</b>	<b>Premio</b>
A un número	1 número	Una apuesta a que un único número será el ganador.	Pulse un número.	29:1 – 499:1

Dividir	2 números	Una apuesta a dos números que están juntos en la mesa.	Pulse entre dos números.	17:1
Calle	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	4 números	Una apuesta que cubre cuatro números que están juntos en la mesa.	Pulse la esquina de cuatro números.	8:1
Línea	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	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	12 números	Una apuesta a que el número	Pulse en la zona	2:1

		estará entre el 1 y el 12	marcada con “1º 12”.	
2º 12	12 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 13 y 24.	Pulse en la zona marcada con “2º 12”.	2:1
3º 12	12 números	Una apuesta a que el número ganador estará entre 25 y 36.	Pulse en la zona marcada con “3º 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	18 números	Una apuesta a que el número ganador será rojo.	Pulse en la zona marcada con un diamante rojo.	1:1
Negro	18 números	Una apuesta a que el número ganador será negro.	Pulse en la zona marcada con un diamante negro.	1:1

Par	18 números	Una apuesta a que el número ganador será par.	Pulse en la zona marcada con “Par”.	1:1
Impar	18 números	Una apuesta a que el número ganador será impar.	Pulse en la zona marcada con “Impar”.	1:1

### Apuestas Vecinos:

1. Las apuestas **Vecinos** cubren de 3 a 11 números adyacentes (una apuesta a un número y sus vecinos). Las apuestas Vecinos pueden colocarse en la vista del circuito, a la que accede pulsando la pestaña vista del circuito sobre la mesa de apuestas. Para hacer una apuesta Vecinos pulse uno de los botones Vecinos numerados para seleccionar la cantidad de números adyacentes en los que desea apostar y después pulse un número de la mesa. Se colocará una apuesta en el número pulsado además de en los adyacentes. Por ejemplo, si se selecciona el botón Vecinos 1 y se coloca una apuesta en el número 1, también se apostará a los números 33 y 20. Si se selecciona el botón Vecinos 5 y se coloca una apuesta en el número 1, también se apostará a los números 10, 5, 24, 16, 33, 20, 14, 31, 9 y 22. Si cualquiera de los números de la apuesta Vecinos gana, se recibirá un premio de 35 a 1.
2. **Voisins du Zero** significa “vecinos del cero”. Son los números que en la ruleta están situados entre el 22 y el 25. Pulse Voisins Du Zero en la vista del circuito para hacer la apuesta. Se jugarán 9 fichas del valor seleccionado:
  - 2 fichas se apilan como apuesta triple en 0/2/3
  - 1 ficha se apila como apuesta dividida en 4/7
  - 1 ficha se apila como apuesta dividida en 12/15
  - 1 ficha se apila como apuesta dividida en 18/21
  - 1 ficha se apila como apuesta dividida en 19/22
  - 2 fichas se apilan como apuesta de esquina en 25/26/28/29
  - 1 ficha se apila como apuesta dividida en 32/35.

Los premios de la apuesta Voisins du Zero son los siguientes:

Número ganador	Premio
0, 2, o 3	22 fichas (11:1) + 2 fichas
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, o 35	17 fichas (17:1) + 1 ficha
25, 26, 28, o 29	16 fichas (8:1) + 2 fichas

3. Las apuestas **Tiers** cubren un tercio de la mesa, los números que se emplean están en el tercio de la rueda opuesto al 0, es decir, entre el 27 y el 33. Pulse Tier en la vista del circuito para hacer la apuesta. Se jugarán 6 fichas del valor seleccionado:

- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 5/8
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 10/11
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 13/16
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 23/24
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 27/30
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 33/36

El premio de una apuesta Tiers es el siguiente:

Número ganador	Premio
5, 8, 10, 11, 13, 16, 23, 24, 27, 30, 33, 36	17 fichas (17:1) + 1 ficha

4. Las apuestas **Orphelins** cubren 8 números. Orphelins significa “huérfanos”; estos números son los de las dos zonas de la rueda que no forman parte de las apuestas Tiers ni Voisins du Zero. Pulse Orphelins en la vista del circuito para hacer la apuesta. Se jugarán 5 fichas del valor seleccionado:

- 1 ficha se apila como apuesta a ganador al 1
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 6/9
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 14/17
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 17/20
- 1 ficha se apila como apuesta dividida en 31/34

Recuerde que el número 17 participa en dos apuestas divididas (14/17 y 17/20). Los premios de la apuesta Orphelins son los siguientes:

Número ganador	Premio
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fichas (17:1) + 1 ficha
1	29 fichas (29:1 – 499:1) + 1 ficha
17	34 fichas (17:1) + 2 fichas

Notas:

- Al ganar le devolverán todas las fichas apostadas al número ganador y darán un premio que dependerá de la clase de apuesta.

**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**