

REGLAS DE JUEGO

RULETA RELÁMPAGO VIRTUAL

JOKERBET / .es

Reglas del juego

El objetivo de la **First Person Lightning Roulette** es de predecir el número donde la bola va a caer colocando una apuesta o más que cubren ese numero en particular. La ruleta contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero).

Cuando el tiempo para apostar termina, uno o más "números de la suerte" son elegidos al azar con "premios especiales" y se hace el lanzamiento de la bola en la ruleta. Los elegidos como "números de la suerte" pueden variar en cada ronda del juego, de uno a dos, tres, cuatro o hasta cinco "números de la suerte". Para cada uno de estos números hay un premio especial que también varía, ¡desde 49:1 a 499:1! Si alguno/s de los "números de la suerte" coincide con alguna/s de sus apuestas a pleno, entonces recibirá un "premio especial" seleccionado al azar. Si su apuesta a pleno no coincide con ninguno de los "números de la suerte", entonces el pago es de 29:1.

La bola entonces girará dentro de la ruleta y eventualmente terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. Usted ganará cada vez que el número apostado sea el número ganador.

Tipos de apuestas

Puede hacer diferentes tipos de apuestas en la mesa de ruleta. Las apuestas pueden cubrir un solo número o un determinado rango de números, además 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 en el lado de la cuadrícula principal de números se llaman apuestas externas.

APUESTAS INTERNAS:

- **Apuesta de pleno:** coloque su ficha únicamente sobre un número (incluido el cero).
- **Apuesta de caballo:** coloque su ficha sobre una línea que separe dos números.
- **Apuesta transversal:** coloque su ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.
- **Apuesta de cuadro:** coloque su ficha en un punto (intersección central) en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.
- **Apuesta de seisena:** coloque su 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:** coloque su ficha en uno de los recuadros denominados "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 no se incluye en ninguna apuesta de columna.
- **Apuesta de docena:** coloque su ficha en uno de los tres recuadros denominados "1st 12" ("1ra 12"), "2nd 12" ("2da 12") o "3rd 12" ("3ra 12") para cubrir los 12 números situados a lo largo de esta casilla.

- **Rojo/Negro:** coloque su ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números rojos o negros. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **Even/Odd (Par/Impar):** coloque su ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o los 18 números impares. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **Apuesta al número alto (1-18) o número bajo (19-36):** coloque su ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números. El cero no se incluye en estas apuestas.



Después que hayas hecho clic/tocado el botón GIRAR, los "números de la suerte" seleccionados al azar con sus "pagos de la suerte" serán destacados en el cuadro de las apuestas.

Apuestas Vecinas y Especiales

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



Tiers du Cylindre (TIER)

Esta apuesta cubre un total de 12 números que incluyen 27, 33 y los números que se encuentran entre ellos en el lado de la rueda de la ruleta opuesto al cero. Se colocan 6 fichas como sigue:

- 1 ficha en la caballo 5/8
- 1 ficha en la caballo 10/11
- 1 ficha en la caballo 13/16
- 1 ficha en la caballo 23/24
- 1 ficha en la caballo 27/30
- 1 ficha en la caballo 33/36

Orphelins a Cheval (ORPHELINS)

Esta apuesta cubre un total de 8 números en los dos segmentos de la rueda de la ruleta que no están cubiertos por las apuestas *voisins du zero* y *tiers du cylindre* anteriores. Se colocan 5 fichas como sigue:

- 1 ficha a 1 (pleno)
- 1 ficha en la caballo 6/9
- 1 ficha en la caballo 14/17
- 1 ficha en la caballo 17/20
- 1 ficha en la caballo 31/34

Voisins du Zero (VOISINS)

Esta apuesta cubre un total de 17 números que incluyen 22, 25 y los números que se encuentran entre ellos en el lado de la rueda de la ruleta que contiene cero. Se colocan 9 fichas como sigue:

- 2 fichas a transversal 0/2/3

- 1 ficha en la caballo 4/7
- 1 ficha en la caballo 12/15
- 1 ficha en la caballo 18/21
- 1 ficha en la caballo 19/22
- 2 fichas a cuadro 25/26/28/29
- 1 ficha en la caballo 32/35

Jeu Zero (ZERO)

Esta apuesta cubre el cero y los 6 números más próximos al cero en la rueda de la ruleta: 12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15. Se colocan 4 fichas como sigue:

- 1 ficha en la caballo 0/3
- 1 ficha en la caballo 12/15
- 1 ficha a 26 (pleno)
- 1 ficha en la caballo 32/35

Una apuesta vecina cubre un número determinado y los números más próximos a él en la rueda de la ruleta. Para realizar una apuesta vecina, haga clic/toque un número de la pista. Se colocará una ficha al número elegido y a sus números vecinos a izquierda y derecha. Haga clic/toque el botón circular "+" o "-" para aumentar o disminuir el conjunto de números vecinos a izquierda y derecha del número elegido.

Números ganadores

El apartado números ganadores muestra los últimos números ganadores.



15 1 0 36 35 12 7 32 13 6 22 10

Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que haya hecho.

APUESTAS INTERNAS

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Pleno	29-499:1
Caballo	17:1
Transversal	11:1
Cuadro	8:1
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

Una vez las apuestas son aceptadas, de uno a cinco números relámpago son golpeados aleatoriamente por un rayo,

permitiéndole ganar de 50x a 500x (49:1 - 499:1). La probabilidad es de 7.3% de ganar con un multiplicador si apuesta en todos los números a pleno. La probabilidad de ganar con un multiplicador para cada una de las apuestas a pleno realizadas es de 0.20%, aumentando proporcionalmente cuantas más apuestas se realicen.

Apuestas recuperadas

La recuperación óptima (RTP) para el jugador de la apuesta a pleno es de 97,10%. El RTP óptimo teórico para todas las demás apuestas es del 97.30%.

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 Lightning Roulette € 1 - 20000

Para poder participar a la partida debe contar con fondos suficientes para cubrir sus apuestas. Puede ver su SALDO actual en su pantalla.

SALDO
€ 100,000.00

El MONITOR DE FICHAS se actualiza dinámicamente para mostrar tu saldo actual. Te permite seleccionar el valor de las fichas que

quieras apostar. Solo dispondrá de fichas con cantidades que se ajusten a su saldo actual.



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



Una vez haya seleccionado una ficha, haga su apuesta haciendo clic/pulsando el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que haga clic o pulse 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 haya seleccionado. Una vez que haya apostado el límite máximo, no se aceptarán fondos adicionales para esa apuesta, y aparecerá un mensaje sobre su apuesta para notificarle que ha apostado el máximo.

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



El botón DOBLAR (x2) se encuentra disponible después de hacer una apuesta. Cada clic/toque duplica todas tus apuestas al límite

máximo. Note que tiene que tener saldo suficiente para duplicar TODAS sus apuestas.



2x

El botón REPETIR le permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior. Este botón solo está disponible antes de que se coloque la primera ficha.



C

El botón DESHACER suprime la última apuesta realizada.



↻

Si hace clic o pulsa repetidamente en el botón DESHACER, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Puede borrar todas las apuestas de la mesa si mantienen pulsado el botón DESHACER durante 3 segundos. Tenga 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



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.



Sonido

El botón SONIDO activará/desactivará todos los sonidos del juego. Tenga presente que los sonidos volverán a activarse automáticamente en cuanto cambie de mesa.



Historial de partidas

El botón HISTORIAL abre una ventana en la que puede ver las partidas que has jugado y los resultados obtenidos.



Puedes revisar tu actividad anterior en:

- HISTORIAL DE LA 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 DEL JUEGO: muestra el historial relacionado con un juego determinado cuando hace clic/toca 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 haga clic/toque en el botón Girar, se le devolverá su apuesta. Si se produce una desconexión después de que se hace una apuesta y se hace clic/toque en el botón Girar, el generador de números aleatorios del juego decidirá el resultado del juego. Después de reconnectar, podrá ver el resultado del juego en la ventana del Historial.

Más juegos

El botón EN VIVO se puede seleccionar en cualquier momento desde cualquier juego de First Person Roulette.



Hacer clic/tocar en el botón EN VIVO lo llevará a nuestro Lobby en Vivo donde podrás elegir entre una selección de juegos emocionantes de casino en vivo, incluyendo Ruleta en Vivo. Seleccione cualquier juego para sumergirse en una experiencia única de casino en vivo.



JOKERBET | .es