REGLAS DE JUEGO

RULETA RELÁMPAGO EN VIVO

JOKERBET .es

Reglas del juego

El objetivo de la **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.

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

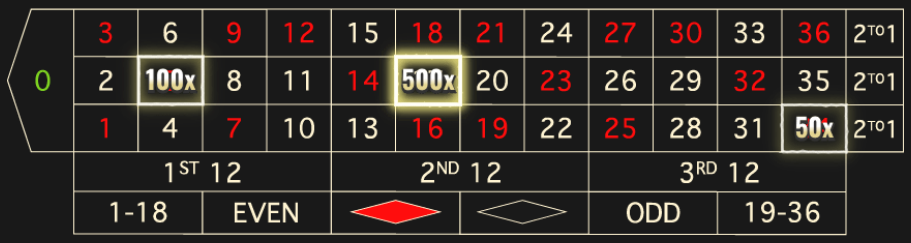
trata de una apuesta a tres números.

- **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 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 "1ra 12", "2da 12" o "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 cierren todas las apuestas, los "números de la suerte" seleccionados al azar con los "pagos de la suerte" serán destacados en el cuadro de las apuestas.



Apuestas vecinas

Haga clic/toque el botón APUESTAS VECINAS para ver un área de apuestas especial de forma ovalada o de pista de carreras que le permite realizar más fácilmente apuestas vecinas y otras apuestas especiales. Vuelva 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.

Tiers du Cylindre

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

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

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

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.

Apuestas favoritas y especiales

APUESTAS FAVORITAS

La función opcional de Apuestas favoritas le 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. Puede guardar y editar una lista hasta 15 de sus apuestas favoritas con diferentes nombres.

GUARDAR UNA APUESTA FAVORITA

Para abrir el menú Apuestas favoritas, haga clic/toque el botón APUESTAS FAVORITAS. Vuelva a hacer clic/vuelva a tocar el botón para cerrar esta función.

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

REALIZAR UNA APUESTA FAVORITA

Cuando desee realizar una apuesta favorita durante la fase de realización de apuestas de una jugada de ruleta, abra el menú Apuestas favoritas para ver una lista de todas las apuestas que haya guardado previamente. Se mostrarán en orden cronológico, con la apuesta favorita guardada con más antigüedad ocupando la primera posición. Puede 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 ruleta. Haga clic/toque el nombre de cada apuesta deseada para realizarla. También puede multiplicar (duplicar, triplicar, cuadruplicar...) la cantidad de cualquier apuesta favorita que haya 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, puede hacer clic/tocar el botón EDITAR para eliminar o cambiar el nombre de cualquier apuesta enumerada.

Cambie 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, puede introducir un nuevo nombre y guardarlo haciendo clic/tocando el botón GUARDAR o pulsando Intro en el teclado.

Borre cualquier apuesta que ya no desee conservar en su lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón ELIMINAR correspondiente.

Cuando haya terminado de editar su lista de apuestas favoritas, haga clic/toque el botón GUARDAR, en la esquina superior derecha del menú Apuestas favoritas, o haga clic/toque el botón APUESTAS FAVORITAS.

APUESTAS ESPECIALES

En la segunda pestaña dentro de Apuestas favoritas puede realizar apuestas *Finale en plain* y *Finale a cheval*.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 0, 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 4 fichas que cubre los números 0/3+10/13+20/23+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+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+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+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+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+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+36, con una ficha cada uno
- Finale a cheval 7/10 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7/10+17/20+27/30, con una ficha cada uno
- Finale a cheval 8/11 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8/11+18/21+28/31, con una ficha cada uno
- Finale a cheval 9/12 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9/12+19/22+29/32, con una ficha cada uno

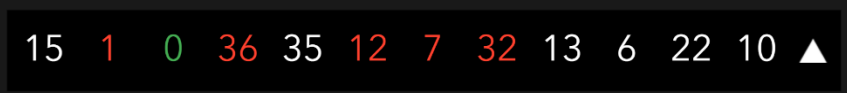
Apuestas completas

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.



El resultado de la última partida completada aparece a la izquierda. Los números negros aparecen de color blanco, mientras que los rojos aparecen de su mismo color.

Estadísticas

Haga clic/tocar en el botón **ESTADÍSTICAS** para ver un diagrama de los números ganadores, como máximo, de las 500 partidas más recientes. Utilice la barra deslizante para modificar el número de partidas que se muestran.

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 tiene que hacer clic/tocar en la apuesta para colocar la ficha.

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 proporcionalemte cuantas más apuestas se realicen.

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

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 limites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el Límite de Apuesta para revisar tus limites actuales.

Lightning Roulette € 1 - 3000

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

Este particular SEMÁFORO indica el estado actual de la partida al informarle de cuándo puede apostar (luz VERDE), cuándo está a punto de concluir el tiempo para hacer apuestas (luz AMARILLA) y cuándo ha finalizado el tiempo de apuestas (luz ROJA).

En el MENÚ DE FICHAS puede seleccionar el valor de las fichas que desea apostar. Solo dispondrá de fichas con cantidades que se ajusten a su saldo actual.

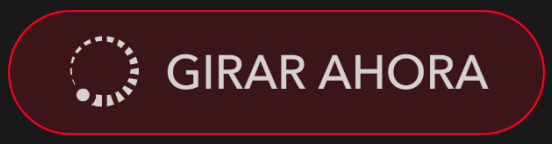
Una vez haya seleccionado una ficha, haga su apuesta haciendo clic/pulsando el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que haga clic o pulse el punto de apuestas, el valor de la apuesta se verá incrementado por el valor de la ficha seleccionada o hasta el límite máximo para el 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.

NOTA: No minimice el navegador ni abra otra pestaña del mismo mientras el tiempo de apuestas esté abierto y haya apuestas sobre la mesa. Dichas acciones se interpretan como abandono del juego, por lo que sus apuestas serán rechazadas para esa partida en particular.

El botón GIRAR AHORA le permite a usted y a sus compañeros de juego evitar tener que esperar a que se agote el tiempo normal de apuestas. Puede hacer clic/pulsar el botón GIRAR AHORA una vez haya hecho su apuesta. La ruleta comenzará a girar tan pronto como todos los jugadores de la mesa hayan

hecho clic/pulsado el botón GIRAR AHORA.

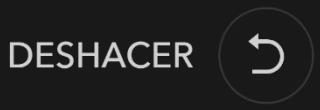
Cuando hay más de un cierto número de jugadores en la mesa, el botón GIRAR AHORA no es visible y la ruleta solo comienza a girar cuando el tiempo normal de apuestas se haya agotado.



El botón DOBLE (2x) 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.

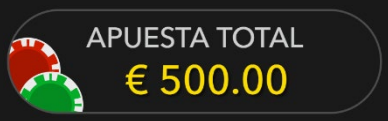
El botón REPETIR le permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior. Este botón solo está disponible antes de que se coloque la primera ficha.

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. Puedes limpiar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

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



Chat

Puede comunicarse con el crupier y otros jugadores. Escriba su mensaje en el campo CHAT. Para enviar su mensaje, pulse Intro o el botón de flecha dentro del campo.

Utilice el botón CHAT para ampliar la ventana de chat o cerrarla.

Puede cambiar el tamaño y mover la ventana de chat a cualquier lugar de la pantalla.

Número de juego

Cada partida se identifica con un NÚMERO DE PARTIDA exclusivo.

#21:10:10

Este número refleja la hora de comienzo de la partida en *horas:minutos:segundos* (en el huso horario GMT). Utilice este código numérico como referencia (o haga una captura de pantalla del mismo) si desea ponerse en contacto con nuestro servicio de atención al cliente en relación a una partida.

Sonido

El botón SONIDO activa/desactiva todos los efectos de sonido y voces del juego. Tenga presente que los sonidos volverán a activarse automáticamente

en cuanto cambie de mesa.

Puede modificar estos ajustes más tarde haciendo clic en el botón Configuración y seleccionando la pestaña SONIDO.

Historial de partidas

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

Puede revisar su 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.

Configuración

El botón CONFIGURACIÓN abre un menú de opciones que puede cambiar el usuario.

La configuración que elija se aplicará de una vez y se guardará en el perfil. La configuración guardada se iniciará automáticamente cuando inicie sesión desde cualquier dispositivo.

Puede cambiar los ajustes para modificar las opciones del juego.

Las opciones están organizadas en varias pestañas de la ventana CONFIGURACIÓN:

GENERAL

- Puede ocultar o mostrar los mensajes de chat de otros jugadores.

VÍDEO

La calidad del vídeo se ajusta automáticamente, pero puede cambiarla manualmente al elegir la retransmisión específica que desee.

SONIDO

Puede poner en silencio o activar el SONIDO DEL CRUPIER y el SONIDO DEL JUEGO y ajustar sus volúmenes relativos.

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.

Subsanación de errores

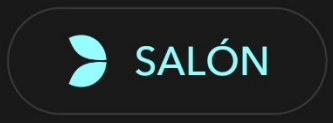
Si se produce algún error en el juego, el sistema de apuestas o el procedimiento de juego, la ronda de juego se pondrá en pausa temporalmente mientras el crupier avisa al responsable de turno. Usted y los otros jugadores serán notificados a través del chat o por una pantalla emergente en la cual se indicará que el problema está siendo investigado. Si el responsable puede subsanar el error inmediatamente, la partida continuará con normalidad. Si el error no se puede subsanar inmediatamente, la partida se cancelará y las apuestas iniciales serán devueltas a todos los jugadores que hayan participado en la misma.

Política de Desconexiones

Si se desconecta de una ronda de juego, cualquier apuesta colocada seguirá siendo válida y se liquidará en su ausencia. Al volver a conectarse, podrá ver el resultado de cualquier apuesta válida en la ventana del Historial.

Más juegos

El botón SALÓN (si procede) está disponible en todo momento y en todos los juegos.



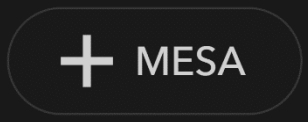
Dicho botón le permite cambiar fácilmente de mesa de juego o seleccionar cualquier otro juego en vivo. Solo abandonará la mesa en la que se encuentra una vez que haya seleccionado una nueva mesa en la que desea jugar. Puede usar entonces el SALÓN para echar un vistazo a otros juegos sin abandonar la

mesa actual.

Partidas múltiples

Si disfruta de la acción incesante, ¡ahora puede unirse a 4 mesas de juego a la vez y verlas todas en la misma ventana del explorador!

Cuando se haya unido al menos a una mesa de juego, haga clic en el SALÓN. En el salón o en el juego, haga clic en el botón **+MESA** correspondiente a la mesa en la que desea jugar. (Algunas mesas no admiten partidas múltiples y, por tanto, no cuentan con el botón **+MESA**.)



Cuando se haya unido a varias mesas, puede cambiar el tamaño de la ventana del explorador en conjunto, pero no puede cambiar el tamaño de las diferentes ventanas de mesas de juego por separado.

Puede salir de cualquier mesa sin que ello afecte a su presencia en las otras mesas a las que se ha unido. Para salir de una mesa, haga clic en el botón **X**.

Tenga en cuenta que:

- Saldrá de una mesa automáticamente si se une a la misma mesa desde otro dispositivo o explorador.
- Si hace clic directamente en el icono de una mesa en lugar de en el botón **+MESA**, *cambiará* de mesa y no se unirá a la mesa elegida *además* de a la mesa a la que se ya se había unido antes.

Le recomendamos que se una solamente a tantas mesas como quepan en pantalla, de forma que pueda seguir haciendo sus apuestas deliberadamente y con precisión.

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	Seleccione 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. Pulse la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar su apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO	Deshacer la última apuesta. Pulse durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: • Salir de pantalla completa • Cerrar y abrir una ventana emergente (Historial, Ayuda, Configuración, etc.)

ok

JOKERBET .es