

REGLAS DE JUEGO

RULETA GRAND CROUPIER DIONI



1. INTRODUCCIÓN

Ruleta Grand Croupier se basa en una ruleta europea online en la cual, a través de una o más apuestas, el jugador deberá predecir en que número caerá la bola o alguna característica de este.

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 5. *INTERFAZ MOBILE*.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón en forma de FICHA. Las apuestas por defecto son: 0.10, 0.50€, 1€, 2€, 5€, 10€, 25€, 50€, 100€, 200€ y 500€. Estas apuestas pueden ser configurables.

El juego ofrece diferentes opciones de apuestas: algunas ofrecen un alto riesgo y grandes pagos; y otras ofrecen un riesgo menor, pero los pagos son más bajos.

1.1. Ruleta

La ruleta contiene 37 casillas. A cada casilla se le asigna un número del 0 al 36 y un color, rojo o negro; excepto la casilla del 0, que no tiene color. Cada vez que dé comienzo una partida, se lanzará una bola que dará vueltas a la ruleta. El número correspondiente a la casilla donde se detenga la bola será el número premiado.



2.2. Tapete

El tapete es la vista principal del juego. Es el elemento visual a través del cual el jugador podrá realizar las apuestas.



En la imagen superior puede verse la distribución de la vista principal del juego, con los botones en la parte inferior y los contadores en la parte superior.

Para realizar una apuesta el jugador debe pulsar sobre la casilla que desee. Cada vez que pulse en una casilla se apostará la cantidad mostrada en la ficha que aparece en la parte inferior central.

Si se pulsa sobre una casilla que ya tiene una apuesta, estas apuestas se suman. Es decir, si en la casilla número 7 tenemos una apuesta de 1€ y pulsamos sobre esa casilla con una apuesta de 2€, estas se suman y por tanto la apuesta pasa a ser de 3€ en la casilla número 7.

Además, las fichas de una casilla pueden ser modificadas visualmente para acumular el mínimo número de fichas posibles. Por ejemplo: Si colocamos dos fichas de 1€ estas se convertirán en una ficha de 2€. Si a esta ficha de 2€ le colocamos 2 fichas más de 1€, se mostrarán dos fichas de 2€. Si a estas dos fichas de 2€ le añadimos otra de 1€, las tres fichas se convertirán en una ficha de 5€.

En la parte superior del tapete (debajo de los contadores) aparecen los últimos números ganadores en partidas anteriores. 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.

28 14 4 31 10 18 5 29 15 12 14 22 21 11

2.2.1. Apuestas internas

- Apuesta de Pleno**

Colocar la ficha sobre un número (incluido el cero).



- Apuesta de Caballo**

Colocar la ficha sobre una línea que separa dos números.



- Apuesta Transversal a tres**

Colocar la ficha en punto de intersección entre 0, 1 y 2, o entre 0, 2 y 3.



- Apuesta de Calle**

Colocar la ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.



- Apuesta Transversal a cuatro**

Colocar la ficha en la esquina de la intersección entre 0 y 1, cubre los números 0, 1, 2 y 3.



- Apuesta de Esquina**

Colocar la ficha en la intersección central en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.



- Apuesta de Seisena**

Colocar la 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.



2.2.2. Apuestas externas

El número 0 no se incluye en ninguna de las apuestas externas.

- **Apuesta de Columna**

Colocar la 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.



- **Apuesta de Docena**

Colocar la 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.



- Apuesta Rojo / Negro**

Colocar la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números rojos o negros.



- Apuesta Par / Impar**

Colocar la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o los 18 números impares.



- Apuesta 1-18 / 19-36**

Colocar la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números.



2.2.3. Botonera



A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:



Estadísticas: Acceso rápido al menú que muestra las estadísticas.



Favoritos: Acceso rápido al menú para configurar las apuestas favoritas.



Áreas: Cambia la vista del tapete a un área de apuestas especiales.



Deshacer: Elimina la última apuesta. Se cambia por Borrar al principio de cada tirada.



Borrar: Elimina las apuestas que se acaban de jugar. Se cambia por Deshacer al colocar fichas.



Apuesta: Selección de apuesta deseada.



Reapostar: Permite volver a apostar una apuesta borrada. Se cambia por Doblar al colocar fichas.



Doblar: Multiplica por 2 las fichas que hay en el tapete. Se cambia por reapostar cuando se borra una apuesta con el botón Borrar.



Auto: Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas.



Turbo: Muestra directamente el resultado de la partida. (Solo aparece en internacional).



Tirar: Empezar la partida. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico).



Configuración: Da acceso al menú para configurar aspectos técnicos del juego.



Home: Permite salir del juego y volver al Lobby.



Croupier: Permite salir del juego y volver al selector de croupier.



Home: Permite quitar y poner el sonido general.

2.3. Vista Áreas

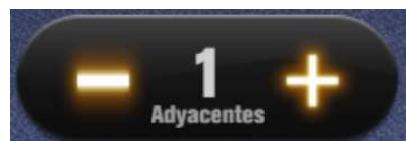
Pulsando el botón “Áreas” se cambiará la vista del tapete a un área de apuestas especial en forma ovalada o de pista de carreras. En la imagen inferior se muestra la distribución de los elementos en esta vista.



2.3.1. Apuestas desde la vista tipo circuito

- **Apuesta Vecinos**

Al hacer una apuesta sobre uno de los números, además de una apuesta de pleno al número escogido, se harán apuestas de pleno sobre los números adyacentes.



En la imagen superior aparecen dos botones (“-” y “+”). Mediante esos botones el jugador puede escoger el número de vecinos a los que quiere apostar. Es decir, si el jugador elige la opción de 2 adyacentes, se hará una apuesta a 5 números; el número que escoja además de los 2 números que aparecen a su izquierda y los 2 números que aparecen a su derecha.

Apuestas especiales

Dentro del área de apuestas se pueden observar unos textos (TIER, ORPH., VOISINS y ZERO). Estos textos corresponden a una apuesta especial cada uno. Al pulsar sobre el área del texto la apuesta se hará directamente. A continuación, se explica cada apuesta.

- **Vecinos del cero (VOISINS)**

Esta apuesta consta de 9 fichas que cubren 17 números en total y se distribuyen de la siguiente manera:

- 2 fichas en la transversal a tres de 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 en la esquina 25/26/28/29
- 1 ficha en la caballo 32/35



- **Tercio del cilindro (TIER)**

Esta apuesta consta de 6 fichas que cubren 12 números en total y se distribuyen de la siguiente manera:

- 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



- **Huérfanos (ORPH.)**

Esta apuesta consta de 5 fichas que cubren 8 números en total y se distribuyen de la siguiente manera:

- 1 ficha en 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



- **Cero (ZERO)**

Esta apuesta consta de 4 fichas que cubren 7 números en total y se distribuyen de la siguiente manera:

- 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



3. MENÚ

A continuación, se mostrarán las opciones posibles dentro del menú de configuración:



AUTO

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

Al presionar el botón de AUTO (tanto en el menú como en el botón que aparece en el tapete) se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen. El número de partidas que aparecen en AUTO es configurable.

Una vez seleccionada la cantidad de partidas, el menú se cerrará y se mostrará un texto con la cantidad de partidas jugadas/restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrirlas.

Para poder realizar jugadas automáticas el jugador debe disponer de alguna apuesta en la mesa. Cada una de las partidas realizadas en AUTO será realizada con esta apuesta.



Estas partidas automáticas se pueden detener siempre que el jugador quiera pulsando el botón “Parar” que aparecerá durante estas tiradas en la esquina derecha inferior.



Favoritos

Esta opción permite definir y seleccionar las apuestas favoritas. Al pulsar el botón FAVORITOS (tanto en el menú como en el botón que aparece en el tapete) se desplegará un menú para seleccionar apuestas favoritas.



- *Crear una apuesta favorita*

Para crear una apuesta favorita el jugador debe poner en el tapete la apuesta que desea guardar como favorita.

Posteriormente debe entrar en el menú de favoritos (a través del botón en el menú o en el tapete) y seleccionar alguna de las casillas en las que pone “Añadir a Favoritos”.

Para acabar solo deberá seleccionar un nombre para esta apuesta y pulsar Aceptar.

- *Seleccionar una apuesta favorita*

El jugador debe entrar en el menú de favoritos (a través del botón en el menú o en el tapete) y pulsando sobre los nombres podrá ver cuál es la posición de las fichas para esa apuesta en el tapete.

Una vez decida cuál es la apuesta favorita que quiere realizar, deberá pulsar el botón “+” que aparece a la derecha del nombre y las fichas de esta apuesta se colocarán automáticamente en el tapete.



Estadísticas

Abre un menú que muestra las estadísticas de las últimas 500 partidas. Este menú se puede abrir a través del botón en el menú o en el tapete.

El menú de estadísticas está dividido en cuatro ventanas, en todas las ventanas se puede ver una barra inferior. La utilidad de esta barra es cambiar el número de partidas de las cuales se muestran estadísticas.



En la primera ventana se muestra una estadística de los números calientes (los que más han tocado) y los números fríos (los que menos han tocado) de las últimas partidas.



En la segunda ventana se muestran las estadísticas en porcentajes de las apuestas exteriores y las apuestas especiales que han tocado.



En la tercera ventana se muestran todos los números que han tocado en las últimas partidas y el color correspondiente a cada número.



En la cuarta ventana se muestran las veces que ha tocado en las últimas partidas: los diferentes números, su color, si eran par o impar y si estaban entre 1-18 o 19-36.

**Juego Responsable**

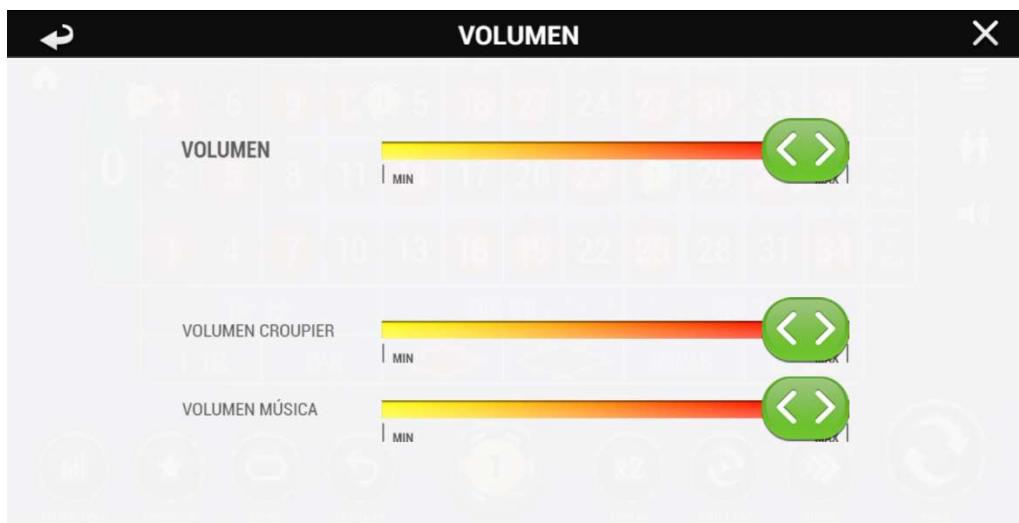
Muestra los enlaces a las páginas de: Juego Seguro, Jugar Bien, RGIAJ. Muestra también que el juego solo está permitido para mayores de 18 años.

Pulsando sobre los iconos se abrirá una nueva pestaña redireccionando a la página pertinente.

**Volumen**

Da la opción de modificar el sonido general del juego, el volumen del croupier y volumen de la música de fondo.

Mediante las barras que aparecen se puede modificar el volumen de los diferentes elementos del juego.





Plan de ganancias

Muestra una tabla donde aparece la proporción entre ganado/apostado para cada apuesta y, la apuesta mínima y máxima para cada apuesta.

En la tabla aparecen tanto las apuestas interiores como las exteriores.

PLAN DE GANANCIAS			
APUESTA	MÍN.	MÁX.	PAGOS
PLENO	0.1	100	35:1
CABALLO	0.1	200	17:1
CALLE	0.1	300	11:1
ESQUINA	0.1	400	8:1
SEISENA	0.1	600	5:1
DOCENA	0.1	1200	2:1
ROJO / NEGRO	0.1	2000	1:1
PAR / IMPAR	0.1	2000	1:1
1-18 / 19-36	0.1	2000	1:1
LÍMITES DE LA MESA		0.1	2000



Ayuda del Juego

Se abre una ventana donde se describe la ayuda detallada para poder jugar al juego.

←
AYUDA
×

Reglas del Juego

La Ruleta Europea contiene los números del 1 al 36 además de un 0. El objetivo del juego es predecir el número en el que va a caer la bola o alguna característica de este, y hacer una o más apuestas que resulten ganadoras.

El juego ofrece diferentes opciones de apuestas: algunas ofrecen un alto riesgo y grandes pagos; y otras ofrecen un riesgo menor, pero los pagos son más bajos.

Cómo se juega

El jugador que quiere realizar una apuesta simplemente elige una o más fichas y selecciona en qué parte de la mesa quiere colocarlas. Al hacer click sobre el botón tirar se lanzará la bola y según el número resultante se obtendrán los pagos de las apuestas realizadas.

Tipos de apuesta

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 separa dos números
- Apuesta **transversal a tres**: coloque su ficha en la intersección entre 0, 1 y 2, o entre 0, 2 y 3
- Apuesta de **calle**: coloque su ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números
- Apuesta **transversal a cuatro**: la apuesta se realiza en la esquina de la intersección entre el 0 y el 1, y cubre los números 0, 1, 2 y 3
- Apuesta de **esquina**: 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 filas, 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. El cero no se incluye en ninguna de estas apuestas
- 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
- 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

Apuestas desde la vista tipo circuito:

- **Vínculos:** Dependiendo del número de números vecinos escogido en esta vista, al hacer una apuesta sobre uno de los números, además de una apuesta de pleno sobre el escogido, se harán apuestas de pleno a los números adyacentes
- **Apuestas especiales:** Existen 4 grupos de apuestas seleccionables dentro del circuito.

Nombre de la apuesta	Coste en fichas	Números cubiertos	Distribución
Vínculos del cero	Nueve fichas	17	0/2/3 (dos fichas), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (dos fichas), 32/35
Tercio del cilindro	Seis fichas	12	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36

4. PLAN DE GANANCIAS

A continuación se detalla el plan de ganancias por defecto. En este plan se detalla la apuesta mínima y máxima para cada apuesta y, la proporción entre ganado/apostado para cada apuesta. Además también se describe el límite mínimo y máximo de apuesta de la mesa (los límites establecidos para cada tirada).

Estos límites pueden ser configurables por el operador.

Apuesta	Mínimo	Máximo	Pago
Apuesta de Pleno	0,1	100	35:1
Apuesta de Caballo	0,1	200	17:1
Apuesta Transversal a tres	0,1	300	11:1
Apuesta de Calle	0,1	300	11:1
Apuesta Transversal a cuatro	0,1	400	8:1
Apuesta de Esquina	0,1	400	8:1
Apuesta de Seisena	0,1	600	5:1
Apuesta de Columna	0,1	1200	2:1
Apuesta de Docena	0,1	1200	2:1
Apuesta Rojo / Negro	0,1	2000	1:1
Apuesta Par / Impar	0,1	2000	1:1
Apuesta 1-18 / 19-36	0,1	2000	1:1
Límite de apuesta de la mesa	0,1	2000	

4.1. Premio máximo

El premio máximo será determinado por la cantidad máxima que puede ser apostada en cada tipo de apuesta y el límite máximo de apuesta de la mesa.

El premio máximo al que se puede optar con los parámetros por defecto es de 28.800€ (26.800€ de beneficio).

5. INTERFAZ MOBILE

En Mobile los botones y su funcionamiento son los mismos. En el formato horizontal mantiene la distribución de los botones igual que en la versión de escritorio, cambiando tan solo en el formato vertical.



6. RESTAURACIONES Y DESCONEXIONES

Dependiendo del momento en el que el juego quede interrumpido tendremos los siguientes comportamientos.

- Durante las apuestas en el tapete: El juego volverá al selector de croupier. Si entramos al juego pulsando “JUGAR”, volverá al tapete con las apuestas correspondientes a la última partida jugada. Si se habían añadido o quitado fichas estas modificaciones no se habrán tenido en cuenta.
- Durante las apuestas en vista áreas: El juego volverá al selector de croupier. Si entramos al juego pulsando “JUGAR”, volverá al tapete con las apuestas correspondientes a la última partida jugada. Si se habían añadido o quitado fichas estas modificaciones no se habrán tenido en cuenta.
- Durante el giro de la ruleta: El juego volverá al selector de croupier. Si entramos al juego pulsando “JUGAR”, volverá al tapete con la partida que se había interrumpido finalizada. Las ganancias (si hay) aparecerán sumadas directamente en el saldo.

Si se produce una desconexión se informará al usuario a través de un pop-up (ver imagen). Dando al botón “OK” se cierra el juego y cuando se inicie restaurará como los puntos anteriormente mencionados.

