

REGLAS DE JUEGO

RULETA MAGIC RED

 **JOKERBET**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE LA RULETA

1.- PANTALLA PRINCIPAL

2.- POLÍTICA DE DESCONEXIONES Y FUNCIONAMIENTO

2.1.- POLÍTICA DESCONEXIONES

2.2.- FUNCIONAMIENTO DURANTE LAS APUESTAS

3.- FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

4.- ACCIONES CON APUESTAS

5.- TIPOS DE APUESTAS

5.1.- APUESTAS INTERNAS

5.2.- APUESTAS EXTERNAS

5.3.- APUESTAS PREFIJADAS

5.3.1.- APUESTAS CLÁSICAS

5.3.2.- APUESTAS ESPECIALES

5.3.3.- APUESTAS ESTADÍSTICAS

5.3.4.- OTRAS APUESTAS

5.3.5.- APUESTAS VECINOS

5.3.6.- MIS APUESTAS

5.3.7.- AUMENTAR APUESTAS

6.- PAGOS

7.- VISUALIZACIÓN

7.1.- SELECCIONAR FONDO DEL TAPETE

7.2.- MOSTRAR U OCULTAR APUESTAS

7.3.- MOSTRAR U OCULTAR GANANCIAS

7.4.- VISUALIZACIÓN DEL TAPETE

8.- ÚLTIMAS PARTIDAS

8.1.- MOSTRAR ESTADÍSTICAS

8.2.- MOSTRAR PARTIDAS

8.3.- ÚLTIMAS TIRADAS

9.- CONFIGURACIÓN Y PERSONALIZACIÓN

9.1.- SELECCIÓN DE IDIOMA

9.2.- AJUSTES

9.3.- CONFIGURACIÓN DE FICHAS

INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE LA RULETA

La **Ruleta** es un juego de azar que consiste en realizar una apuesta en un panel de 37 números. El número ganador de cada partida se decide lanzando una bola en un *wheel* (o cilindro) que gira, con 37 casillas numeradas del 0 al 36. Cuando el cilindro para de girar, la bola cae en una de las casillas numeradas, indicando así el número premiado. El objetivo es acertar en qué número caerá la bola apostando a uno o varios números, o apostando a alguna característica del número tales como paridad, color, fila, etc.

Los tapetes y ruletas son distintos, dependiendo de si son de un solo cero (0) o de dos ceros (00). Las ruletas con doble cero son llamadas ruletas americanas, y la ruleta francesa o europea es la que posee un solo cero.

Para empezar cada partida, y una vez se dispone de fichas, se espera a que empiece la ronda de apuestas. Si se apuesta a un solo número, el premio obtenido al acertar es mayor, pero la probabilidad de acertar es menor. Si se apuesta a un grupo de números, las posibles ganancias disminuyen, pero la probabilidad de acertar aumenta. Una vez terminado el tiempo de apuestas, la ruleta gira y se lanza la bola. Cuando esta se detiene y cae en una casilla, se muestra el número ganador. Finalmente, si el número ganador está entre los números seleccionados, se recibe el premio correspondiente a la apuesta realizada. Si no es el caso, se pierde la cantidad apostada. Una vez entregados todos los premios, empieza otra ronda de apuestas.

En la ruleta europea (con un cero), la configuración del cilindro básico del juego se basa en las siguientes normas:

- A cada lado de un número menor o igual a 18 hay un número mayor que 18 y viceversa, con dos excepciones: a) el cero, b) justo enfrente de él con el 5 y el 10 juntos.
- Los números negros son aquellos en los que la reducción de la suma de sus dígitos es par. Así, por ejemplo, el 29 es negro ($2 + 9 = 11$, $1 + 1 = 2$). Las excepciones son el 10 y el 28 (ambos negros).

- Dividiendo el plato por la mitad, con una línea imaginaria entre el 0 y el 5, en cada una de las mitades debe haber la misma cantidad de números que pertenezcan a cada una de las 3 docenas (6 números de cada docena) y la misma cantidad de números que pertenezcan a cada una de las 3 columnas (6 números de cada columna).
- Los números rojos y negros deben estar alternados.
- Los números pares e impares deben estar distribuidos de forma regular, de manera que no haya más de dos números pares o impares adyacentes.

1.- PANTALLA PRINCIPAL

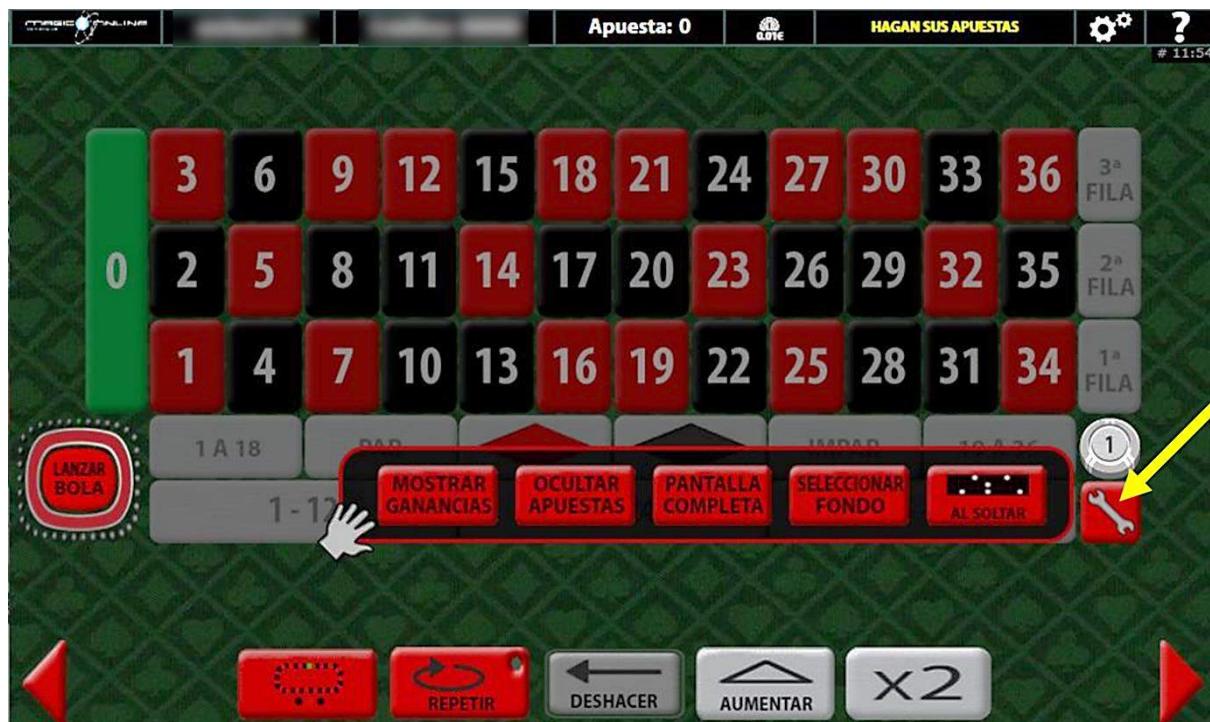
Las imágenes de esta ayuda tienen fines ilustrativos. El aspecto final del juego puede variar debido a los diferentes dispositivos y soportes en los que se puede mostrar, así como a la versión del mismo.

Los elementos fundamentales de la pantalla principal del juego son:



1. **ID:** Identificador del jugador.
2. **Créditos:** Créditos disponibles para apostar en el tapete.
3. **Apuesta:** Valor de la apuesta realizada.
4. **Información:** Zona de los mensajes del estado del juego: “Iniciando”, “Hagan sus apuestas”, “No va más”, etc.
5. **Configuración.** Acceso a la configuración de la aplicación.
6. **Ayuda:** Visualización de la ayuda de juego.
7. **Fichas:** Fichas con la que apostar en el tapete. Se puede escoger entre fichas de diferente valor para realizar las apuestas.
8. **Acciones con apuestas:** Opciones que se pueden realizar con las apuestas, tales como **Repetir, Deshacer**, etc.
9. **Tipos de apuestas:** Tipos de apuestas preestablecidos.
10. **Visualización:** Opciones de visualización del tapete de juego.
11. **Últimas partidas:** Muestra los números ganadores de las últimas partidas realizadas.

En función del tamaño de la pantalla en la que se visualice el juego, algunos de sus elementos podrían permanecer ocultos. Para mostrarlos, pulsar el botón de opciones y las flechas a ambos lados de la parte inferior de la pantalla.





2.- POLÍTICA DE DESCONEXIONES Y FUNCIONAMIENTO

2.1.- POLÍTICA DE DESCONEXIONES

- En caso de que se produzca una desconexión del juego después de realizar una apuesta, pero antes de hacer clic/pulsar el botón **Lanzar bola**, se devolverá la apuesta.
- Si se produce una desconexión del juego después de hacer una apuesta y se hace clic/pulsa el botón **Lanzar bola**, el generador de números aleatorios del juego decidirá el resultado del juego.
- Despues de la reconexión del juego, se puede comprobar el resultado del juego en la ventana del historial.

2.2.- FUNCIONAMIENTO DURANTE LAS APUESTAS

- 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 pueden ser interpretadas como abandonos del juego, por lo que las apuestas serán rechazadas para esa partida en particular.

3.- FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El juego se inicia cuando aparece el mensaje “HAGAN SUS APUESTAS”.



A partir de ese momento, es posible realizar apuestas en el tapete. Se muestra en la zona de información de la pantalla (4) el texto “HAGAN SUS APUESTAS” mientras se pueda apostar.



En la zona de fichas (7), seleccionar la ficha con el valor de la apuesta que se desea realizar pulsando sobre ella y se iluminará y quedará resaltada. A continuación, pulsar sobre la zona del tapete para realizar la apuesta deseada. Se muestra una ficha con el valor de la apuesta seleccionada.

Cada pulsación sobre la misma zona, aumenta la puesta con el valor de la ficha seleccionada. Es decir, si selecciona la ficha **1** y pulsa una vez sobre el número **3** del tapete, se muestra una ficha con el valor de apuesta 1. Si pulsa dos veces más, la ficha cambiará a valor de apuesta 3, puesto que se ha pulsado en total 3 veces sobre la misma zona con una ficha de valor 1.





Se pueden realizar las combinaciones de valores que se deseen. El valor final que se muestra es la suma de las apuestas realizadas, sin superar el máximo permitido.

Una vez realizadas todas las puestas, pulsar el botón **Lanzar bola** para iniciar la partida. Se muestra el mensaje “NO VA MÁS” en la zona central de la pantalla.





Se visualiza el lanzamiento de la bola en el *wheel*. Si se desea reducir el lanzamiento, se puede cerrar la ventana pulsando sobre el aspa X en la esquina superior derecha.



Cuando finaliza el lanzamiento, se muestra el número ganador sobre el cual se hace *zoom*.



Si alguna apuesta realizada ha sido premiada, se visualiza el valor total del premio en la zona central de la pantalla.



Cuando finaliza la partida, se retiran las fichas del tapete y se inicia una nueva partida.



APUESTAS RECUPERADAS: El porcentaje teórico óptimo de apuestas recuperadas es de **97.3%** en la ruleta europea y de **94.74%** en la ruleta americana.

4.- ACCIONES CON APUESTAS

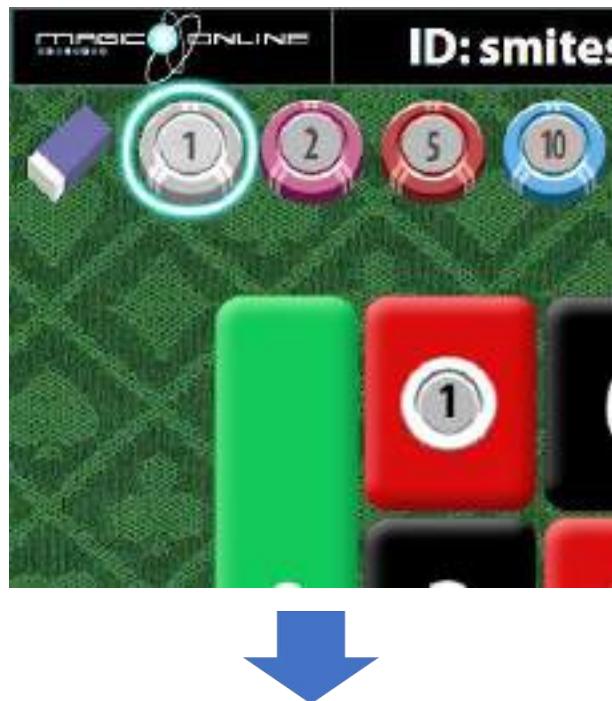
Se pueden realizar las siguientes acciones en la manera de apostar:

- **REPETIR:** Pulsando el botón **Repetir**, se realiza de nuevo la última apuesta efectuada. Cada pulsación del botón repite la apuesta anterior, incrementando la cantidad apostada actual.



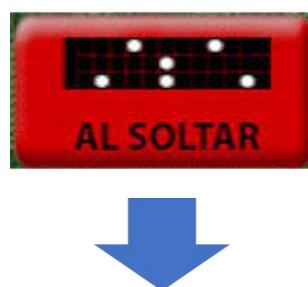


- **DESHACER:** Pulsando el botón **Deshacer**, se elimina la última ficha apostada en el tapete. Si se pulsa repetidas veces, o si se mantiene pulsado, se eliminan las apuestas realizadas hasta su totalidad.





- **AL SOLTAR:** Pulsando el botón **Al soltar**, se puede pulsar la pantalla y desplazar la ficha por el tapete y sólo se realiza una apuesta con la ficha seleccionada al soltar el ratón o levantar el dedo de la pantalla táctil.
Mientras se desplaza por la pantalla, se iluminan los números sobre los que se puede apostar, según la posición del ratón o del dedo.





- **ARRASTRANDO (PLENOS):** Pulsando el botón **Arrastrando (Plenos)**, cuando se arrastra el ratón o el dedo sobre el tapete, se realizan apuestas con la ficha seleccionada únicamente en los números plenos.



- **ARRASTRANDO (TODOS):** Pulsando el botón **Arrastrando (Todos)**, cuando se arrastra el ratón o el dedo el tapete, se realizan apuestas con la ficha seleccionada en todos los números posibles, sean o no plenos.





5.- TIPOS DE APUESTAS

5.1.- APUESTAS INTERNAS

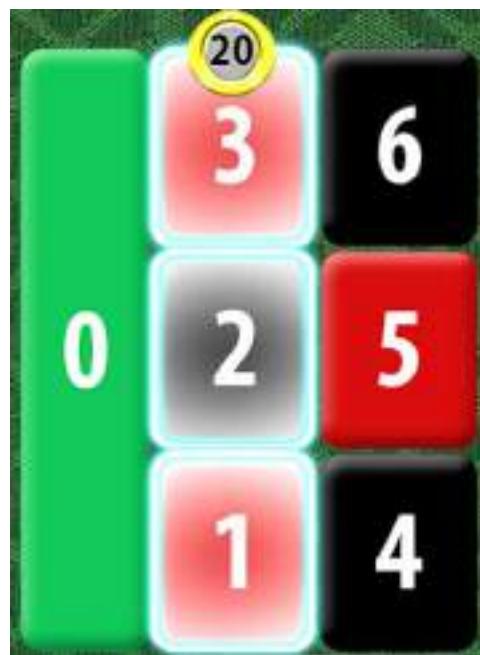
- **APUESTA PLENO:** Colocar la ficha únicamente sobre un único número (incluido el cero).



- **APUESTA CABALLO:** Colocar la ficha sobre una línea que separe dos números. El cero puede estar incluido en una apuesta caballo.



- **APUESTA TRANSVERSAL:** Colocar la ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.



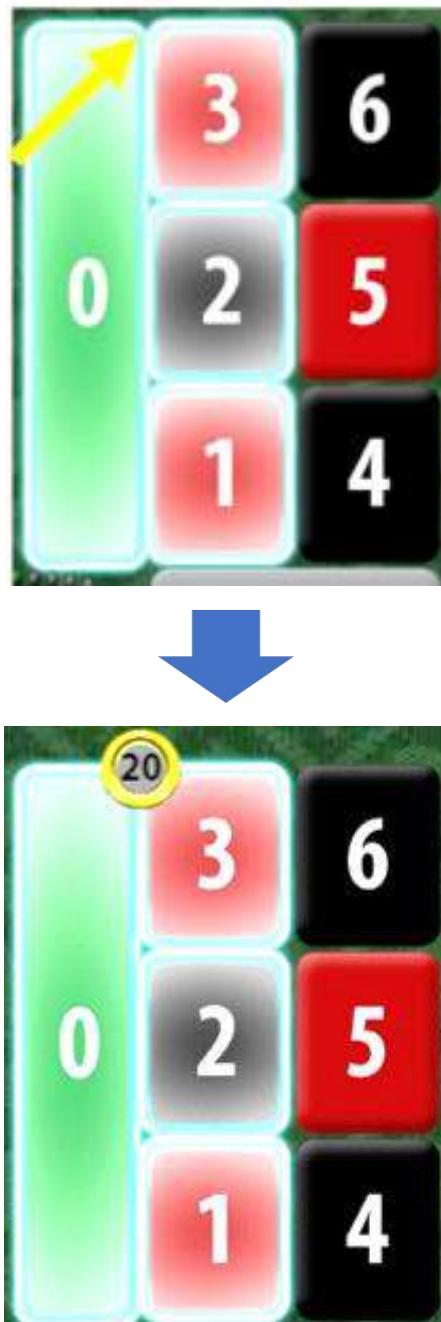
- **APUESTA TRÍO:** Colocar la ficha en la intersección que une el cero con dos números adyacentes. Se trata de una apuesta a tres números.



- **APUESTA DE CUADRO:** Colocar la ficha en un punto (intersección central) en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta de cuatro números.



- **APUESTA DE ESQUINA:** Colocar la ficha en la intersección que une el cero y el final de la fila de números **1, 2, 3**. Se trata de una apuesta de cuatro números.

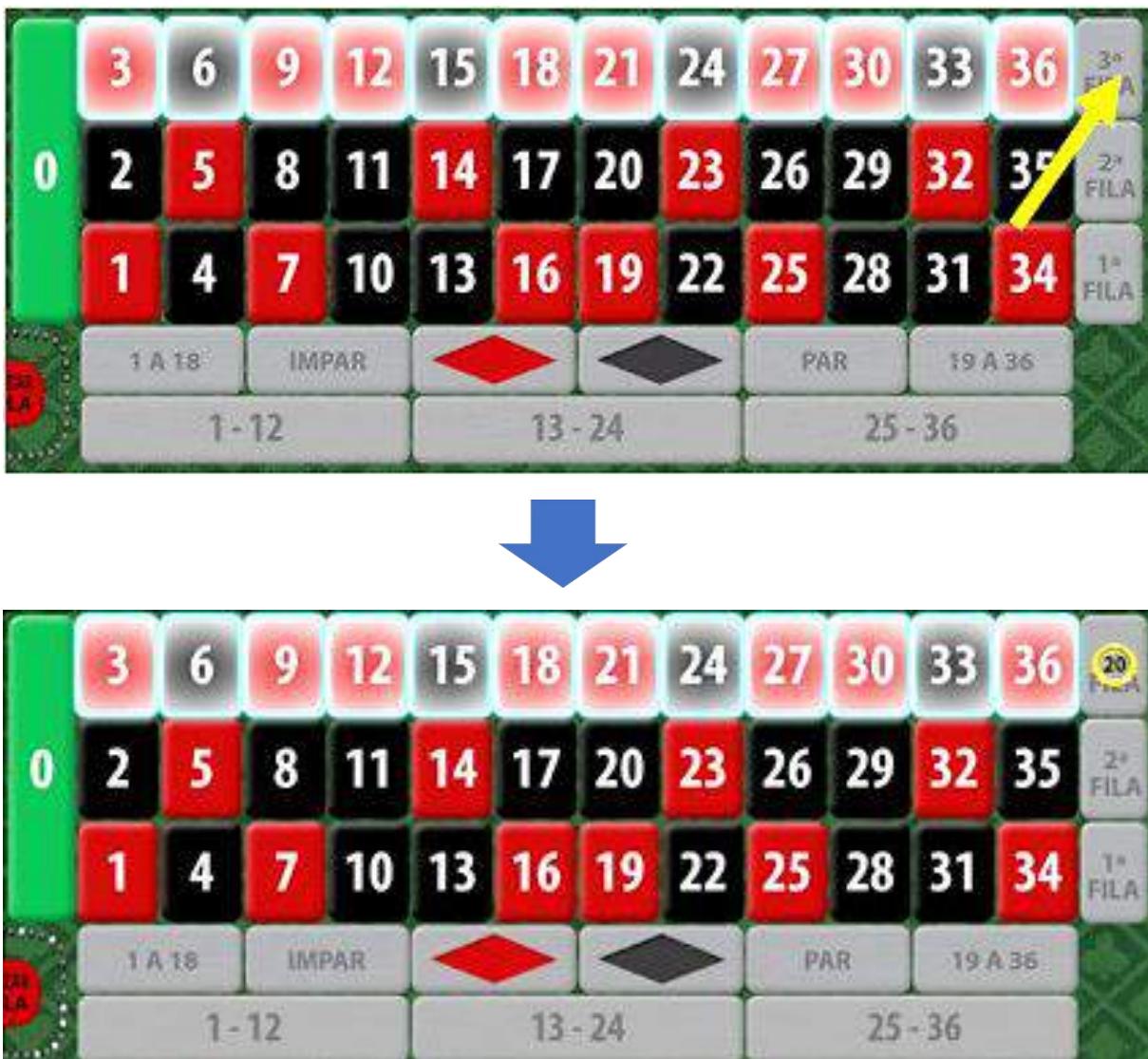


- **APUESTA DE SEISENA:** Colocar la ficha en la intersección que une el final de dos filas de números. Se trata de una puesta que cubre dos columnas, es decir, seis números en total.



5.2.- APUESTAS EXTERNAS

- **APUESTA FILA:** Colocar la ficha en uno de los recuadros inferiores (**1^a FILA**, **2^a FILA** o **3^a FILA**). Se trata de una apuesta que cubre los 12 números de la fila seleccionada. El cero no se incluye en ninguna apuesta de fila.



- **APUESTA DE DOCENA:** Colocar la ficha en uno de los tres recuadros denominados **1-12**, **13-24**, **25-36**, para cubrir los 12 números situados a lo largo de esa casilla.



- **ROJO/NEGRO:** Colocar la ficha en uno de los recuadros de color rojo o negro para cubrir los 18 números (rojos si se ha colocado la ficha sobre el rombo rojo, y negros si se ha colocado la ficha sobre el rombo negro). El cero no se incluye en ninguna apuesta de fila.



- **PAR/IMPAR:** Colocar la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o los 18 números impares. El cero no se incluye en ninguna apuesta de fila.



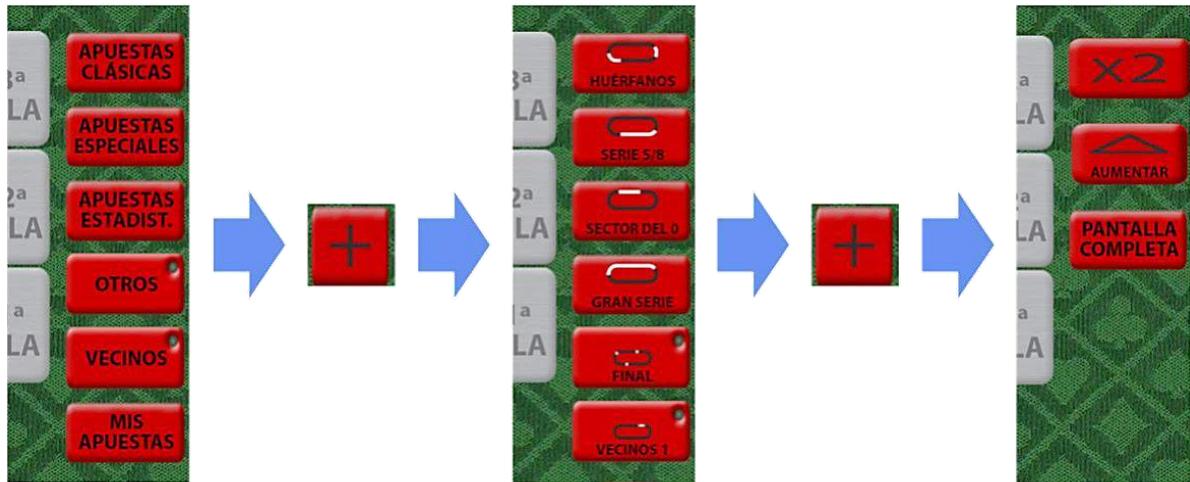
- **1-18 / 19-36:** Colocar la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números. El cero no se incluye en ninguna apuesta de fila.



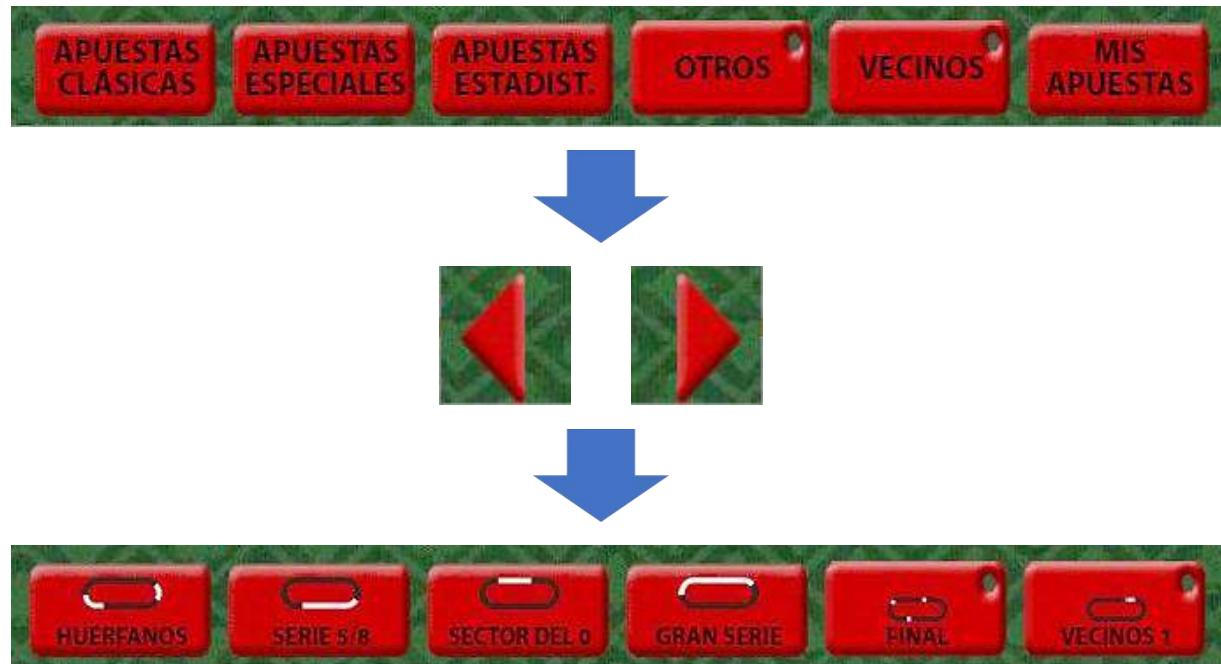
5.3.- APUESTAS PREFIJADAS

Se pueden realizar apuestas sin necesidad de marcar todos los números cada vez que se desee apostar. Hay apuestas ya preestablecidas o prefijadas (Clásicas, Especiales, Vecinos, etc.) y otras configurables o de estadística (Mis Apuestas, Estadística, etc.).

Estas apuestas se muestran parcialmente en el lateral de la pantalla. Para desplazarse por todas, pulsar el botón +.



O bien, en función del tamaño de la pantalla, las flechas a ambos lados de la parte inferior de la pantalla.



5.3.1.- APUESTAS CLÁSICAS. Realizar apuestas clásicas. Pulsar el botón **APUESTAS CLÁSICAS** muestra las siguientes opciones:



- **HUÉRFANOS**: Con la apuesta clásica **Huérfanos** se juega a los números marcados en la imagen del cilindro como los 8 números huérfanos. La apuesta es de 8 números con 5 fichas y consiste en apostar a dichos números huérfanos realizando apuestas caballo. Por la disposición de los números huérfanos en el tapete es imposible cubrir todos los números huérfanos solo con apuestas caballo; es necesario realizar una apuesta pleno al 1 para cubrir todos los huérfanos. Por otro lado, el número 17 queda cubierto por dos apuestas caballo ya que está contiguo al huérfano 14 y al huérfano 20.

La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica a los números huérfanos:





- **SERIE 5/8:** También denominada “Tercio”, son un total de 12 números (un tercio del cilindro) y abarca los números que se encuentran entre el 33 y el 27, ambos incluidos. La situación de las casillas en el tapete permite jugar a todos estos números con solo seis fichas, colocándolas a caballo de los números (5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 y 33-36). La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica a la serie 5/8:





- **SECTOR DEL 0:** Se trata de apostar por el grupo más cercano de números que rodean al 0 y en total se apuesta a siete números (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15) con solo 4 fichas: un pleno al 26 y otras tres a caballo entre 0-3, 12-15 y 32-25.
- La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica al sector del 0:





- **GRAN SERIE:** Se trata de una apuesta a un total de 17 números correlativos en el orden del cilindro. Para jugar la apuesta, son necesarias como mínimo 9 fichas. Comprende los números 0, 2, 3, 4, 7, 12, 15, 18, 21, 19, 22, 25, 26, 28, 29, 32 y 35. La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica a la gran serie:





- **SERPIENTE**: Esta es una apuesta a docena especial que se realiza a los números: 1, 5, 9, 12, 14, 16, 19, 23, 27, 30, 32 y 34. La apuesta serpiente se hace colocando sus fichas en la esquina inferior del número 34, que está contigua a la apuesta del 19 al 36 (apuesta alta de dinero par).

La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica de serpiente:





- **PRISIÓN:** Se trata de una apuesta a un total de 27 números correlativos en el orden del cilindro. Para jugar la apuesta, serán necesarias como mínimo 37 fichas. Comprende los números 0, 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34 y 35.
- La siguiente imagen muestra la colocación de las fichas para realizar la apuesta clásica de prisión:





5.3.2.- APUESTAS ESPECIALES. Realizar apuestas especiales.

Pulsar el botón **APUESTAS ESPECIALES** muestra las siguientes opciones:



- **ALEATORIOS**: Realizar una apuesta totalmente aleatoria.





- **ESPEJO:** Añadir, sobre la apuesta actual, los números espejo a los actuales.





- **BLACK SPLIT**: Realizar apuestas caballo a los números negros en los que es posible este tipo de apuesta, como muestra la imagen inferior:





- **RED SPLIT**: Realizar apuestas caballo a los números rojos en los que es posible este tipo de apuesta, como muestra la imagen inferior:





- **FÚTBOL:** Realizar la apuesta a los números de ambos extremos del tapete, como muestra la imagen inferior:





- **ÚLTIMO NÚMERO:** Realizar la apuesta al último número premiado. En el ejemplo de la imagen inferior es el 32.





- **OPUESTO ÚLTIMO NÚMERO**: Realizar la apuesta al número opuesto al último número premiado.





- **ADYACENTE ÚLTIMO NÚMERO**: Realizar la apuesta al número adyacente al último número premiado.





5.3.3.- APUESTAS ESTADÍSTICAS. Realizar apuestas especiales basadas en las estadísticas de la partida actual. Pulsar el botón **APUESTAS ESTADÍST.** Muestra las siguientes opciones:



- **NÚMEROS CALIENTES:** Realizar la apuesta a los números premiados con más frecuencia en las últimas partidas.





- **NÚMEROS FRÍOS:** Realizar la apuesta a números premiados con menos frecuencia en las últimas partidas.

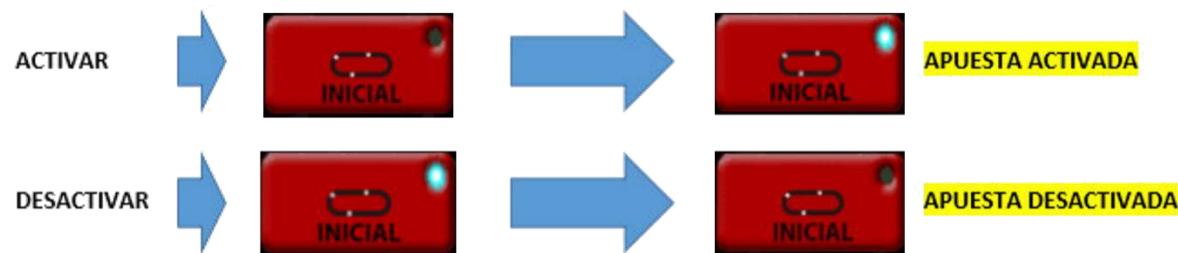




5.3.4.- OTRAS APUESTAS. Realizar apuestas no habituales. Pulsar el botón **OTROS** muestra las siguientes opciones:



Una vez seleccionada la apuesta deseada, esta queda activada para las apuestas que se realizan a continuación (indicador superior derecho iluminado) hasta que no se pulse de nuevo y se desactive (indicador superior derecho no iluminado).



- **INICIAL**: Realizar la apuesta inicial. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza la apuesta en el resto de números que comienzan igual. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17 y se apuesta también a los números 1, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18 y 19.



- **FINAL:** Realizar la apuesta final. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza la apuesta en el resto de números que terminan igual. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17 y se apuesta también a los números 7 y 27.



- **ANILLO**: Realizar la apuesta anillo. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta caballo en el resto de números adyacentes que conforman un dibujo de un anillo a su alrededor. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17 y se hace también una apuesta caballo a los números 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 y 21.





- **GRAN ANILLO:** Realizar la apuesta gran anillo. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta caballo y de seisena en el resto de números que conforman un dibujo de un anillo mayor a su alrededor. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17 y se hace también una apuesta caballo y de seisena a los números 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 y 21.





- **ANILLO MÁGICO**: Realizar la apuesta anillo mágico. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta caballo y de seisena en el resto de números que conforman un dibujo de un anillo mayor a su alrededor, y a las apuestas externas correspondientes del número. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17 y se hace también una apuesta caballo y de seisena a los números 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 y 21, y a las apuestas externas 2ª FILA, 1 A 18, color negro, PAR y 13-24.





- **DISTRIBUCIÓN:** Realizar la apuesta distribución. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números vecinos de acuerdo con una distribución estadística de la ley de Gauss. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.





- **MITAD COLOR:** Realizar la apuesta mitad color. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números de un color en la mitad del cilindro, y del color contrario en la otra mitad. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.

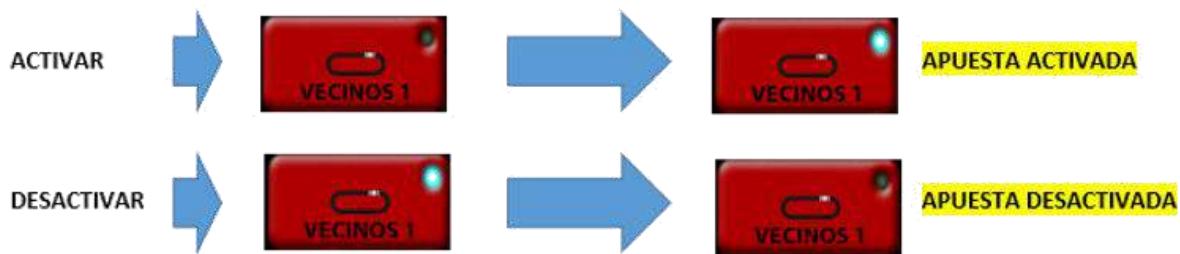




5.3.5.- APUESTAS VECINOS: Realizar varios tipos de apuestas a los números vecinos del número seleccionado. Pulsar el botón **VECINOS** muestra las siguientes opciones:



Una vez seleccionada la apuesta deseada, esta queda activada para las apuestas que se realizan a continuación (indicador superior derecho iluminado) hasta que no se pulse de nuevo y se desactive (indicador superior derecho no iluminado).



- **VECINOS 1:** Realizar la apuesta vecinos 1. Se realiza una apuesta, del mismo valor que la ficha seleccionada, a cada número vecino. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.



- **VECINOS 2:** Realizar la apuesta vecinos 2. Se realiza una apuesta, del mismo valor que la ficha seleccionada, a los dos números vecinos. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.



- **VECINOS 4:** Realizar la apuesta vecinos 4. Se realiza una apuesta, del mismo valor que la ficha seleccionada, de los cuatro números vecinos. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.



- **VECINOS 6**: Realizar la apuesta vecinos 6. Se realiza una apuesta, del mismo valor de ficha que la seleccionada, de los seis números vecinos. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.





- **VECINOS 8:** Realizar la apuesta vecinos 8. Se realiza una apuesta, del mismo valor que la ficha seleccionada, de los ocho números vecinos. Cuando se selecciona esta apuesta, se debe realizar una apuesta sobre el tapete y, automáticamente, se realiza una apuesta en el resto de números. En el ejemplo de la imagen inferior, se selecciona el número 17.





5.3.6.- MIS APUESTAS: Seleccionar hasta 5 apuestas guardadas por el jugador. Pulsar el botón **MIS APUESTAS** y, a continuación, seleccionar una apuesta de las 5 disponibles.



- **GUARDAR APUESTA**: Para guardar una apuesta en **MIS APUESTAS**, realizar los siguientes pasos:
 - o Realizar la apuesta deseada en el tapete.



- Seleccionar el botón **MIS APUESTAS**. Se muestran los 5 botones con las posibles apuestas para guardar.





- Mantener pulsado uno de los 5 botones disponibles en el que se desee guardar la apuesta, mientras se guarda la apuesta. Durante este proceso, se ilumina el contorno del botón. Al finalizar, se modifica el texto del botón por un ícono con la distribución de las fichas en el tapete. El botón se oculta y la apuesta se guarda. En el ejemplo de la imagen inferior, se guarda en el botón **MIS APUESTAS 1**.

MIS
APUESTAS 1





- **SELECCIONAR APUESTA GUARDADA:** Para utilizar una apuesta ya guardada previamente en **MIS APUESTAS**, realizar los siguientes pasos:

- o Seleccionar el botón **MIS APUESTAS**. Se muestran los 5 botones con las posibles apuestas que se pueden seleccionar (previamente guardadas).



- o Pulsar sobre la apuesta que se desee realizar. El botón se oculta y la apuesta se aplica en el tapete. En el ejemplo de la imagen inferior, se aplica el botón **MIS APUESTAS 4**.





5.3.7.- AUMENTAR APUESTAS

- APUESTAS X: Multiplicar la apuesta actual según el valor seleccionado:



- **x2**: Multiplicar por dos la cantidad actual apostada en el tapete.
- **x4**: Multiplicar por cuatro la cantidad actual apostada en el tapete.
- **x8**: Multiplicar por ocho la cantidad actual apostada en el tapete.
- **x16**: Multiplicar por dieciséis la cantidad actual apostada en el tapete.

- **AUMENTAR APUESTAS**: Aumentar la apuesta actual según el valor seleccionado de ficha cada vez que se pulsa el botón **AUMENTAR**.



6.- PAGOS

El pago de premios depende del tipo de apuestas realizadas.

APUESTAS INTERNAS:

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Pleno	35:1
Caballo	17:1
Transversal	11:1
Cuadro	8:1
Seisena	5:1

APUESTAS EXTERNAS:

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Fila	2:1
Docena	2:1
Rojo/Negro	1:1
Par/Impar	1:1
1-18/19-36	1:1

IMPORTANTE:

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

7.- VISUALIZACIÓN

En esta zona de la pantalla, se puede seleccionar las opciones de visualización del tapete, apuestas, ganancias y fondo.



7.1.- SELECCIONAR FONDO DEL TAPETE

Mediante esta opción, se puede seleccionar el fondo del tapete entre las opciones disponibles.

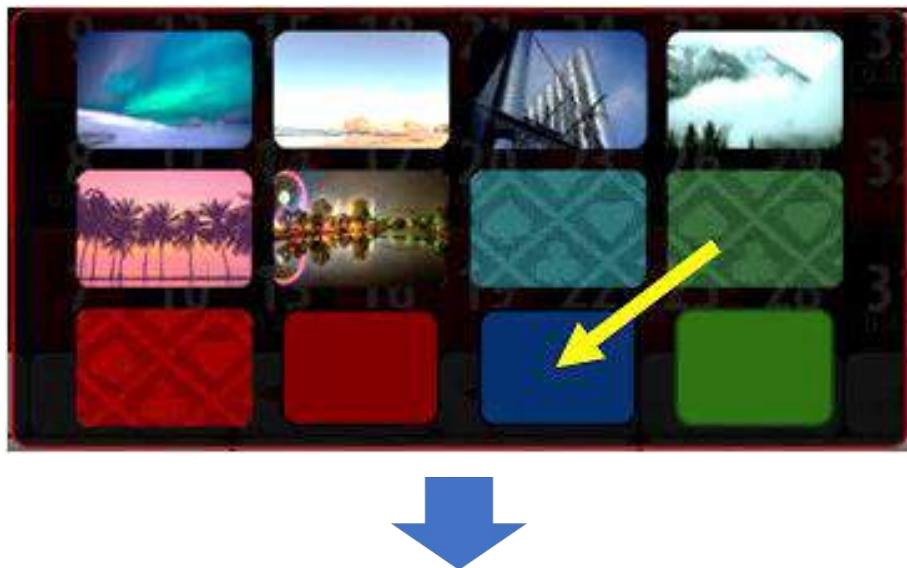
- Pulsar el botón **SELECCIONAR FONDO**. Se muestran los distintos tipos de fondo que se pueden seleccionar.





- Seleccionar el fondo pulsando sobre la imagen que se deseé. Se actualiza el tapete automáticamente con el fondo seleccionado.





7.2.- MOSTRAR U OCULTAR APUESTAS

Mediante esta opción, se puede mostrar u ocultar la visualización de las apuestas en el tapete.

- **OCULTAR APUESTAS:** Para ocultar las apuestas realizadas en el tapete de manera parcial, pulsar el botón **OCULTAR APUESTAS**.



OCULTAR
APUESTAS





- **MOSTRAR APUESTAS**: Para mostrar las apuestas realizadas en el tapete (no de manera completa), pulsar el botón **MOSTRAR APUESTAS**.





MOSTRAR APUESTAS



7.3.- MOSTRAR U OCULTAR GANANCIAS

Mediante esta opción, se puede mostrar u ocultar la visualización de las ganancias en el tapete según las apuestas realizadas.

- **MOSTRAR GANANCIAS**: Para mostrar las ganancias según las apuestas realizadas en el tapete, pulsar el botón **MOSTRAR GANANCIAS**.



**MOSTRAR
GANANCIAS**



- **OCULTAR GANANCIAS**: Para ocultar las ganancias según las apuestas realizadas en el tapete, pulsar el botón **OCULTAR GANANCIAS**.



OCULTAR
GANANCIAS



7.4.- VISUALIZACIÓN DEL TAPETE

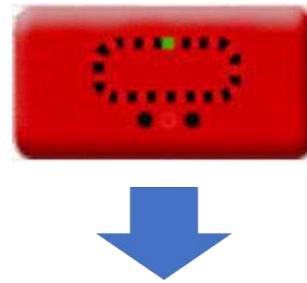
Mediante esta opción, se puede modificar la visualización del tapete de juego.

- **TAPETE ESTÁNDAR:** Visualizar el tapete de apuestas estándar de las ruletas de casino. Para ello, pulsar el botón que se muestra en la imagen inferior.



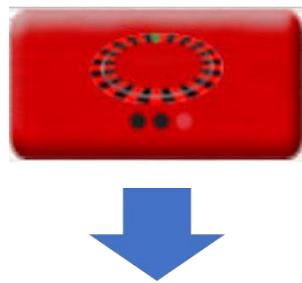


- **TAPETE EXTENDIDO:** Visualizar el tapete de apuestas extendido con la visualización de los números del cilindro. Para ello, pulsar el botón que se muestra en la imagen inferior.





- **TAPETE CILINDRO**: Visualizar el tapete de apuestas únicamente con el cilindro. Para ello, pulsar el botón que se muestra en la imagen inferior.





8.- ÚLTIMAS PARTIDAS

En esta zona, se pueden visualizar los últimos números premiados y las estadísticas de números ganadores.

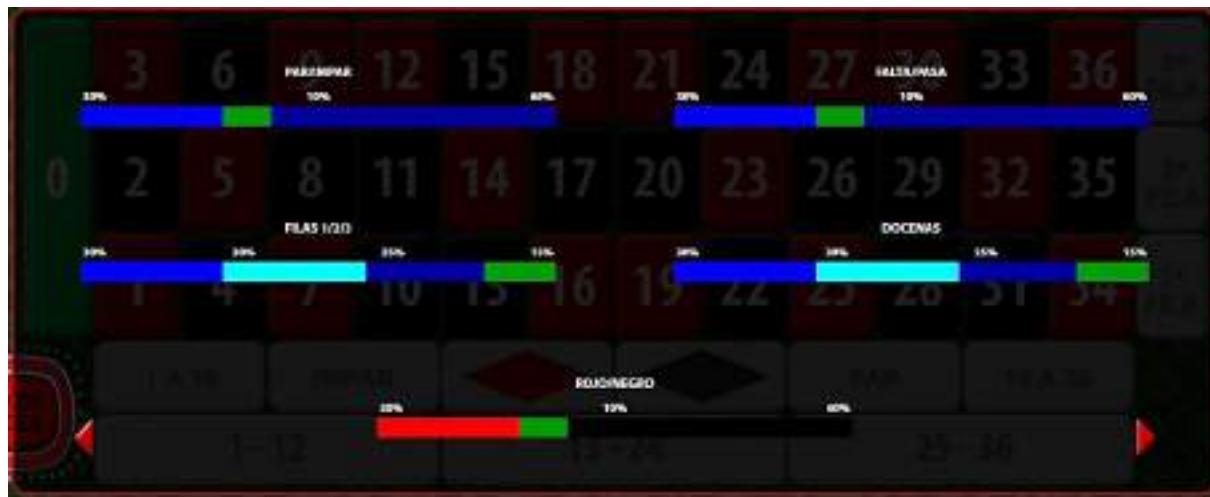


8.1.- MOSTRAR ESTADÍSTICAS

Mediante esta opción, se pueden visualizar las estadísticas de los números ganadores. Pulsar las flechas de la parte inferior de la pantalla para desplazarse por las diferentes estadísticas.

Pulsar el botón **MOSTRAR ESTADÍSTICAS**. Se muestran las pantallas con los datos estadísticos siguientes:

- **ESTADÍSTICAS GENERALES:** Mostrar las estadísticas por apuestas múltiples, es decir, par/ímpar, falta/pasa, filas 1/2/3, docenas y rojo/negro.



- **NÚMEROS CALIENTES Y FRÍOS:** Mostrar la estadística de los números que más han sido premiados (calientes) y los que menos han sido premiados (fríos).



- **DISTRIBUCIÓN NÚMEROS PREMIADOS:** Mostrar la estadística de todos los números mediante una barra en el cilindro. Cuanto mayor es la barra, más veces ha sido premiado.



8.2.- MOSTRAR PARTIDAS

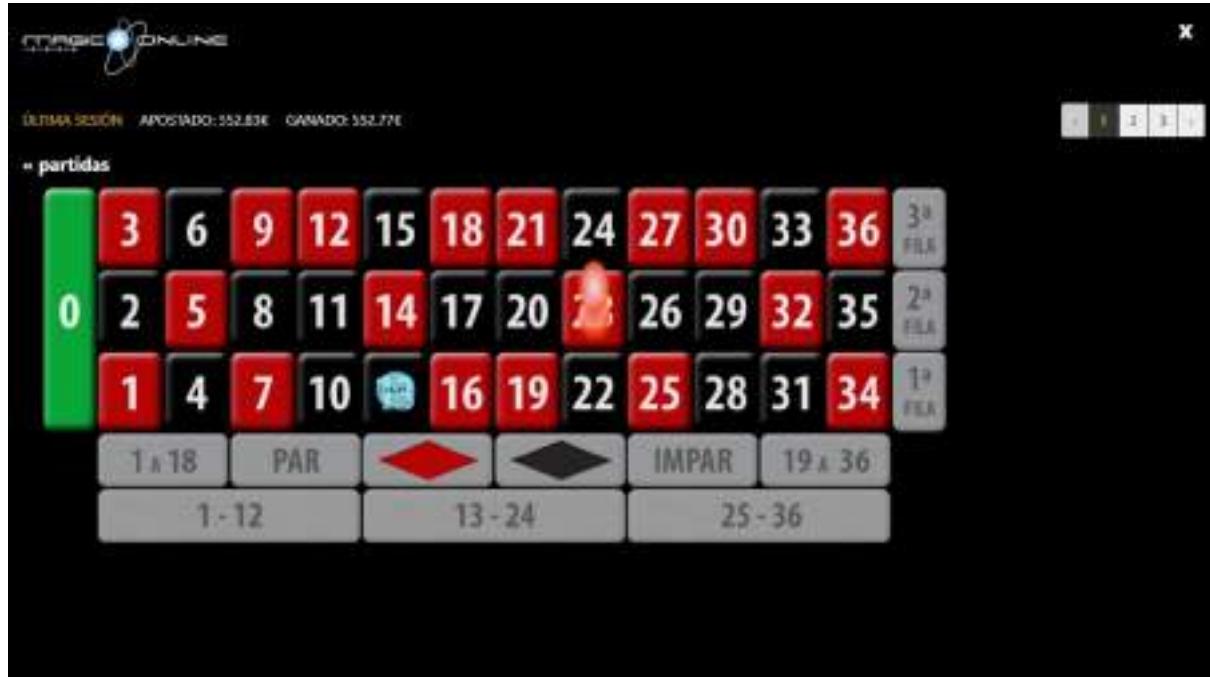
Mediante esta opción, se pueden visualizar las estadísticas de las últimas partidas realizadas por el jugador.

Pulsar el botón **MOSTRAR PARTIDAS**. Se muestran las cantidades apostadas y ganadas, y es posible visualizar una imagen del tapete de cada apuesta.

MAGIC ONLINE

ÚLTIMA SESIÓN APUESTADO: 552.83€ GANADO: 552.77€

Partida	Apuesta Total	Premio Total	Número Ganador
① 2020-06-23 10:33:50	0.20€	0.00€	23
② 2020-06-23 10:47:39	0.20€	0.00€	2
③ 2020-06-25 09:59:34	0.20€	0.00€	65
④ 2020-06-25 09:51:46	0.20€	0.00€	27
⑤ 2020-06-22 16:00:26	0.20€	0.00€	35
⑥ 2020-06-22 18:01:03	0.10€	0.00€	16
⑦ 2020-06-22 09:55:54	0.20€	0.00€	4
⑧ 2020-06-22 09:48:09	0.20€	0.00€	10
⑨ 2020-06-22 09:43:40	0.10€	0.00€	25
⑩ 2020-06-20 21:40:57	0.00€	0.00€	5



8.3.- ÚLTIMAS TIRADAS

Mediante esta opción, se pueden visualizar los números premiados en las últimas tiradas. Por defecto, se muestran los 19 últimos números premiados. Si se desea ver más números, pulsar las flechas a ambos lados para desplazarse por todos los números.



9.- CONFIGURACIÓN Y PERSONALIZACIÓN

Para acceder a la configuración del juego, pulsar el icono de configuración



en la parte superior derecha de la pantalla principal de juego.

Se muestra la pantalla de configuración. Utilizar las flechas a ambos lados de la pantalla para desplazarse por las diferentes opciones de configuración.

A continuación, se describen las opciones de configuración disponibles.

9.1.- SELECCIÓN DE IDIOMA

Permite seleccionar el idioma del juego.



Pulsar sobre la bandera que se muestra en pantalla para cambiar entre los diferentes idiomas disponibles.

Cada pulsación cambia al siguiente idioma disponible. Al llegar al último, se regresa al primer idioma automáticamente.

9.2.- AJUSTES

Permite configurar la visualización del *wheel* durante el juego. Pulsar sobre cada opción que se muestra en pantalla para cambiar entre las diferentes opciones.



- **Mostrar animación wheel:** Habilitar la visualización de la tirada de la bola en el *wheel*. Las opciones posibles son las siguientes:
 - o **MOSTRAR SIEMPRE:** Mostrar siempre el vídeo de la tirada completa de la bola después del mensaje “NO VA MÁS”.
 - o **ESCONDER SIEMPRE:** No mostrar el vídeo después del mensaje “NO VA MÁS” y mostrar únicamente el *zoom* con el número ganador.
- **Calidad de animación:** Variar la calidad de la visualización de la tirada de la bola. Las opciones posibles son las siguientes:
 - o **CALIDAD BAJA:** Economizar los datos disminuyendo la calidad de visualización al mínimo.
 - o **CALIDAD MEDIA:** Aumentar la calidad de imagen para una visualización fluida sin perjuicio de gasto de datos.
 - o **CALIDAD HD:** Calidad buena de imagen (1280x720 píxeles).
 - o **CALIDAD FULL HD:** Calidad excelente (1920x1080 píxeles).
- **Audio.** Habilitar el sonido del juego.
 - o **SONIDO.** Activar o desactivar los sonidos del juego.

9.3.- CONFIGURACIÓN DE FICHAS

Permite habilitar o deshabilitar las fichas que se muestran en la pantalla principal para realizar las apuestas en el tapete.



Pulsando sobre cada ficha, se deshabilita o habilita. Por defecto, todas las fichas están habilitadas. Para deshabilitar una ficha, pulsar sobre ella y está se mostrará en color gris.

Si se pulsa de nuevo sobre la ficha deshabilitada, se habilita y recupera su color original.



FICHA HABILITADA



FICHA DESHABILITADA

OK

JOKERBET | .es