

REGLAS DE JUEGO

MEGA FIRE BLAZE ROULETTE LIVE



Mega Fire Blaze Roulette Live

A este juego se juega con un crupier en vivo y una rueda de ruleta real. El objetivo es predecir en qué posición de número quedará la bola de la ruleta. Se usan las reglas estándar de la ruleta europea.

Durante cada ronda de juego se seleccionan hasta 5 números aleatorios (o 10 números durante un evento especial) y su posición en el mapa de apuestas se rodea con un borde de fuego ("números de fuego"). Para más información sobre las probabilidades de que suceda, consulte la sección inferior de **Reglas**.

Si la bola acabó en el número de fuego se activará el juego de multiplicadores **Mega Fire Blaze**, en el que los jugadores con apuestas activas pueden ganar multiplicadores de hasta x10.000.

Todas sus apuestas interiores, como **Directa**, **Dividida**, **Calle**, **Esquina/Cesta** o **Línea** realizadas a los números con el borde de fuego le permitirán optar al juego de multiplicadores.

Reglas

Reglas de Mega Fire Blaze Roulette

En cada giro se eligen aleatoriamente 1, 2, 3, 4 o 5 números de todos los números en la ruleta (0-36). Estos se convierten en números de fuego: sus posiciones en el mapa de apuestas se rodean con un borde de fuego.

El evento **Fire Blast** se activará ocasionalmente, creando 10 números de fuego aleatorios.

La siguiente tabla muestra un resumen de la probabilidad de ocurrencia de los distintos números de fuego.

Número de fuego	Probabilidad
1	9,78%
2	48,87%

3	27,1%
4	2,67%
5	1,78%
10	9,8%

Si la bola acaba en el número de fuego, sus apuestas **Directa, Dividida, Calle, Esquina/Cesta o Línea** ("apuestas cualificadas") colocadas en ese número le permitirán optar al juego **Mega Fire Blaze** (el "juego de multiplicadores").

Si no hizo una apuesta cualificada, se unirá al juego de multiplicadores como un espectador.

Juego Mega Fire Blaze

Se muestra la plantilla de juego de multiplicadores. Contiene 36 posiciones y se ha dividido en 6 segmentos, cada segmento con dos columnas de 3 posiciones.

Algunas posiciones muestran un multiplicador aleatorio {x1, x2, x3, x4, x5, x10, x15 o x50}. Estas posiciones se eligen aleatoriamente. El número de posiciones que se llenan con multiplicadores al comienzo del juego de multiplicadores es igual a la cantidad de números de fuego seleccionados al comienzo del juego principal.

Tenga en cuenta que las mecánicas del **juego Mega Fire Blaze** son totalmente aleatorias. No necesita interactuar con el juego en forma alguna, tan solo observar.

Durante el juego de multiplicadores verá multiplicadores aleatorios ("multiplicadores de posición") aparecer en posiciones vacías en la plantilla del juego de multiplicadores. Si un segmento se llena por completo con multiplicadores un **multiplicador especial de segmento** {x2, x3, x5} asociado con ese segmento pasa a estar disponible y **multiplica todos los multiplicadores en las posiciones de ese segmento**.

Algunos segmentos pueden verse afectados por otra clase de multiplicadores especiales: **Mini x20, Minor: x100, Major: x500 y Grand: x2000**. Si un segmento está completamente lleno de multiplicadores, este multiplicador especial se descubre y añade al **Multiplicador total** del juego de multiplicadores. Este **no mejora los multiplicadores de posiciones en el segmento asociado**.

Cuando el juego del multiplicador comienza, dura 3 giros. Tras cada giro se resta uno de la cuenta. Sin embargo, cada vez que una posición vacía se llene con un multiplicador, el contador de **Giros restantes** volverá a 3 giros. El juego de multiplicadores termina cuando no quedan más giros o todas las posiciones se hayan llenado con multiplicadores.

Premios del juego de multiplicadores Mega Fire Blaze

Durante el juego de multiplicadores verá el **Multiplicador total** actualizándose constantemente en la pantalla.

Multiplicador total = todos los multiplicadores de posiciones sumados + multiplicador Mini/Minor/Major/Grand (si es aplicable).

El **Multiplicador total** se aplica **solo en la apuesta cualificada** que ha colocado en el número de fuego ganador.

Cuando el juego de multiplicadores termine, verá la cantidad de premio actual actualizada en el campo **Premio total**.

El **Premio total** del juego de multiplicadores se calcula usando las fórmulas siguientes. Tenga en cuenta que estas se **aplican solo a aquellas apuestas cualificadas** que se colocaron en el número de fuego ganador :

- **Apuesta Directa** : apuesta x **Multiplicador total** = **Premio total Directa**
- **Apuesta Dividida** : (apuesta x **Multiplicador total**) x $\frac{1}{2}$ = **Premio total Dividida**
- **Apuesta Calle** : (apuesta x **Multiplicador total**) x $\frac{1}{3}$ = **Premio total Calle**
- **Apuesta Esquina/Cesta** : (apuesta x **Multiplicador total**) x $\frac{1}{4}$ = **Premio total Esquina/Cesta**
- **Apuesta Línea** : (apuesta x **Multiplicador total**) x $\frac{1}{6}$ = **Premio total Línea**

A continuación, se suma el **premio total** de los tipos de apuesta y se descubre el **Premio total**.

El premio de una apuesta **Directa, Dividida, Calle, Esquina/Cesta o Línea** realizada al **número de fuego** que activó el juego de multiplicadores no puede ser menor de 0:1, o que significa que si el premio del juego de multiplicadores es menor de 0:1 para esa apuesta específica, se seguirá pagando el premio 0:1.

El valor de ficha bajo el tipo de apuesta correspondiente en la pantalla de juego refleja **todas las apuestas cualificadas para el juego de multiplicadores realizadas a ese tipo de apuesta**.

Tabla de premios del juego de multiplicadores Mega Fire Blaze

Tipo de apuesta	Paga
Directa	0-9999:1
Dividida	0-4999:1
Calle	0-3332:1

Esquina/Cesta	0-2499:1
Línea	0-1665:1

El resto de apuestas no participan en el juego de multiplicadores y pagarán según las reglas estándar. Tenga en cuenta que debido al hecho de que los jugadores obtendrán con frecuencia premios mayores del juego de multiplicadores, los premios de las apuestas estándar se han modificado. Consulte la **Tabla de ganancias** y tablas de premios de las apuestas especiales a continuación.

Recuerde que sus ganancias totales (la suma de las ganancias del juego estándar y el juego **Mega Fire Blaze**) están limitadas a 500.000€. Esta suma puede convertirse y el mostrar el valor en su divisa local.

Probabilidad de ocurrencia de los distintos rangos de multiplicador

La siguiente tabla muestra un resumen de la probabilidad de ocurrencia de obtener un multiplicador dentro de un rango determinado durante el juego de multiplicadores.

Rango de multiplicadores	Probabilidad
1 - 50	16.6%
51 - 100	43.4%
101 - 200	32.5%
201 - 300	6.30%
301 - 10000	1.10%

Tabla de Premios

Estos valores se aplican en el juego principal.

Fichas en	Tipo de apuesta	Paga
1 número	Directa	29:1
2 números	Apuesta Dividida	14:1
3 números	Apuesta Calle	9:1
4 números	Apuesta a Esquina o Cesta	6,5:1
6 números	Apuesta a la Línea	4:1
12 números	Apuesta a la Docena o a la Columna	2:1
18 números	Apuestas a Rojo/Negro, Par/Impar, Bajo (1-18) / Alto (19-36)	1:1

Aunque las tasas de premio son fijas, el retorno depende del número de fichas en la apuesta. Por ejemplo, en el caso de la apuesta a **Vecinos**, el número ganador siempre paga 29 a 1. Si, por ejemplo, la apuesta se ha colocado en cinco números consecutivos, 11-30-8-23-10, se involucran 5 fichas. Si uno de los números sale, el retorno es $29 + 1 - 5 = 25$ fichas.

Límites

Los límites de posición máximos y mínimos que se aplican a todas las mesas significan que todas sus apuestas que están en las posiciones disponibles deben estar dentro de los límites indicados en el panel **Límites de la mesa**.

La señal **Mín** y **Máx** en la mesa indica los límites para las apuestas a **Directa**. Algunas mesas también tienen límites máximos y mínimos de mesa, es decir, la suma de sus apuestas debe estar dentro de estos límites. Estos límites también se muestran en el panel **Límites**.

Tipo de apuesta

Hay muchas formas de hacer apuestas. Cada apuesta cubre un grupo de números diferente y también tiene una distribución diferente. Los premios correspondientes a cada una de las apuestas se indican más abajo, en la **Tabla de Premios**.

Apuestas interiores de la ruleta

Estas son las cifras en la zona interna de la distribución de la mesa de la ruleta a las que puede apostar a cada número específico.

Apuestas exteriores de la ruleta

Estas son las posiciones en el borde exterior de la mesa, como **Par**, **Impar**, **Rojo**, **Negro**, etc.

Directa

Puede apostar a cualquier número colocando una ficha en el centro del número. La apuesta máxima para esta opción aparece en el panel **Límites**.

Apuesta Dividida

Puede apostar a dos números colocando una ficha en la línea que divide la casilla de los números. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Directa** máxima multiplicada por dos.

Apuesta Transversal

Para apostar a una fila de tres números (una calle), coloque una ficha en la línea exterior de la mesa de la ruleta, al final de la fila correspondiente. Una apuesta a los tres números 0, 1 y 2 o 0, 2 y 3 es una **Apuesta a calle** especial. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Directa** máxima multiplicada por tres.

Apuesta a Esquina

Puede apostar a cuatro números colocando una ficha en la intersección de las casillas de los cuatro números. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta máxima de la apuesta **Directa** multiplicada por cuatro.

Apuesta a cesta

Puede apostar a los números 0, 1, 2 y 3 colocando una ficha en la línea divisoria de la intersección entre el cero (0) y la primera fila. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Directa** máxima multiplicada por cuatro.

Apuesta a la Línea

Puede apostar a dos calles (es decir, seis números distintos en dos filas con tres números en cada fila) colocando su ficha en la intersección de la zona de la mesa de la ruleta de las dos líneas que dividen las filas. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta máxima de la opción **Directa** multiplicada por seis.

Apuesta a la Columna

Puede apostar a los doce números en una columna colocando una apuesta en una de las tres secciones marcadas como "2 a 1". Si se obtiene uno de los números en la columna seleccionada, el premio es de 2:1. Tenga en cuenta que el cero (0) es un número perdedor. Esta opción tiene límites máximos y mínimos que no se derivan de la apuesta **Directa** y que podrá consultar bajo el panel **Límites de mesa**.

Apuesta a la Docena

Puede apostar por un grupo de doce números colocando sus fichas en las tres casillas marcadas como "1a 12", "2a 12" o "3a 12". Si la bola cae en uno de sus doce números, se le pagará 2 a 1. Tenga en cuenta que el cero (0) es un número perdedor. Esta opción tiene límites máximos y mínimos que no se derivan de la apuesta **Directa** y que podrá consultar bajo el panel **Límites de mesa**.

Rojo/Negro, Par/Impar, Bajo (1-18) / Alto (19-36)

Puede colocar una apuesta en una de estas casillas situadas a un lado de la mesa y que cubren la mitad de los números de la mesa de la ruleta (excepto el Cero (0)). Cada casilla cubre 18 números. En todas estas apuestas el premio si gana es 1 a 1. Si el resultado es Cero (0), el jugador perderá su apuesta. Esta opción tiene límites máximos y mínimos que no se derivan de la apuesta **Directa** y que podrá consultar en el panel **Límites**.

Apuestas especiales

Puede hacer las siguientes apuestas usando los paneles **Pista de carreras**, **Mis apuestas** y **Apuestas especiales**.

Todas las apuestas Directas

Haga apuestas **Directas** en todos los números que pertenecen a un tipo específico de apuesta.

Apuestas completas

La **Apuesta completa** es una serie de apuestas interiores a un número, incluyendo la apuesta **Directa** y todas las posibles apuestas **Divididas**, a **Esquina**, **Línea** y **Calle** alrededor de ese número.

Apuestas semicompletas

La **Apuesta semicompleta** es una serie de apuestas interiores a un número, incluyendo la apuesta **Directa** y todas las posibles apuestas **Divididas** y a **Esquina** alrededor de ese número, pero excluyendo las apuestas a **Línea** y **Calle**.

Voisins du Zéro

Una apuesta a los vecinos del cero (0) en la ruleta que incluye a cada número en la ruleta entre el 22 y el 25, cubriendo casi la mitad de la rueda e incluyendo al cero (0).

La apuesta a **Voisins du Zéro** coloca nueve fichas en el tablero, dos fichas en el triplete 0/2/3, dos fichas como **Apuesta a Esquina** en los números 25/26/28/29 y una ficha como **Apuesta Dividida**, en 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, y 32/35. El total de una apuesta a **Voisins du Zéro** es de 9 x el valor de la ficha seleccionada.

Los premios son los siguientes:

Número ganador	Pagado al jugador	Ganancia real del jugador
4, 7, 12, 15, 18, 19, 21, 22, 32, 35	17 fichas (17:1) + 1 ficha	$17 + 1 - 9 = 9$ fichas
0, 2, 3	22 fichas (11:1) + 2 fichas	$22 + 2 - 9 = 15$ fichas
25, 26, 28, 29	16 fichas (8:1) + 2 fichas	$16 + 2 - 9 = 9$ fichas

Tiers du Cylindre

Tiers du Cylindre o **Tiers** significa "un tercio de la ruleta" ya que es lo más cerca que se puede estar de ello. Esta apuesta incluye los doce números que están en lados opuestos de la ruleta, entre el 27 y el 33, incluyendo a ambos. La serie es 27,13,36,11,30,8,23,10,5,24,16,33 (en una ruleta con un cero).

La apuesta incluye seis fichas y cada una se coloca en una de las siguientes divisiones: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36.

Orphelins (Huérfanos)

Estos números componen las dos partes de la ruleta ajenas a **Tiers** y **Voisins**. Incluyen un total de ocho números, siendo 17, 34, 6 y 1, 20, 14, 31, 9.

- **Orphelins en Plein** : Hace una apuesta **Directa** a cada posición de huérfano.
- **Orphelins a Cheval** : Se coloca una ficha en el número 1 y una en cada una de estas divisiones: 6/9; 14/17; 17/20 y 31/34.

Los premios son los siguientes:

Número ganador	Pagado al jugador	Ganancia real del jugador
1	35 fichas (35:1) + 1 ficha	$35 + 1 - 5 = 31$ fichas
6, 9, 14, 20, 31, 34	17 fichas (17:1) + 1 ficha	$17 + 1 - 5 = 13$ fichas
17	34 fichas (17:1) + 2 fichas	$34 + 2 - 5 = 31$ fichas

Jeu 7/9

Esta apuesta cubre todos los números que terminan en 7, 8 o 9. Se coloca una ficha en el 19 y 27 como apuestas **Directas** y una en cada una de estas divisiones: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

Finales en pleno

Se trata de una apuesta a todos los números de la ruleta que terminan con el mismo dígito, por ejemplo: "Final 5" indica una apuesta a los números 5, 15, 25 y 35.

Esta apuesta coloca cuatro fichas cuando se seleccionan el 0, 1, 2, 3, 4, 5 o 6 como último dígito, una ficha a cada número como apuesta **Directa**. Si el resultado del giro es uno de estos numeros, el pago es la ganancia estandar de una apuesta directa ganadora a ese numero. Por lo tanto, sus ganancias serán $29 + 1 - 4$ fichas = 26 fichas.

Sin embargo la apuesta coloca tres fichas cuando se selecciona el 7, 8 o 9 como último dígito, una apuesta a cada número como apuesta **Directa**. Por lo tanto, sus ganancias en este caso serán $29 + 1 - 3$ fichas = 27 fichas.

La tabla inferior muestra un breve resumen del número de fichas que se colocan en la mesa de juego con cada apuesta especial y que posiciones de la ruleta cubre la apuesta.

Apuesta especial	Número de fichas colocadas en la mesa	Posiciones cubiertas
Voisins du Zéro	9	La zona de la ruleta alrededor del cero (0).

		Con dos fichas: 0/2/3, 25/26/28/29. Con una ficha: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
Tiers du Cylindre	6	La zona de la ruleta opuesta al cero (0). Número mínimo de fichas. 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
Orphelins en Plein	8	Los números huérfanos (entre dos zonas). Una ficha por número. 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Orphelins à Cheval	5	Los números huérfanos (entre dos zonas). Número mínimo de fichas. 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
Jeu 7/9	6	Todos los números que acaben en 7, 8 y 9. Número mínimo de fichas. 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
Finales en Plein 0	4	Todos los números que acaben en 0. Una ficha por número. 0, 10, 20, 30.
Finales en Plein 1	4	Todos los números que acaben en 1. Una ficha por número. 1, 11, 21, 31.
Finales en Plein 2	4	Todos los números que acaben en 2. Una ficha por número.

		2, 12, 22, 32.
Finales en Plein 3	4	Todos los números que acaben en 3. Una ficha por número. 3, 13, 23, 33.
Finales en Plein 4	4	Todos los números que acaben en 4. Una ficha por número. 4, 14, 24, 34.
Finales en Plein 5	4	Todos los números que acaben en 5. Una ficha por número. 5, 15, 25, 35.
Finales en Plein 6	4	Todos los números que acaben en 6. Una ficha por número. 6, 16, 26, 36.
Finales en Plein 7	3	Todos los números que acaben en 7. Una ficha por número. 7, 17, 27.
Finales en Plein 8	3	Todos los números que acaben en 8. Una ficha por número. 8, 18, 28.
Finales en Plein 9	3	Todos los números que acaben en 9. Una ficha por número. 9, 19, 29.

Nota: Puede hacer apuestas que incluyan dos, tres o hasta cuatro números. Por ejemplo, usando el cero, puede apostar en: 1+0, 1+2+0, 2+0, 3+0, o 1+2+3+0.

Panel de número ganador

El panel de números ganadores muestra los resultados de los giros anteriores.

Opciones de apuesta

Panel Mis apuestas

Puede guardar sus apuestas favoritas usando el panel **Mis apuestas** y colocarlas más tarde en la mesa de juego con tan solo una acción. Todas las apuestas guardadas en este juego también están disponibles en otros juegos de Ruleta con un cero.

Panel Apuestas especiales

Puede usar este panel para acceder rápidamente a las siguientes posiciones de apuestas especiales: **Completa** y **Semicompleta**, **Jeu 7/9**, **Finales en Plain** y **Orphelins en Plein**.

Panel Apuestas directas

Use este panel para realizar varias apuestas **Directas** en distintas clases de apuesta.

Pista de carreras, apuestas adicionales y apuestas a Vecinos

Cuando abra el panel **Pista de carreras** verá una pista de carreras con los números de la ruleta, las posiciones de apuesta adicionales y el selector de apuesta a **Vecinos**.

En la pista de carreras puede hacer las siguientes apuestas adicionales: **Voisins du Zéro**, **Tiers du Cylindre** y **Orphelins à Cheval**.

Para hacer una apuesta a **Vecinos**, elija a cuántos vecinos a ambos lados de un número quiere apostar (de 1 a 9) y después coloque su ficha en el número que quiera.

Consulte la sección **Tipo de apuesta** en las **Reglas de la Ruleta** para más información sobre los tipos de apuesta.

Límites de rangos

Los límites de rangos que aparecen junto al nombre de la mesa en el **Lobby** y en la UI de la mesa de juego se corresponden con los límites de la apuesta **Directa**. Además, en el panel **Límites** dentro de la mesa de juego encontrará información adicional sobre los límites de apuesta de las distintas posiciones.

Recuerde que sus ganancias totales (la suma de las ganancias del juego estándar y el juego del **Mega Fire Blaze Bonus**) están limitadas a 500.000€. Esta suma puede convertirse y mostrar el valor en su divisa local.

Límite máximo de premio: El premio máximo del juego tiene un límite superior. Para más información, consulte los **Términos y condiciones**.

Auto Juego

Si el proveedor de servicios lo ha activado, puede usar esta función para hacer apuestas automáticamente durante un número predefinido de rondas de juego.

Puede abrir el panel de **Auto Juego** en cuanto haya puesto una apuesta en la mesa. Allí podrá elegir un valor para las **Rondas de Auto Juego** : el número de rondas que quiera jugar usando el **Auto Juego**.

El **Auto Juego** siempre empieza a partir de la ronda de juego siguiente. El contador en el botón **Auto Juego** muestra cuantas rondas le quedan.

Si selecciona el botón de **Auto Juego** mientras la función se está ejecutando, el **Auto Juego** se detiene y se abre el panel. Puede ver las condiciones actuales y cambiarlas. Las nuevas condiciones se aplicarán a partir de la ronda de juego siguiente.

Si hace su apuesta con **Fichas Doradas** el **Auto Juego** usará **Fichas Doradas** del mismo valor para hacer apuestas. El **Auto Juego** se detendrá después de usarlas.

A veces el **Auto Juego** se para automáticamente. Se le notificará la razón.

Creador de apuestas

Si su proveedor de servicios lo ha activado, puede usarlo para crear apuestas personalizadas en cualquier momento y sin límite de tiempo. Puede usar tanto el mapa de apuestas estándar como la **Pista de carreras** para crear apuestas y guardarlas en sus apuestas favoritas o colocarlas de inmediato en la mesa.

Si crea una apuesta y la guarda estará disponible en el menú de apuestas favoritas. Si crea otra apuesta podrá guardarla como una apuesta nueva o actualizar una ya existente.

Si decide colocar la apuesta en la mesa directamente desde el creador de apuestas, esta solo se colocará si la ronda de apuestas sigue en activo. Si la ronda de juego ya ha comenzado, la apuesta se realizará al comienzo de la siguiente ronda de apuestas.

Si su proveedor de servicios ha activado las **Fichas Doradas** podrá usarlas para crear apuestas.

El creador de apuestas también indica la cobertura de la mesa de la apuesta personalizada.

Lucky Dip

Si su proveedor de servicios lo ha activado, puede usar la función para colocar fichas en varias posiciones **Directas** aleatorias a la vez. Cada pulsación del botón de apuesta **Lucky Dip** añade fichas a la mesa y las coloca en tantas posiciones **Directas** como indica el botón.

Si su proveedor de servicios ha activado las **Fichas Doradas** podrá usarlas para hacer las apuestas.

Apuestas desde el panel de Estadísticas

Si su proveedor de servicios lo ha activado y está jugando en un ordenador, podrá hacer apuestas directamente desde los paneles de **Estadísticas, Resultados y Gráfico**. Cuando pase el ratón sobre el tipo de apuesta relevante, esta se resaltará en el mapa de apuestas o en la **Pista de carreras**. Si pulsa en el tipo de apuesta se colocará una ficha en la posición de apuesta. Si intenta hacer una apuesta durante la ronda de juego se le pedirá que espere hasta que la ronda de apuestas comience.

Apuesta en serie

Si su proveedor de servicios lo ha activado, este juego contará con la función Apuesta en serie. Con esta función puede hacer apuestas en el mapa de apuestas sin levantar el dedo de la pantalla del dispositivo móvil. Para usar esta función debe activar en el menú **Configuración** (está desactivada por defecto) y después elegir una ficha y deslizar su dado por el mapa de apuestas. Puede hacer apuestas a todas las **Directas** y posiciones relacionadas (**Dividida, Triple, Esquina, Cesta/Primeros cinco, Línea, Calle**). No se puede hacer apuestas en las apuestas exteriores (y **Spread-Bets** en la Spread-Bet Roulette).

Partidas canceladas

Una ronda de juego puede cancelarse si se da una complicación que interrumpe la sesión de juego. Se informará de la cancelación a todos los jugadores en la mesa y se les devolverán todas las apuestas a sus cuentas. Las rondas de juego canceladas se marcarán con una X. El giro se considera válido si la bola completa tres vueltas completas dentro de la ruleta. Si el crupier considera que la bola no completará las tres vueltas completas, recogerá la bola y la volverá a girar.

Si el proveedor de servicios ha activado el **Auto Juego**, una ronda de juego cancelada no detendrá el **Auto Juego**. Las apuestas de la ronda serán devueltas, pero el **Auto Juego** aplicará las condiciones actuales para continuar a partir de la siguiente ronda. La ronda de juego cancelada no se deduce de las rondas de **Auto Juego** (el número en el contador no se reduce).

Gestión de errores

Tenga en cuenta que cuando se confirma el resultado incorrecto de una ronda debido a un error técnico y el juego **Mega Fire Blaze** no se activa a causa de esto, todos los jugadores recibirán los premios **estándar** por sus apuestas en el **resultado de la ronda actual**, es decir, por las apuestas colocadas al número en el que quedó la bola.

Flujo de Apuestas

- Si cuando llega a una mesa ya se está jugando una ronda, espere a la siguiente y entonces haga sus apuestas.
- Para hacer una apuesta escoja una ficha y colóquela en la posición de apuesta.
- Puede colocar varias fichas en posiciones de apuesta distintas a la vez.
- El reloj de la ventana de juego muestra cuánto tiempo le queda para hacer sus apuestas.
- La ronda de juego comienza tras la **señal de No más apuestas**.
- Los premios se pagan según las apuestas ganadoras al final de cada ronda.

- Para jugar una ronda de juego, vuelva a hacer sus apuestas o use el botón **Reapostar**.
- Para pasar un turno basta con que no haga apuestas en la mesa.

Funcionamiento del juego

- Puede apostar a determinados resultados del giro. Para más información consulte las secciones **Opciones de apuesta** y **Tipo de apuesta**.
- Tras la ronda de apuestas se muestran los números de fuego: hasta 5 números durante un giro normal o 10 números durante un giro con el evento **Fire Blast**.
- A continuación, la ruleta gira y la bola se lanza a la misma.
- La bola se detendrá en la posición de un número y se anunciará el resultado.
 - Si el resultado no es un número de fuego, la ronda de juego termina.
 - Si el resultado es un número de fuego, el juego pasa al juego **Mega Fire Blaze**.
- Todos los jugadores que hayan realizado una apuesta **Directa**, **Dividida**, **Calle**, a **Esquina/Cesta** o **Línea** en el número de juego participarán en el juego de multiplicadores. El resto serán espectadores.
- Aparece cuadrícula de juego de los multiplicadores y el juego de multiplicadores se completa (para más información consulte **Reglas**).
- Las fichas ganadas se retiran automáticamente, a menos que el proveedor de servicios haya habilitado la opción de dejar las fichas ganadoras en la mesa y usted la ha activado en los ajustes del juego.

Retorno al Jugador

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 97,30%.

El premio total de la ronda de juego completa = ganancias de las apuestas estándar + ganancias del juego de multiplicadores. Tenga en cuenta que si su apuesta **Directa**, **Dividida**, **Calle**, **Esquina/Cesta** o **Línea** podía optar al juego de los multiplicadores, estos tipos de apuestas solo reciben los premios del juego de multiplicadores.

Elementos de la IU

	Hace la misma apuesta que en la ronda anterior.
	Retira sus apuestas que estan en la mesa.
	Dobra la apuesta que haya colocado.

 Giro	<p>Confirma sus apuestas y notifica al resto de que está listo para pasar a la ronda de juego.</p>
 Resultados	<p>Muestra los resultados de las rondas anteriores.</p>
 Auto Juego	<p>Le permite hacer automáticamente varias apuestas durante un número determinado de rondas. *Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.</p>
 Creador de apuestas	<p>Permite crear apuestas personalizadas, colocarlas en la mesa o guardarlas en las apuestas favoritas. *Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios</p>
 Lucky Dip	<p>Permite colocar fichas en varias posiciones Directas aleatorias a la vez. *Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios</p>
 Gráfico	<p>Muestra el historial de la mesa actual en forma de una gráfica de sectores.</p>
 Apuestas especiales	<p>Le permite hacer apuestas Completa y Semicompleta, Jeu 7/9, Finales en Plain y Orphelins en Plein.</p>
 Estadísticas	<p>Muestra el resultado de las rondas de juego recientes y los números ganadores que han aparecido más y menos en porcentajes y con recuento.</p>
 Pista de carreras	<p>Le permite hacer apuestas a Directa, Vecinos, Voisins du Zéro, Tiers du Cylinder y Orphelins à Cheval.</p>

 Mis apuestas	<p>Le permite guardar sus apuestas favoritas y volver a colocarlas en la mesa.</p>
 Menú	<p>El botón abre el menú de Ajustes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajustes del juego - Le permite habilitar o deshabilitar distintas funciones y consejos. • Ajustes de sonido - Le permite activar o desactivar los sonidos del juego, la voz del crupier y cambiar el volumen de sonido. • Ajustes de vídeo - Le permite cambiar la calidad de la retransmisión de vídeo. • Historial de juego - Le permite acceder a toda la información sobre su historial de juego anterior. Si los datos que aparecen en el Historial de juego le parecen insuficientes, solicite un resumen más detallado a su operador de servicios. • Ayuda - Abre los archivos de ayuda y reglas que está leyendo ahora mismo. • Soporte* - Le permite contactar con el equipo de atención al cliente. <p>* Esta opción puede que no esté disponible en su región.</p>
Saldo	<p>Muestra su saldo actual en el juego. Este es el dinero que puede usar para jugar en el juego.</p>
 Cajero	<p>Abre la ventana del Cajero, en la que podrá hacer depósitos, retiros, ver su historial de transacciones, etc.</p>
 Límites	<p>Abre el panel Límites.</p>
 Propinas	<p>Da una propina* al crupier. * Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.</p>
 Lobby	<p>Carga el Lobby en el que podrá unirse a otra mesa.</p>



Fichas doradas

Nota: Su proveedor de servicios puede activar o desactivar esta función.

Las **Fichas doradas** son fichas de bonus que recibirá en ciertas mesas de juego. Cada **Ficha dorada** tiene un valor específico y puede usarse para apostar como una ficha normal. Si ha obtenido **Fichas doradas**, podrá verlas en la pantalla del juego, junto a las demás fichas.

Podrá ver la cantidad y el valor de sus **Fichas doradas**. Si ha recibido **Fichas doradas** de valores distintos, se mostrarán por separado. Las fichas del mismo valor de bonus distintos se suman.

Para apostar usando **Fichas doradas**, debe seleccionar primero el valor de **Ficha dorada** y después hacer una apuesta de la forma normal. La cantidad de **Fichas doradas** restantes se reducirá en consecuencia.

Importante:

- Durante la ronda de apuestas puede usar más de una **Ficha dorada** y puede colocar **Fichas doradas** en posiciones de apuesta distintas. Sin embargo, el proveedor de servicios puede limitar el número de **Fichas doradas** que pueden usarse en una partida.
- Si el proveedor de servicios lo permite, puede mezclar **Fichas doradas** con **Fichas estándar** (asociadas a su **Saldo**) en una posición de apuesta.
- Si el proveedor de servicios lo permite, puede usar **Fichas doradas** para:
 - Acciones A Ciegas durante la ronda de apuestas.
 - Apuestas durante las rondas de acción (por ejemplo, **Doblar**).
- Si el proveedor de servicios ha activado el uso de varias **Fichas doradas**, el juego automáticamente intentará hacer estas apuestas con **Fichas doradas**, prefiriendo fichas que estén más cerca del valor de apuesta de la **Ficha dorada** inicial.
 - Si no hay más **Fichas doradas** disponibles, el juego usa **Fichas estándar** para hacer la apuesta, creando una apuesta mixta.
 - Si las apuestas mixtas no están permitidas y usted no tiene **Fichas doradas** suficientes o ha llegado al límite de **Fichas doradas** permitidas en la partida actual, para la apuesta se usarán **Fichas estándar**.
 - Tenga en cuenta que la apuesta se rechazará si su saldo de **Fichas estándar** es demasiado bajo para cubrir la apuesta.
- En los juegos de Roulette y SicBo siempre puede hacer una apuesta mixta.

En el caso de un **Empate** o **Push** (se devuelve la apuesta) la **Ficha dorada** apostada le será devuelta. Tenga en cuenta que el

Empate o Push (se devuelve la apuesta) pueden darse en las partidas de Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger y poker.

No puede usar el seguro con una apuesta con **Ficha dorada** o mixta.

Cuando su apuesta con **Ficha dorada** gana, el valor de la **Ficha dorada** ganadora se resta de la cantidad del premio obtenido.

Todas las rondas de juego jugadas con **Fichas doradas** se marcan en el historial de juego con el ícono correspondiente (GC).

Descarga de responsabilidad sobre apuestas en vivo

Nos esforzamos todo lo posible para garantizar la exactitud de la información sobre eventos que le ofrecemos en su dispositivo y a través de nuestro sitio web. Sin embargo, esta información solo se debe utilizar de forma orientativa. Debido a la naturaleza de estos eventos y a los posibles retrasos en las retransmisiones en vivo, no asumimos responsabilidad alguna por la posible incorrección de cualquier información, incluyendo la puntuación y hora de la partida. Por favor, asegúrese de consultar las reglas sobre cada apuesta específica para saber cómo se liquidan dentro de cada mercado concreto. Tenga en cuenta que este retraso varía entre los clientes y puede depender en la configuración de la que están recibiendo los datos o las imágenes.

Señal de vídeo en directo: debido a la naturaleza de Internet puede ocurrir latencia en la señal de vídeo. El juego ha sido diseñado para garantizar que los jugadores no tengan ventaja ni desventaja debido a la posible latencia.

Nota sobre fallos de funcionamiento: en caso de malfuncionamiento se anularán todos los pagos y jugadas.

Nota sobre el redondeo: las apuestas se redondean hacia abajo según el tercer punto decimal. Cuando se le reembolsen fondos y estos se transfieran al saldo de su cuenta, cualquier cantidad menor de 0,01 se redondeará hacia abajo.

Nota sobre desconexiones: si usted sale del juego debido a un problema de conexión, se guardarán sus apuestas y se pagarán en función del resultado de la ronda del juego. Puede ver el resultado de la ronda anterior en el historial del juego.

Actualizado: 15/05/2023



JOKERBET