

REGLAS DE JUEGO

RULETA PUERTA ROJA



Reglas del juego

Red Door Roulette es un emocionante juego que combina la Ruleta con la experiencia del juego de gratificación Crazy Time. En cada ronda, se seleccionan entre tres y 15 números al azar como números de gratificación, dándote la oportunidad de acceder a la ronda de gratificación Crazy Time. Además, cada gratificación ofrece la posibilidad de obtener un multiplicador de 2x-20x y aumentar tus ganancias en la ronda de gratificación.

El objetivo de **Red Door Roulette** es adivinar en qué número caerá la bola haciendo una o varias apuestas que cubran ese número. La ruleta incluye los números del 1 al 36 más un único 0 (cero).

Una vez transcurrido el tiempo de apuesta y después de que una ruleta automática haya hecho girar la bola, el crupier tira de una palanca para iniciar el giro de una máquina tragaperras. Los rodillos de la máquina tragaperras se detendrán para mostrar una cantidad total seleccionada al azar de números de gratificación para esta ronda de juego. Estos números de gratificación se marcarán con llaves en la cuadrícula principal de apuestas de la ruleta. Las llaves se convertirán en coloridos puntos de apuesta y, en algunos casos, mostrarán un multiplicador de números de gratificación. Si el número ganador se encuentra entre los números de gratificación y tiene la apuesta del jugador en una apuesta de pleno, el jugador participa en la ronda de gratificación Crazy Time. En la ronda de gratificación, una rueda girará y se detendrá para revelar el multiplicador final de la ronda de gratificación.

La siguiente tabla muestra la probabilidad de obtener diferentes cantidades de números de bonificación.

Cantidad de números de bonificación	Probabilidad
3	3.31%
4	7.94%
5	11.25%
6	15.23%
7	18.54%
8	14.56%
9	7.94%
10	10.59%
11	3.31%
12	1.98%
13	1.32%
14	0.66%
15	3.31%

Ronda de gratificación

¿Qué hay detrás de la puerta roja secreta? Es el mundo de la bonificación Crazy Time con una gigantesca rueda formada por 64 segmentos con tres punteros y ¡nada más que multiplicadores de bonificación locos! Si hay un multiplicador en el número de bonificación, todos los multiplicadores de la rueda Crazy Time se multiplican por ese multiplicador.



¡Tira para ganar A LO LOCO! Toma tu decisión y elige tu puntero (verde, azul o amarillo) dentro del tiempo establecido y observa cómo la rueda se detiene lentamente en el segmento del puntero elegido.

ELIGE EL COLOR DEL PUNTERO



15

Si no se ha tomado ninguna decisión durante el tiempo de decisión o se ha producido alguna interrupción, la decisión se tomará automáticamente y se elegirá un puntero al azar. El multiplicador del segmento correspondiente multiplicará tus ganancias instantáneamente.

Una vez que la rueda se haya detenido, cada uno de los punteros apuntará a un segmento diferente. El multiplicador del segmento correspondiente se aplicará a las ganancias de cada jugador instantáneamente.

Si uno de los punteros se detiene en el segmento DOUBLE de la rueda Crazy Time, todos los valores multiplicadores de la rueda se doblan para los jugadores que hayan elegido ese segmento, y la rueda volverá a girar para ellos. ¡Crazy Time te trae premios locos!

Si la rueda se detiene en el segmento DOUBLE varias veces seguidas, y todos los valores del multiplicador han alcanzado 4000x, los segmentos DOUBLE se sustituyen automáticamente por multiplicadores 4000x.

Tipos de apuestas

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

APUESTAS INTERNAS:

- **Apuesta de pleno** — coloca la ficha únicamente sobre un número (incluido el cero).
- **Apuesta de caballo** — coloca la ficha sobre una línea que separe dos números.
- **Apuesta transversal** — coloca la ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.
- **Apuesta de cuadro** — coloca la ficha en un punto (intersección central) en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.
- **Apuesta de seisena** — coloca 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.

APUESTAS EXTERNAS:

- **Apuesta de columna** — coloca la ficha en una de las casillas denominadas “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** — coloca la ficha en uno de los tres recuadros denominados “1st 12” (“1ª 12”), “2nd 12” (“2ª 12”) o “3rd 12” (“3ª 12”) para cubrir los 12 números situados a lo largo de esta casilla.
- **Rojo/Negro** — coloca la 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)** — coloca la 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.
- **1-18/19-36** — coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números. El cero no se incluye en estas apuestas.

Una vez cerradas las apuestas, los “números de gratificación” seleccionados al azar aparecerán resaltados en el cuadro de apuestas.

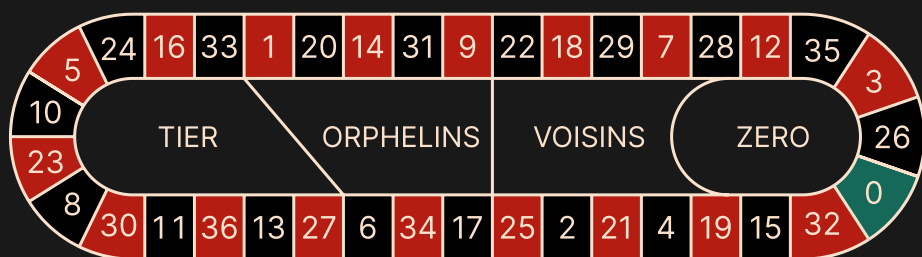
0	3	5	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	5	5	8	5	5	17	20	23	2	29	32	35	2 ^{TO} 1
	1	4	7	10	25	16	1	1	1	28	31	1	2 ^{TO} 1
1 ST 12					2 ND 12					3 RD 12			
1-18		EVEN		♦		◊		ODD		19-36			

Apuestas Vecinas

Haz clic/toca el botón APUESTAS VECINAS para ver un área de apuestas especial de forma ovalada o del circuito que permite realizar más fácilmente apuestas vecinas y otras apuestas especiales. Vuelve 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 el caballo entre 5/8
- 1 ficha en el caballo entre 10/11
- 1 ficha en el caballo entre 13/16
- 1 ficha en el caballo entre 23/24
- 1 ficha en el caballo entre 27/30
- 1 ficha en el caballo entre 33/36

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 el cero. Se colocan 9 fichas como sigue:

- 2 fichas a la transversal 0/2/3
- 1 ficha en el caballo entre 4/7
- 1 ficha en el caballo entre 12/15

- 1 ficha en el caballo entre 18/21
- 1 ficha en el caballo entre 19/22
- 2 fichas en la apuesta de cuadro 25/26/28/29
- 1 ficha en el caballo entre 32/35

Orphelins a Cheval

Esta apuesta cubre un total de 8 números en los dos segmentos 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 el caballo entre 6/9
- 1 ficha en el caballo entre 14/17
- 1 ficha en el caballo entre 17/20
- 1 ficha en el caballo entre 31/34

Jeu Zero

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

- 1 ficha en el caballo entre 0/3
- 1 ficha en el caballo entre 12/15
- 1 ficha a 26 (apuesta directa)
- 1 ficha en el caballo entre 32/35

Una **apuesta Vecina** cubre un número determinado y los números más próximos a él en la ruleta. Para realizar una apuesta vecina, haz clic/toca un número del circuito. Se colocará una ficha en el número elegido y en sus números vecinos a izquierda y derecha. Haz clic/toca 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 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. Puedes guardar y editar una lista de hasta 30 de sus apuestas favoritas con diferentes nombres.

GUARDAR UNA APUESTA FAVORITA

Para abrir el menú Apuestas favoritas, haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS. Vuelve hacer clic/tocar el botón para cerrar esta función.



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



REALIZAR UNA APUESTA FAVORITA

Cuando quieras realizar una apuesta favorita durante la fase de realización de apuestas de una ronda, abre el menú Apuestas favoritas para ver una lista de todas las apuestas que hayas guardado previamente. Se mostrarán en orden cronológico, con la apuesta favorita guardada con más antigüedad en la primera posición. Puedes 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 la ruleta. Haz clic/toca el nombre de cada apuesta deseada para realizarla. También puedes multiplicar (duplicar, triplicar, cuadruplicar...) la cantidad de cualquier apuesta favorita que hayas 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, puedes hacer clic/tocar el botón EDITAR para eliminar o cambiar el nombre de cualquier apuesta enumerada.



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

Borra cualquier apuesta que ya no desees conservar en la lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón ELIMINAR correspondiente.



Cuando hayas terminado de editar la lista de apuestas favoritas, haz clic/toca el botón GUARDAR, en la esquina superior derecha del menú Apuestas favoritas, o haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS.

APUESTAS ESPECIALES

En la segunda pestaña de Apuestas favoritas puedes realizar apuestas *Finale en plein* 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 y 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 y 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 y 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 y 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 y 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 y 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 y 36 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 7/10 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7/10, 17/20 y 27/30 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 8/11 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8/11, 18/21 y 28/31 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 9/12 — Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9/12, 19/22 y 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.

Apuestas Directas

Apuestas directas colocan todas las apuestas directas del tipo seleccionado (Rojos, Negros, Impares, Pares etc.), cubriendo cada número con una ficha.

Por ejemplo, una apuesta Directa a ROJO colocará 18 fichas para cubrir todos los números rojos.

Números ganadores

El apartado números ganadores muestra los últimos números ganadores.



El resultado de la última partida completada aparece a la izquierda.

Tus resultados recientes

Haz clic/toca en el botón ESTADÍSTICAS para ver una lista de los números ganadores de hasta las 500 rondas de juego más recientes en las que hayas participado. Usa el deslizador para definir el número de rondas completadas que quieres analizar.



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

Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que se haya hecho.

APUESTAS INTERNAS

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Pleno	19-3999:1
Caballo	17:1
Transversal	11:1
Cuadro	8:1
Seisena	5:1

Un multiplicador con una apuesta directa ofrece un pago mayor (19-3999:1), pero es menos probable que ocurra.

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

El pago máximo de tus ganancias en una ronda de juego está limitado a 500.000 €. La apuesta del jugador está incluida en este cálculo.

El multiplicador máximo de la ronda de gratificación es 4000x.

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

Retorno al jugador

El retorno al jugador teórico (RTP) es del 97,30 % para todas las apuestas, excepto para la apuesta a pleno que es del 97,09 %.

Si el jugador supera el pago máximo de 500.000 €, el RTP para la apuesta a pleno será del 96,50 %

Realización de apuestas

El panel LÍMITES DE APUESTA muestra los límites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el panel LÍMITES DE APUESTA para revisar tus límites actuales.

Red Door Roulette **5 – 1000 €**

Para poder participar en la partida debes contar con fondos suficientes para cubrir las apuestas. Puedes ver tu SALDO actual en tu pantalla.

SALDO
100.000 €

En la vista Inmersiva, el TEMPORIZADOR te informa de la duración del tiempo de apuesta. Cuando se termina el tiempo, se cierran las apuestas y no se aceptan más.



En la vista clásica, un SEMÁFORO indica el estado actual de la ronda de juego avisándote de cuándo puedes apostar (luz VERDE), de cuándo está a punto de

concluir el tiempo de apuesta (luz AMARILLA) y cuándo ha terminado el tiempo de apuestas (luz ROJA).

HAGA SUS APUESTAS

En el MENÚ DE FICHAS puedes seleccionar el valor de las fichas que desees apostar. Solo dispondrás de fichas con cantidades que se ajusten al saldo actual.



Cuando hayas seleccionado una ficha, haz tu apuesta haciendo clic/pulsando sobre el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que hagas clic o pulses sobre 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 hayas seleccionado. Una vez que hayas apostado el límite máximo, no se aceptarán fondos adicionales para esa apuesta, y aparecerá un mensaje sobre tu apuesta para notificarte que has apostado el máximo.

NOTA: No minimices el navegador ni abras otra pestaña del mismo mientras el tiempo de apuestas esté abierto y haya apuestas sobre la mesa. Dichas acciones pueden ser interpretadas como abandono del juego, por lo que tus apuestas serán rechazadas para esa partida en particular.

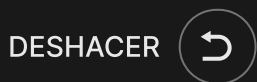
El botón DOBLAR (x2) se encuentra disponible después de hacer una apuesta. Cada clic/toque duplica todas tus apuestas hasta el límite máximo. Ten en cuenta que tienes que tener saldo suficiente para duplicar TODAS tus apuestas.



El botón REPETIR 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 haces clic o pulsas repetidamente en el botón DESHACER, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Puedes quitar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

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



Soporte en directo

Si tienes alguna pregunta sobre el juego, comunícate con Soporte en directo.



Política de Desconexiones

Si te desconectas después de cerrar las apuestas, las apuestas realizadas siguen siendo válidas y se decidiran en tu ausencia. Al volver a conectarte, podrás ver el resultado de cualquier apuesta válida en la ventana del Historial.

Juego automático

Cuando has hecho una apuesta, el Juego automático te permite repetir la apuesta o apuestas seleccionadas durante un número determinado de rondas de juego.

Para activar el Juego automático, haz tus apuestas y, a continuación, haz clic/toca el botón Juego automático.



Puedes comenzar a utilizar el Juego automático seleccionando en el panel el número de rondas de juegos en las que quieres que se repita tu apuesta.



El número seleccionado de rondas de Juego automático se mostrará en el botón de Juego automático. El número de rondas restantes de Juego automático se actualizará cuando comience el Juego automático.

Juego automático

APUESTA POR RONDA 10 €

5 RONDAS 50 € ▶	9 RONDAS 90 € PARAR	25 RONDAS 250 € ▶	50 RONDAS 500 € ▶	100 RONDAS 1000 € ▶
---------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

El importe total de la apuesta de Juego automático se puede calcular multiplicando el número de rondas de Juego automático seleccionadas por el valor de la apuesta total. Este importe se muestra debajo de cada carta de rondas de Juego automático. El límite de Juego automático restante también se muestra debajo de cada carta de ronda de Juego automático, una vez que este haya comenzado.

Las rondas de Juego automático continuarán hasta que se haya alcanzado el número de rondas escogidas o el usuario detenga el juego, haciendo clic o tocando PARAR.

PARAR

Cuando se detenga el Juego automático, podrás repetir las apuestas y rondas previamente seleccionadas haciendo clic/tocando REPETIR.

REPETIR

Si haces apuestas adicionales en el cuadro o duplicas tus apuestas mientras está funcionando el juego automático, aparecerá un mensaje que te permitirá elegir continuar el juego automático con las apuestas cambiadas. Si no confirmas para continuar, el juego automático se detendrá.

Chat

Chat con otros jugadores y / o con el presentador del juego.



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). Utiliza este código numérico como referencia (o haz una captura de pantalla del mismo) si deseas ponerte en contacto con nuestro Departamento de Servicio al Cliente.

Sonido

La opción Sonido controla todos los sonidos del juego.



Historial de juego

El Historial del juego te muestra las rondas de juego Evolution y los resultados.



Configuración

La Configuración te permite personalizar las preferencias de usuario que están guardadas en su perfil.



Depósito y retirada

El Cajero te permite hacer depósitos y retirar 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 o el procedimiento de juego, la ronda se pondrá en pausa temporalmente mientras el presentador del juego avisa al gerente responsable del servicio. Todos los jugadores serán notificados a través del chat o de una pantalla emergente, donde se indicará que se está investigando el problema. Si el gerente puede subsanar el error inmediatamente, la ronda continuará con normalidad. Si el error no se puede subsanar inmediatamente, la ronda se cancelará y las apuestas iniciales se devolverán a todos los jugadores que hayan participado en la misma.

Regla de tirada válida de la ruleta

El número ganador solo es válido cuando la tirada se considera válida.

Para que una tirada sea válida, la ruleta automática tiene que hacer girar la bola en el sentido opuesto a la rotación de la ruleta y completar al menos sus primeras 3 vueltas enteras antes de caer y detenerse en una de las casillas numeradas.

Se determinará que una tirada no es válida cuando:

- La bola dé menos de 3 vueltas completas a la ruleta
- La bola gire en el mismo sentido que la ruleta
- La bola no toque el borde al girar
- La ruleta deje de girar durante la tirada
- La bola salga de la ruleta mientras gira
- Algún objeto extraño entre en la ruleta durante la tirada.

En caso de que una tirada no se considere válida, la ruleta automática volverá a girar.

En caso de que se produzca cualquier irregularidad, proporciona el número de partida de la ronda en cuestión a Live Support.

Más juegos

El Salón Evolution te permite seleccionar un juego de forma sencilla sin salir de la partida actual hasta que elijas un juego nuevo.

Partidas múltiples

Si te gusta la acción incesante, ¡ahora puedes unirme a más de una mesa a la vez, jugar y verlas todas en la misma ventana del navegador!

Cuando te hayas unido al menos a una mesa de juego, haz clic en el SALÓN. En el salón o en el juego, haz clic en el botón +MESA correspondiente a la mesa en la que deseas jugar. Algunas mesas no admiten partidas múltiples y, por tanto, no cuentan con el botón +MESA.



Cuando te hayas unido a varias mesas, puedes cambiar el tamaño de la ventana del navegador en conjunto, pero no puedes cambiar el tamaño de las diferentes ventanas de mesas de juego por separado.

Puedes salir de cualquier mesa sin que afecte a tu presencia en las otras mesas a las que te has unido. Para salir de una mesa, haz clic en el botón X.

Ten en cuenta que:

- Saldrás de una mesa automáticamente si te unes a la misma mesa desde otro dispositivo o navegador.
- Si haces clic directamente en el icono de una mesa en lugar de en el botón +MESA, *cambiarás* de mesa y no te unirás a la mesa elegida *además* de a la mesa a la que ya te habías unido antes.

Recomendamos que te unas solamente a tantas mesas como quepan en pantalla, de forma que puedas seguir haciendo 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	Selecciona 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. Pulsa la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar tu apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z),	Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las

TECLA	FUNCIÓN
SUPRIMIR, RETROCESO	apuestas.
ESC	Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: <ul style="list-style-type: none">• Salir de pantalla completa• Cerrar una ventana emergente abierta (Historial, Cómo jugar, Configuración, etc.)

OK

 **JOKERBET**