

REGLAS DE JUEGO

RULETA QUANTUM LIVE



Ruleta Quantum en vivo (Quantum Roulette Live)

A este juego se juega con un crupier en vivo, o una Roulette tipo slingshot, usando las reglas estándar de la European Roulette.

Durante cada ronda de juego, algunas posiciones **Pleno** son mejoradas con un **Multiplicador Quantum**, que sustituye al premio estándar de la apuesta **Pleno**. Además, de vez en cuando se darán eventos especiales que mejorarán todavía más los multiplicadores. Puede hacer cualquier clase de apuesta, pero solo las apuestas **Plenos** individuales y las apuestas **Plenos** dentro de las apuestas especiales **Vecinos**, **Completa** y **Semicompleta**, *Jeu 0*, *Orphelins*, *Jeu 7/9* y *Finales en Plein* pueden mejorarse con los **Multiplicadores Quantum**.

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**. Haga cualquier apuesta **Pleno** para poder optar a un **Multiplicador Quantum**.
- Antes de que acabe de hacer sus apuestas, la ruleta empezará a girar y se lanzará la bola a la ruleta.
- Al final del tiempo para apostar, una vez que el giro haya empezado, se descubrirán multiplicadores aleatorios en el estudio y aparecerán en el mapa de apuestas de su apuesta **Pleno** correspondiente.
- De vez en cuando se activarán eventos especiales y los multiplicadores del mapa de apuestas se mejorarán.
- La bola se detiene y el resultado se anuncia.
- 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.

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. Las apuestas guardadas en este juego están disponibles en el resto de juegos de ruleta de un solo 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 plenos

Use este panel para realizar varias apuestas **Pleno** en distintos tipos de apuesta.

Pista de carreras, apuestas adicionales y apuestas a Vecinos

El panel **Pista de carreras** le muestra un circuito con los números de la ruleta, posiciones de apuesta adicional y el selector de apuestas a **Vecinos**.

En la pista de carreras puede realizar las siguientes apuestas adicionales: *Voisins du Zéro*, *Tiers du Cylinder*, *Orphelins à Cheval* y *Jeu 0 - Zéro*.

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 deseado.

Para más información sobre los tipos de apuestas, consulte la sección **Tipos de apuesta** en las **Reglas de la Ruleta**.

Nota : Si usa la **Pista de carreras** o el panel **Apuestas especiales** para realizar apuestas adicionales, los multiplicadores solo se aplicarán a las apuestas **Pleno** que forman parte de la apuesta y no se aplican a las apuestas **Caballo**, **Transversal** o **Cuadro** dentro de la apuesta adicional correspondiente. Ejemplo: la apuesta *Jeu 0 - Zéro* tiene una apuesta **Pleno** al número 26 (se aplica el multiplicador) y tres apuestas **Caballo** al 0/3, 12/15 y 32/35 (el multiplicador no se aplica).

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.

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 **Pleno**. Además, en el panel **Límites** dentro de la mesa de juego encontrará información adicional sobre los límites de apuesta de las distintas posiciones.

En los juegos de Roulette, las siguientes apuestas tienen sus propios límites: **Pleno**, **Caballo**, **Transversal**, **Cuadro**, **Cesta**, **Seisena**, **Columna**, **Docena**, **Rojo**, **Negro**, **Par**, **Impar**, **Bajo 1-18**, **Alto 19-36**.

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 empezado, 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 **Plenos** aleatorias a la vez. Cada pulsación del botón de apuesta **Lucky Dip** añade fichas a la mesa y las coloca en tantas posiciones **Plenos** 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 realizar apuestas en el mapa de apuestas sin necesidad de levantar el dedo de la pantalla de su dispositivo. Para usar esta función, debe activar la función en el menú **Configuración** (está desactivada por defecto) y después elegir una ficha y deslizar su dedo por el mapa de apuestas. Puede hacer apuestas a todas las **Plenos** y posiciones relacionadas (**Caballo, Triple, Cuadro, Cesta/Primeros cinco, Seisena, Transversal**). 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 rueda. Si el crupier considera que la bola no completará 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).





Retorno al Jugador

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

Elementos de la UI

<div></div> <div>Reapostar</div>	Hace la misma apuesta que en la ronda anterior.
<div></div> <div>Deshacer</div>	Retira sus apuestas que estén en la mesa.
<div></div> <div>Doblar</div>	Dobla la apuesta que ya tiene colocada.

 <p>Resultados</p>	Muestra los resultados de las rondas anteriores.
 <p>Auto Juego</p>	<p>Le permite hacer automáticamente varias apuestas durante un número determinado de rondas.</p> <p>*Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.</p>
 <p>Creador de apuestas</p>	<p>Permite crear apuestas personalizadas, colocarlas en la mesa o guardarlas en las apuestas favoritas.</p> <p>*Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios</p>
 <p>Lucky Dip</p>	<p>Permite colocar fichas en varias posiciones Plenos a la vez.</p> <p>*Disponible si lo ha activado su proveedor de servicios</p>
 <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 Pleno , Vecinos , Voisins du Zéro , Tiers du Cylinder , Orphelins à Cheval y Jeu 0 - Zéro .
 <p>Mis apuestas</p>	Le permite guardar sus apuestas favoritas y volver a colocarlas en la mesa.

 <p>Menú</p>	<p>El botón abre el menú Configuración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configuración del juego : le permite habilitar o deshabilitar distintas funciones y consejos. • Configuración de sonido : le permite silenciar y activar los sonidos del juego, la voz del crupier y cambiar el volumen. • Configuración de sonido : le permite silenciar y activar los sonidos del juego y cambiar el volumen. • Configuración 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 previo. Si considera que los datos que aparecen en el Historial de juego no son suficientes, solicite un resumen más detallado a su operador de servicios. • Ayuda : abre los archivos de Ayuda y Reglas que está leyendo actualmente.
<p>Soporte</p>	<p>Le permite contactar con el equipo de Atención al cliente. * Esta opción puede que no esté disponible en su región.</p>
<p>Saldo</p>	<p>Muestra su saldo actual en el juego. Este es el dinero que puede usar para jugar en el juego.</p>
<p>Apuesta</p>	<p>Muestra el importe total que se resta de su Saldo.</p>
<p>Cajero</p>	<p>Abre la ventana del Cajero, en la que podrá hacer depósitos, retiros, ver su historial de transacciones, etc.</p>
 <p>Límites</p>	<p>Abre el panel de Límites.</p>
 <p>Propina</p>	<p>Le da una propina* al crupier. * Opción solo disponible si su proveedor de servicios la ha activado.</p>
 <p>Más juegos</p>	<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 icono correspondiente (GC).

Panel de número ganador

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

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.

Reglas

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 **Pleno**. 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**.

Multiplicadores Quantum

Se trata de un coeficiente generado aleatoriamente que se aplica a un número de apuesta **Pleno**. Define el premio de la apuesta **Pleno** multiplicada, si gana. El número de multiplicadores descubiertos para una partida va de 1 a 5. Los multiplicadores posibles son: x50, x100, x150, x200, x250, x300, x400 y x500. Es posible que dos o más multiplicadores tengan el mismo valor. Los multiplicadores y las apuestas **Pleno** correspondientes se marcan en el mapa de apuestas.

Premios de las apuestas Plenos con multiplicadores

Multiplicador	Paga
50	49:1
100	99:1
150	149:1
200	199:1
250	249:1
300	299:1
400	399:1

500	499:1
-----	-------

Ejemplo: si el **Multiplicador** x50 aparece en una posición **Pleno**, el jugador que apostó una ficha de valor 1 en esa posición ganará 49 + la 1 que apostó, por lo que recibe 50.

Probabilidad de multiplicadores

A continuación aparece la probabilidad de que se de un multiplicador o evento especial en el juego.

Multiplicador	Probabilidad
50	32,0%
100	32,9%
150	14,8%
200	10,5%
250	3,1%
300	3,0%
400	2,2%
500	1,5%

Evento especial: mejora en 50	12%
Evento especial: doble/triple	1,8%

Eventos especiales

Durante un evento especial, todos o algunos de los multiplicadores son aumentados en 50. Durante otro evento especial, uno, todos o algunos de los multiplicadores se doblan o triplican.

Nota : el evento especial se activa ocasionalmente, basándose en multiplicadores generados aleatoriamente.

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.

Apuesta Pleno

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 Caballo

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 **Pleno** 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 Transversal** especial. La apuesta máxima para esta opción es la apuesta **Pleno** máxima multiplicada por tres.

Apuesta en Cuadro

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 **Pleno** 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 **Pleno** máxima multiplicada por cuatro.

Apuesta de Seisena

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 **Pleno** 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 **Pleno** 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 **Pleno** 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 **Pleno** 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**.

Apuestas plenos

Haga apuestas **Plenos** 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 **Pleno** y todas las posibles apuestas **Caballos**, a **Cuadro**, **Seisena** y **Transversal** alrededor de ese número.

Apuestas semicompletas

La **Apuesta semicompleta** es una serie de apuestas interiores a un número, incluyendo la apuesta **Pleno** y todas las posibles apuestas **Caballos** y a **Cuadro** alrededor de ese número, pero excluyendo las apuestas a **Seisena** y **Transversal**.

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 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 Cuadro** en los números 25/26/28/29 y una ficha como **Apuesta Caballo** 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 rueda" ya que es lo más cerca que se puede estar de ello. Esta apuesta incluye los doce números 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 **Pleno** a cada posición de huérfano.
- **Orphelins a Cheval** : Se coloca una ficha en el número 1 y otra 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	29 fichas (29:1) + 1 ficha	$29 + 1 - 5 = 25$ 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 0 - Zéro

Jeu 0 (Jeu Zéro) es una versión menor de la apuesta **Voisins du Zéro**. Cubre los número entre el 12 y el 15 (incluyéndolos) en una rueda de la ruleta. Se coloca una ficha en el número 26 y otra en cada una de estas divisiones: 0/3; 12/15; 32/35.

Jeu7/9

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

Finales en Plein

Esta es una apuesta a todos los números de la rueda de la ruleta que acaban en el mismo dígito, por ejemplo: "Final 5" significa apostar 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 en cada número como apuesta **Pleno**. Si el resultado del giro es uno de estos números, el premio es el mismo de una apuesta **Pleno** que resultase ganadora. Por lo tanto, sus ganancias serán $29 + 1 - 4$ fichas = 26 fichas.

Sin embargo si se elige como último dígito el 7, 8 o 9, la apuesta coloca tres fichas sobre la mesa y cada ficha es una apuesta **Pleno**. Por lo tanto, sus ganancias 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 qué posiciones de la ruleta cubren las apuestas.

Apuestas especial	Número de fichas colocadas en la mesa	Posiciones cubiertas
Voisins du Zéro	9	<p>La zona de la ruleta alrededor del cero (0).</p> <p>Con dos fichas: 0/2/3, 25/26/28/29.</p> <p>Con una ficha: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.</p>
Tiers du Cylindre	6	<p>La zona de la ruleta opuesta al cero (0). Número mínimo de fichas.</p> <p>5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.</p>
Orphelins en Plein	8	<p>Los números huérfanos (entre dos zonas), una ficha por número.</p> <p>1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.</p>
Orphelins à Cheval	5	<p>Los números huérfanos (entre dos zonas). Número mínimo de fichas.</p> <p>1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.</p>
Jeu 0	4	<p>Una serie de número alrededor del cero (0). Número mínimo de fichas.</p> <p>0/3, 12/15, 26, 32/35.</p>

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.

Tabla de premios

Nota : En la tabla inferior el premio de la apuesta **Pleno** no tiene multiplicador.

Fichas en	Clase de apuesta	Paga
1 número	Pleno	29:1
2 números	Apuesta Caballo	17:1
3 números	Apuesta a Transversal	11:1

4 números	Apuesta a Cuadro o Cesta	8:1
6 números	Apuesta a Seisena	5:1
12 números	Apuesta a Docena o Columna	2:1
18 números	Apuestas 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 involucradas 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, habrá cinco fichas. Si uno de los números sale, el retorno es $29 + 1 - 5 = 25$ fichas.

Actualizado: 16/09/2024

OK

 **JOKERBET**