

REGLAS DE JUEGO

TERMINATOR 2 ROULETTE



Terminator 2™ Roulette

Acerca de Terminator 2™ Roulette

Terminator 2™ Roulette es un juego de estilo de ruleta europea con números de bonificación que pueden otorgar ganancias de hasta 500 veces su apuesta.

El juego también incluye un área de apuestas, apuestas a números adyacentes y apuestas favoritas.

Números de la suerte

Al principio de cada tirada se desvelan aleatoriamente entre 1 y 4 números de la suerte.

La cantidad de números de la suerte seleccionados se determina aleatoriamente.

Cada número de la suerte tiene un valor multiplicador seleccionado aleatoriamente de x50 hasta x500.

Una apuesta directa a un número Multifire ganador se paga con un cuota determinada por el multiplicador seleccionado para el número de la suerte ganador.

Los multiplicadores con números de la suerte se otorgan solo en apuestas directas ganadoras.

Las apuestas directas ganadoras con números distintos a los números de la suerte se pagan a 29:1.

No se requieren apuestas adicionales más allá de las directas para optar a ganar con números de la suerte.

La RTP general del juego de la ruleta, incluidos los números de la suerte y los números directos normales, es de 97,30 %.

La función número de la suerte se integra en el juego de la ruleta y no es una función separada con una RTP independiente.

La función número de la suerte se activa automáticamente en cada partida, y se gana cuando el jugador o jugadora tiene una apuesta directa ganadora de un número de la suerte.

Desglose de multiplicadores

Una apuesta directa ganadora por un número de la suerte otorga los siguientes pagos por cada uno de los multiplicadores correspondientes:

Multiplicador - Pago

50 - 49:1

100 - 99:1

150 - 149:1

200 - 199:1

250 - 249:1

300 - 299:1

350 - 349:1

400 - 399:1

450 - 449:1

500 - 499:1

Por ejemplo: el personaje desvela el número 5 con un multiplicador x50. Si el jugador o jugadora tiene una apuesta de €1 en el número 5 y el resultado del juego = 5, ganará €49 + €1 (su apuesta), con una ganancia total de 50.

La probabilidad de que se seleccionen los multiplicadores por cada número de la suerte son las siguientes:

Multiplicador - Probabilidad

50 - 38.26%

100 - 42.20%

150 - 3.80%

200 - 8.96%

250 - 0.68%

300 - 2.04%

350 - 0.68%

400 - 0.54%

450 - 0.41%

500 - 2.44%

La RTP de una apuesta directa depende del tipo de apuesta directa

RTP de apuesta directa sin multiplicador: 75,10 %.

RTP de apuesta directa con multiplicador: 22,20 %.

Pagos del juego

Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa. Entre los tipos hay apuestas internas y apuestas externas.

Cada tipo de apuesta tiene un límite máximo. Para obtener más información sobre los límites de apuesta, póngase en contacto con el personal de apoyo.

Para calcular su pago por una apuesta ganadora en un número de la suerte, multiplique la apuesta por el multiplicador del número de la suerte ganador. Por ejemplo: si obtiene un multiplicador de x100 en el número de la suerte ganador, su apuesta x100 = a su ganancia total.

Apuestas internas:

* La apuesta directa se paga a 29:1

* La apuesta dividida se paga a 17:1

* La apuesta de calle se paga a 11:1

* La apuesta de esquina se paga a 8:1

* La apuesta de línea se paga a 5:1

Apuestas externas:

* La apuesta de columna se paga a 2:1

* La apuesta de docena se paga a 2:1

* La apuesta 1:1 se paga a 1:1

Para calcular el pago: primero, divida las probabilidades. Por ejemplo, si la probabilidad es 2 a 1, divida 2 entre 1 = 2. Luego, multiplique el resultado por su apuesta y súmele su apuesta; el resultado que obtenga será su ganancia total.

Apuestas internas y externas

Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa. Entre los tipos hay apuestas internas y apuestas externas.

Apuestas internas:

* Apuesta directa, también conocida como apuesta a un número o apuesta sencilla: una apuesta interna a un solo número. La ficha se coloca en el centro del número.

* Apuesta dividida, conocida también como apuesta doble hacia arriba y hacia un lado: una apuesta interna en dos números adyacentes. La ficha se coloca en la línea que separa los números.

* Apuesta de esquina, también llamada apuesta a cuatro o apuesta cuadrada: apuesta interna a un bloque de cuatro números. La ficha se coloca en el punto del centro de los cuatro números de la apuesta directa.

* Apuesta de calle, también llamada apuesta a tres números en una fila: una apuesta interna a tres números de una fila. La ficha se coloca en la línea exterior al inicio de la fila.

* Apuesta de línea, también llamada apuesta de línea de seis números. Apuesta de línea de seis o apuesta a seis: una apuesta interna a seis números formada por dos líneas adyacentes. La ficha se coloca en la línea situada por encima de las apuestas de docena, de modo que quede entre las dos filas que se desean abarcar.

Apuestas externas:

* Apuesta de columna: una apuesta externa a una de las tres columnas verticales. La ficha se coloca en la parte inferior de la columna.

* Apuesta a docena: una apuesta externa sobre doce números, que pueden ser altos, medios o bajos. La ficha se coloca en una de las siguientes zonas: Primeros 12, Segundos 12 o Terceros 12.

* Apuesta 1:1: una apuesta externa a dieciocho números. La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadros: Pares, Impares, Rojo, Negro, 1-18 (mitades) o 19-36 (mitades).

Los números negros se representan en color azul en el juego.

La pista de carreras

La pista de carreras le permite hacer apuestas adyacentes y apuestas anunciadas.

* Apuestas a números adyacentes:

Una apuesta a números adyacentes es una apuesta por un número y los números adyacentes a este en la ruleta.

Por defecto, el número de números adyacentes de la apuesta es dos. Este número puede modificarse en la parte superior de la pantalla de la pista

de carreras.

Las apuestas adyacentes tienen el mismo valor de crédito que la apuesta normal. Se coloca una ficha del tamaño de ficha seleccionado se coloca en el número de la apuesta directa, y se coloca una ficha del mismo tamaño en cada uno de los números adyacentes.

Las apuestas a números adyacentes se asignan a medida que los números aparecen en la rueda de la ruleta y no cuando aparecen en la mesa de la ruleta.

* Apuestas anunciadas:

Las apuestas anunciadas son un grupo de apuestas realizadas sobre la mesa de la ruleta al mismo tiempo.

Las apuestas anunciadas disponibles en la pista de carreras son:

* Les Voisins Du Zero

* Tiers Du Cylindre

* Les Orphelins

Favoritas

Los favoritos se utilizan para personalizar la distribución de apuestas en la mesa de la ruleta. Puede añadir distribuciones y utilizar las que ya haya añadido para colocar fichas en la mesa.

Para crear un grupo con sus apuestas favoritas:

1. Haga sus apuestas en la distribución de la mesa.
2. Seleccione FAVORITAS.
3. Seleccione AÑADIR (+) para añadir un nuevo grupo a Favoritas.

Para hacer sus apuestas favoritas:

1. Seleccione el grupo de Favoritas que ha creado.
2. Seleccione el botón COMPROBAR para hacer apuestas en el grupo.

Juego automático

El juego automático le permite jugar automáticamente un número determinado de partidas consecutivas sin tener que interactuar con el juego.

* El juego automático se juega con las últimas apuestas que ha realizado, por lo que debe hacer sus apuestas antes de comenzar el juego automático.

* Cada juego tiene opciones diferentes y configuración de juego automático. Puede que algunas no estén disponibles en el juego al que está jugando.

* En el juego se muestra el número de tiradas de juego automático jugadas del total de su sesión de juego automático.

* El modo Turbo se puede activar y desactivar desde las opciones de juego automático mediante el botón TURBO. Seleccione el botón TURBO para activar o desactivar el modo Turbo antes de seleccionar el número de tiradas del juego automático.

Para iniciar el juego automático:

1. Haga las apuestas que desee.

2. Seleccione JUEGO AUTOMÁTICO.

3. Especifique el número de tiradas que desea jugar.

4. La sesión de juego automático comienza automáticamente. Utilizar el juego automático no influye en los resultados de las tiradas.

5. El juego automático termina cuando se ha jugado el número seleccionado de tiradas de juego automático o al pulsar el botón PARAR. Pulsar el botón PARAR no influye en los resultados de las tiradas.

Con el botón MENÚ también se finaliza la sesión de juego automático.

Controles del juego

Áreas de apuestas: seleccione si quiere hacer o aumentar una apuesta. Se añade una ficha del tamaño seleccionado al área de apuestas.

Estadísticas: muestra información sobre sus últimas 100 tiradas. Puede que esta función no esté disponible en el juego al que está jugando.

Pista de carreras: utilice la pista de carreras para hacer rápidamente apuestas adyacentes o anunciadas en la mesa de la ruleta.

Borrar apuestas: borra todas las apuestas de la mesa.

Deshacer: cancela su última modificación en las apuestas hechas en la mesa.

Aleatorio 3: coloca una ficha del tamaño seleccionado actualmente sobre 3 áreas de apuesta directa vacías seleccionadas al azar en la mesa. Si hay 35 números de apuesta directa o más ya cubiertos, Aleatorio 3 cubre las áreas de apuesta directa restantes.

Selector de fichas: muestra los tamaños de ficha disponibles en el juego. Utilice las flechas o haga clic en una ficha para seleccionar el tamaño de ficha con el que desea apostar.

Reapostar: coloca las mismas fichas en la mesa tal y como se colocaron en el juego anterior.

Doblar: duplica todas las apuestas que hay en ese momento en la mesa de apuestas.

Juego automático: muestra las opciones de juego automático, en las que puede seleccionar tirar un número de veces seguidas sin interactuar con el juego.

Tirar: comienza el juego.

Cada juego tiene opciones diferentes y configuración de juego automático. Puede que algunas no estén disponibles en el juego al que está jugando.

Favoritas: utilice la función Favoritas para crear y apostar fácilmente sus apuestas preferidas en la mesa.

Glosario

STRAIGHT UP BET AMOUNT - CANTIDAD DE APUESTA DIRECTA

LUCKY NUMBER - NÚMERO DE LA SUERTE

MULTIPLIER VALUE - VALOR DEL MULTIPLICADOR

TERMINATOR 2™ CHARACTER - PERSONAJE TERMINATOR 2™

Información adicional

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.

Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.

El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.

Se muestran los resultados de la última partida jugada.

Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.

Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.

Devolución al jugador

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales posibles entre los resultados totales posibles que están disponibles en el juego.

Los valores reflejan el devolución máxima esperada y no cambian.

RTP: 97,30 %.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.3.0 | Aplicación 1.2.2

© 2023. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2023-02-09

OK

JOKERBET .es