

REGLAS DE JUEGO

TURBO AUTO ROULETTE

 **JOKERBET**

Turbo Auto Roulette

Acerca de este juego

- Este juego tiene casillas numeradas que van desde el 0 hasta el 36 en la ruleta.
- El juego se basa en la ruleta estándar tipo europeo e incluye:
- Pista de carreras (Pista de apuestas)
- Apuestas especiales

Reglas de los premios

- Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa.
- Los tipos son apuestas internas y apuestas externas.
- También puede hacer apuestas adyacentes y apuestas anunciadas.
- Cada tipo de apuesta tiene un límite máximo.
- Para calcular el pago, divida las cuotas.
- Por ejemplo en 2 a 1, se divide 2 entre 1 = 2.
- Multiplique el resultado por su apuesta normal + la apuesta normal = su ganancia total.
- Apuestas internas:
 - Apuesta directa: 35:1
 - Apuesta dividida: 17:1
 - Apuesta de calle: 11:1
 - Apuesta de esquina: 8:1
 - Apuesta de línea: 5:1
 - Apuesta a trío: 11:1
- Apuestas externas:
 - Apuesta de columna: 2:1
 - Apuesta de docena: 2:1
 - Apuesta al par: 1:1

Apuestas internas

- Apuesta directa:
- Esto también se conoce como apuesta a un solo número o apuesta única.
- Apuesta interna a un solo número.

- La ficha se coloca en el centro del número.
- Apuesta dividida:
 - Esto también se conoce como apuesta doble hacia arriba y hacia un lado.
 - Apuesta interna a dos números adyacentes.
 - La ficha se coloca en la línea que separa los números.
- Apuesta de calle:
 - Esto también se conoce como Apuesta de 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 esquina:
 - Esto también se conoce como apuesta de rectángulo o apuesta cuádruple.
 - Una 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 línea:
 - Esto también se conoce como apuesta a línea de seis números, apuesta a línea de seis o apuesta de hexágono.
 - Una apuesta interna a seis números, que incluye dos filas 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.
- Apuesta a trío:
 - Una apuesta a tres números que incluye al menos un cero: 0-1-2 o 0-2-3.
 - La apuesta se coloca en la esquina que comparten los tres números elegidos.

Apuestas externas

- Apuesta de columna:
 - Una apuesta externa por una de las tres columnas verticales.
 - La ficha se coloca en la parte inferior de las columnas.
- Apuesta de 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 al par:
 - Una apuesta externa por dieciocho números.

- La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadros: Pares, Impares, Rojo, Negro, 1-18 (a la mitad) o 19-36 (a la mitad).

Área apue.

- Utilice la pista de carreras para realizar rápidamente apuestas múltiples en la mesa de la ruleta.
- Apuestas a números adyacentes:
- Estas apuestas se realizan en los números adyacentes de la apuesta directa.
- 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:
- Son apuestas de números múltiples, agrupadas para realizarlas fácilmente en la mesa de la ruleta.

Apuestas especiales

- Utilice la función de apuestas especiales para hacer rápidamente apuestas anunciadas.
- Son apuestas de números múltiples, agrupadas para realizarlas fácilmente en la mesa de la ruleta.
- Para hacer una apuesta anunciada especial:
- Seleccione apuestas especiales.
- Seleccione o pase sobre el nombre de la apuesta para ver las apuestas realizadas.
- Seleccione Hacer apuestas para apostar automáticamente en la mesa.

Juego automático

- El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.
- Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.
- El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.
- Límite de pérdida: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.
- Límite de ganancia: define un límite de ganancia para la sesión de juego automático. El juego automático termina si una sola ganancia llega a esta cantidad.

Controles del juego

- Tirada automática: en este juego, la ruleta gira automáticamente.
- Tiene un tiempo limitado para hacer sus apuestas.
- El temporizador de apuestas de la barra superior indica el tiempo que queda antes de que se cierren las apuestas.



- Selector de fichas: seleccione la ficha para ver más tamaños de fichas.



- Volver a apostar: vuelve a apostar la última apuesta activa.



- Doble: duplica las apuestas activas en la tabla de apuestas.



- Botón DESHACER: cancela la última apuesta.



- Borrar: borra todas las apuestas activas de la tabla de apuestas.



- Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



- Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.



- Cerrar juego automático: cierra el menú de configuración del juego automático.



- Pista de carreras: cambia de la vista de la tabla de apuestas a la de pista de carreras.



- Tabla de apuestas: cambia de la vista de la pista de carreras a la tabla de apuestas original.



- Apuestas especiales: abre el menú de selección de apuestas especiales.



- Estadísticas: muestra información sobre sus últimas 100 tiradas.



- Ocultar tablero de apuestas: oculta el tablero de apuestas durante la ronda de juego (en vista horizontal).



- Mostrar tablero de apuestas: muestra el tablero de apuestas durante la ronda de juego (en vista horizontal).



- Botón Ayuda: abre la ayuda del juego.



- Botón Menú: muestra un menú de las opciones generales del juego.



- Botón Cerrar menú: cierra el menú del juego.



- Botón Inicio: sale del juego (se accede desde el menú del juego).

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.
- 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 del casino antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.

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.
- Este juego tiene una RTP del 97,30 %.
- Este valor es fijo y no se modifica.

OK

JOKERBET .es