

REGLAS DE JUEGO

VIRTUAL ROULETTE

 **JOKERBET**

Virtual Roulette

Introducción

El juego de la Virtual Roulette consiste en un cilindro con 37 ranuras (compartimentos para la bola) y una bola que tiene la misma probabilidad de caer en cualquier de esas ranuras. Los números del cilindro van alternando entre el color rojo y el negro. Además de los números del 1 al 36, hay un "0" verde en el cilindro. Mientras el cilindro se mueve, la bola puede caer en cualquier ranura, ya sea negra o roja, de número par o impar, o en la ranura del "0". El jugador puede elegir a qué apostar: a un solo número, a una serie de números, a un color, etc.

En la Virtual Roulette, el objetivo es acertar la ranura en la que caerá la bola.

Cómo apostar

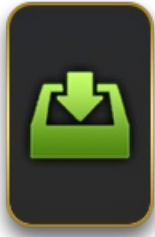
Primero, el jugador debe elegir una ficha; después, elige a qué apostar. Puede apostar a un solo número o a varios. Existe una amplia gama de combinaciones de apuestas que se premian de manera diferente según las reglas del juego (ver más abajo).

Para comenzar a jugar, el jugador debe realizar la apuesta deseada y hacer clic en el botón "Inicio". La bola gira y, al caer en un número, convierte a ese número en el ganador de la ronda. Dependiendo del tipo de apuesta y de la exactitud de la predicción, el jugador obtendrá más o menos ganancias. Antes de presionar el botón "Inicio", el jugador puede eliminar la apuesta actual.

Controles del Juego

En la pantalla de la Virtual Roulette aparece lo siguiente:

	Ficha	El jugador puede elegir entre seis fichas con diferentes valores de apuesta. Al seleccionar cualquiera de las opciones posibles, el jugador activa el valor mostrado. La ficha seleccionada se coloreará de azul y, al colocarla en el espacio de juego, el jugador puede cambiar el valor de una apuesta.
	Inicio	Cuando se activa este botón, el juego comienza y la bola empieza a girar.
	Doble	Este botón duplica el valor de la apuesta actual.
	Repetir	El botón Repetir estará disponible después de la primera partida. Presiona este botón para realizar las mismas apuestas de la partida anterior.
		Al activar este botón una vez, desaparecerá la última ficha colocada en el área de juego. Cuando se activa repetidamente, el botón eliminará las

	Quitar	fichas en el orden inverso al que fueron colocadas. Con un doble clic rápido, todas las apuestas actuales desaparecerán del área de juego.
	Recoger	Al activar el botón "Recoger", la cantidad total ganada se transfiere del campo "Ganancia" al saldo actual.
	Control de Sonido	Al activar este botón, el sonido del juego cambia entre on/off, dependiendo de su estado anterior.
	Ayuda	Al activar este botón, se abrirá esta ventana de ayuda.
	Salir	Al pulsar este botón, el jugador abandona el juego.
	Apuesta mín./máx. a un número	Este campo muestra la configuración de la apuesta mínima y máxima a un número.
	Apuesta mín./máx. en el juego	Este campo muestra la configuración de la apuesta mínima y máxima para la mesa.
	Beneficio Máximo	Ganancia máxima según la apuesta.
	Última apuesta	Muestra la apuesta de la partida anterior.
	Último beneficio	Muestra la ganancia de la partida anterior.
	Denominación	Este campo muestra el valor de un crédito según la moneda seleccionada.
	Últimos números	En esta línea, se muestran los últimos números que aparecieron, de izquierda a derecha, según su orden de aparición, con el último número ampliado. Los jugadores pueden recuperar la apuesta de la partida en la que apareció el número seleccionando cualquiera de ellos.
	Control de resolución	Al activar este botón, la pantalla se expande o contrae su tamaño, dependiendo de su estado actual.

En la parte derecha del campo de mensaje, el jugador también puede ver el número de la partida y la hora local.

Reglas

El juego de la Virtual Roulette consta de 3 filas y 12 columnas. La casilla del número 0 está situada al principio de la tabla numérica. Todas las apuestas se dividen en dos categorías principales: internas y externas. Las apuestas internas son apuestas a números, mientras que las apuestas externas se pueden realizar a negro o rojo, par o impar, 1.^a, 2.^a o 3.^a docena y conjuntos de números. La primera se coloca en los números y líneas que los separan, mientras que la segunda se suele colocar en las casillas situadas fuera de la zona numerada de la mesa.

Internas

Nombre de la apuesta		Pago
Apuesta sencilla/directa (Straight Up)	Se trata de una apuesta que abarca solo un número. El jugador puede colocarla en cualquier número, incluido el 0.	35:1
Apuesta dividida (Split)	El jugador puede apostar a dos números adyacentes, ya sea vertical u horizontalmente, y colocar la apuesta en la línea que está entre los dos números.	17:1
Apuesta al Callejón (Street)	La apuesta abarca tres números de una secuencia. El jugador también puede apostar a los siguientes grupos: 0, 1 y 2 o 0, 2 y 3.	11:1
Apuesta de Esquina (Corner)	Esta apuesta abarca 4 números que forman un cuadrado. Para hacer esa apuesta, el jugador debe colocar la ficha en la esquina común a los cuatro números. El jugador también puede apostar a los siguientes grupos: 0, 1, 2 and 3.	8:1
Apuesta de Línea (Line Bet)	Esta apuesta abarca 6 números y el jugador la coloca en medio de dos filas contiguas.	5:1

Externas

Nombre de la apuesta		Pago
Apuesta de Columna (Column)	Esta apuesta cubre 12 números. En este caso, el jugador apuesta a los 12 números de cualquiera de las tres columnas horizontales.	2:1
Apuesta a una Docena (Dozen)	Esta apuesta cubre 12 números. El jugador apuesta a uno de los tres grupos de 12 números y coloca la apuesta en las casillas 1. ^a , 2. ^a o 3. ^a .	2:1
	Esta apuesta cubre 18 números. La apuesta no se	

Bajos (Low)/Altos (High)	coloca en el 0 ya que este no se considera alto ni bajo. El jugador puede apostar a los primeros 18 o a los últimos 18 números (apuesta alta y apuesta baja, respectivamente) y colocar la apuesta en las casillas exteriores "1-18" o "19-36".	1:1
Par (Even)/Impar (Odd)	El jugador puede apostar por que el número ganador sea par o impar seleccionando la casilla PAR o IMPAR. El número 0 no es par ni impar.	1:1
R rojo (Red)/Negro (Black)	El jugador puede colocar la apuesta en la casilla con el diamante rojo o en la casilla con el diamante negro y así apostar al color del número que el cilindro mostrará como ganador. El número 0 no se considera rojo ni negro.	1:1

El jugador puede hacer apuestas "anunciadas" en el óvalo situado encima de la mesa. Los números del óvalo son los mismos que los números del cilindro y cada sector indica la combinación de apuestas específica que se puede realizar en él.

Apuestas anunciadas

Nombre de la apuesta		Pago
Sector zero	Los números cercanos a cero. La apuesta se realiza con cuatro fichas: se colocan tres fichas en apuesta split y una en apuesta straight.	Equivalente a las apuestas realizadas. Split: 17:1. Straight: 35:1.
Gran serie	Diecisiete números que se encuentren en el cilindro, entre el 22 y el 25, los dos incluidos.	Equivalente a las apuestas realizadas. Street: 11:1. Split: 17:1. Corner: 8:1.
Orphaline	Se apuestan 5 fichas: 4 en apuestas split y una en straight.	Equivalente a las apuestas realizadas. Split: 17:1. Straight: 35:1.
Pequeña serie	Los doce números que se encuentran en el lado opuesto del cilindro, entre el 27 y el 33, los dos incluidos. Se apuestan 6 fichas en apuestas split.	Equivalente a apuesta Split: 17:1.

Vecinos	Con este botón, el jugador elige los números vecinos de un número seleccionado del cilindro (los adyacentes del número seleccionado del cilindro), y se coloca automáticamente una apuesta en esos números vecinos.	Equivalente a apuesta Straight: 35:1
---------	---	--------------------------------------

Mal funcionamiento anual todos los pagos y juegos.

Bonus Jackpot Cards

Las **Jackpot Cards** Mystery son una bonificación activada aleatoriamente mientras se juega a cualquier juego de **Jackpot Cards**.

Las **Jackpot Cards** forman un bote misterioso de cuatro niveles. Cada bote misterioso está ilustrado con un palo de las cartas:

- TRÉBOLES - 1er nivel (el valor de bote más bajo);
- DIAMANTES - 2º nivel;
- CORAZONES - 3er nivel;
- PICAS - 4º y más alto nivel.

El valor y divisa de cada nivel misterioso de las **Jackpot Cards** se muestra en el lado derecho de su símbolo de palo correspondiente.

La contribución al nivel de jackpot es un porcentaje de la apuesta del jugador.

• ACTIVACIÓN

La bonificación **Jackpot Cards** Mystery puede activarse aleatoriamente al finalizar un juego individual y cobrar todas las ganancias. Cuando el **Jackpot Cards** Mystery se activa, el jugador tiene garantizado uno de los niveles del bote misterioso.

La **Jackpot Cards** Mystery se juega sobre el juego base y no lo cierra. El Auto Play se detiene automáticamente cuando se activa una ronda del **Jackpot Cards** Mystery. Al terminar, el control vuelve al juego al que se estaba jugando antes de activar la bonificación **Jackpot Cards** Mystery.

• REGLAS Y CONTROLES

Una vez activado, el jugador es llevado al juego de bonificación de las Jackpot Cards donde se le muestra una serie de 12 cartas boca abajo. El jugador selecciona cartas con el botón izquierdo del ratón hasta que descubra tres del mismo palo. El importe del bonus corresponde al importe acumulado en el momento de descubrir el último palo coincidente. Para poder terminar el juego de las **Jackpot Cards**, el jugador será invitado a pulsar el botón "Recoger", añadiendo así las ganancias del juego de bonificación a su saldo total. El importe ganado en la ronda de **Jackpot Cards** Mystery no puede llevarse a la ronda de Apuesta.

El jugador tiene una oportunidad razonable de ganar el más alto nivel del bote con cualquiera de las apuestas válidas cada vez que accede al bonus de las **Jackpot Cards**. Sin embargo, cuanto más alta sea la apuesta clasificatoria del juego base, más altas serán las probabilidades de entrar en la bonificación y ganar alguno de los niveles del bote misterioso.

Apuestas válidas: 0.01 EUR - 1 000.00 EUR

• CONEXIÓN DE INTERNET LENTA O DESCONEXIÓN

Una conexión de Internet lenta puede causar retrasos y mostrar valores de jackpot desactualizados. La bonificación **Jackpot Cards** soporta la recuperación en caso de desconexión.

• GANADORES

Si alguno de los botes misteriosos es ganado, a todos los jugadores que estén jugando a los juegos de las **Jackpot Cards** les será notificado dicho evento a través de sus pantallas.

Interrupciones Durante el Juego

- **Recuperación Total del Juego**

En caso de que el juego se vea interrumpido debido a una pérdida de conexión, la siguiente vez que el jugador acceda, el juego no finalizado se reiniciará en el mismo punto donde fue interrumpido, en un momento inmediatamente anterior a la interrupción.

- **Cancelación**

En caso del que el juego haya sido cancelado sin que el jugador haya intervenido, el momento de la cancelación se considerará el final del juego. Todos los fondos acumulados serán devueltos automáticamente al jugador.

OK

 **JOKERBET**