

REGLAS DE JUEGO

VIRTUAL VEGAS ROULETTE 500X



Vegas Roulette 500x

Introducción

En la Virtual **Vegas Roulette 500x**, el jugador toma el control del inicio de cada juego, añadiendo un toque moderno y dinámico a la experiencia de la ruleta clásica y proporcionando un encuentro de juego único y atractivo. El juego consiste en una ruleta con 37 ranuras (compartimentos para la bola) y una bola que tiene la misma probabilidad de caer en cualquier de esas ranuras. Los números de la ruleta van alternando entre el color rojo y el negro. Además de los números del 1 al 36, hay un "0" verde en la ruleta. Mientras la ruleta 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 Vegas Roulette 500x, el objetivo es acertar la ranura en la que caerá la bola.

Virtual Vegas Roulette 500x v: 3.2.0.r

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).

En caso de que el saldo sea insuficiente para cubrir la totalidad de la apuesta, las fichas se colocarán parcialmente, según el saldo disponible.

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.

Tipos de Apuesta

En el juego de la **Virtual Vegas Roulette 500x**, la mesa de apuestas está organizada en filas y 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

Un número o Pleno (Straight Up) – Se trata de una apuesta que abarca solo un número. El jugador puede colocarla en cualquier número, incluido el 0.

Dos números o Caballo (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.

Tres números o Transversal (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.

Cuatro números o Cuadro (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.

Seis números o Seisenal (Line Bet) – Esta apuesta abarca 6 números y el jugador la coloca en medio de dos filas contiguas.

Externas

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.

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.

Bajos (Low 1-18)/Altos (High 19-36) – Esta apuesta cubre 18 números. La apuesta no se 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".

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.

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 la ruleta mostrará como ganador. El número 0 no se considera rojo ni negro.

Apuestas anunciadas

El jugador puede realizar apuestas llamadas "anunciadas" en la pista de carreras. Los números de la pista de carreras replican los números de la ruleta y cada sector hace referencia a la combinación de apuesta específica que se puede realizar en él.

Zero – Los números cercanos a cero - 12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15. La apuesta se realiza con cuatro fichas: se colocan tres fichas en apuesta caballo y una en apuesta plena.

Colocación de las fichas:

- 1 ficha en la línea entre 0/3
- 1 ficha en la línea entre 12/15
- 1 ficha en el 26 como pleno
- 1 ficha en la línea entre 32/35

Voisins – Diecisiete números que se encuentren en la ruleta, entre el 22 y el 25.

Colocación de las fichas:

- 2 fichas en el transversal 0/2/3
- 1 ficha en la línea entre 4/7
- 1 ficha en la línea entre 12/15
- 1 ficha en la línea entre 18/21
- 1 ficha en la línea entre 19/22
- 2 fichas en 25/26/28/29 esquina
- 1 ficha en la línea entre 32/35

Orphelins – Se apuestan 5 fichas: 4 en apuestas caballo y una en pleno.

- 1 ficha en el 1 como pleno
- 1 ficha en la línea entre 6/9
- 1 ficha en la línea entre 14/17
- 1 ficha en la línea entre 17/20
- 1 ficha en la línea entre 31/34

Tiers – Los doce números que se encuentran en el lado opuesto de la ruleta, entre el 27 y el 33. Se apuestan 6 fichas en apuestas caballo.

- 1 ficha en la línea entre 5/8
- 1 ficha en la línea entre 10/11
- 1 ficha en la línea entre 13/16
- 1 ficha en la línea entre 23/24
- 1 ficha en la línea entre 27/30
- 1 ficha en la línea entre 33/36



Apuesta a Vecinos – Con este botón, el jugador elige los números vecinos de un número seleccionado de la ruleta (aquellos adyacentes del número seleccionado de la ruleta), y se coloca automáticamente una apuesta en esos números vecinos.

Colocación de las fichas:

Equivalente a una apuesta Plena.

Para asegurar una experiencia de juego justa y disfrutable para todos los jugadores, el operador se reserva el derecho a identificar restricciones y guías de apuesta específicas. En el caso de que se realicen esas apuestas, se mostrará una notificación de restricción.

Límites

APUESTA	APUESTA MÍN.	APUESTA MÁX.
Un número o Pleno (Straight-Up)	0.10 EUR	100.00 EUR
Dos números o Caballo (Split)	0.10 EUR	200.00 EUR
Tres números o Transversal (Street)	0.10 EUR	300.00 EUR
Cuatro números o Cuadro (Corner)	0.10 EUR	400.00 EUR
Seis números o Seisenal (Line Bet)	0.10 EUR	600.00 EUR
Apuesta de Columna (Column)	0.50 EUR	1 200.00 EUR
Apuesta a una Docena (Dozen)	0.50 EUR	1 200.00 EUR
Bajos (Low 1-18)/Altos (High 19-36)	0.50 EUR	1 800.00 EUR

Par (Even)/Impar (Odd)	0.50 EUR	1 800.00 EUR
Red(Rojo)/Negro (Black)	0.50 EUR	1 800.00 EUR

Los errores de funcionamiento anulan todos los pagos y jugadas.

Auto Reapuesta



La función de **Auto Reapuesta** ofrece a los jugadores la opción de repetir una apuesta seleccionada. Cuando la función de **Auto Reapuesta** está activada, el juego entra en el modo automático en el que las apuestas se realizan automáticamente durante un número de juegos establecido. Al hacer clic el botón, se le pide al jugador que elija el número de juegos para la **Auto Reapuesta** y luego haga clic el botón Inicio. Se puede iniciar solo si el jugador tiene una apuesta anterior o actual y el saldo cubre la apuesta de la primera ronda. En cualquier momento, la función **Auto Reapuesta** se puede desactivar hacer clic el botón "Detener" (el botón solo está activo cuando el juego está en modo **Auto Reapuesta**).

La función de **Auto Reapuesta** se detendrá una vez que el jugador ingrese a la función de **Jackpot Cards**.

Apuesta Favorita



Permite al jugador guardar hasta 10 apuestas personalizadas a medida o combinaciones de apuestas para un acceso rápido durante el juego. Para utilizar esta funcionalidad, el jugador primero debe realizar la apuesta en la mesa/pista de carreras y luego acceder al menú de "Apuesta Favorita". Se mostrará un nombre automático y el jugador tendrá la opción de personalizarlo antes de guardar la apuesta, junto con su nombre preferido, utilizando el botón de guardar. El jugador podrá editar el nombre de la apuesta en cualquier momento.

Apuesta Especial

El jugador puede realizar las siguientes apuestas hacer clic el botón "Apuestas favoritas".

- FINALE EN PLEIN

Tipo de apuesta	Número de fichas que cubren la apuesta	Números de apuesta
Finale 0 en plein	4	0, 10, 20, 30
Finale 1 en plein	4	1, 11, 21, 31
Finale 2 en plein	4	2, 12, 22, 32
Finale 3 en plein	4	3, 13, 23, 33
Finale 4 en plein	4	4, 14, 24, 34
Finale 5 en plein	4	5, 15, 25, 35
Finale 6 en plein	4	6, 16, 26, 36
Finale 7 en plein	3	7, 17, 27
Finale 8 en plein	3	8, 18, 28
Finale 9 en plein	3	9, 19, 29

- FINALES A CHEVAL

Tipo de apuesta	Número de fichas que cubren la apuesta	Números de apuesta
Finale a cheval 0/3	4	0/3, 10/13, 20/23, 30/33
Finale a cheval 1/4	4	1/4, 11/14, 21/24, 31/34
Finale a cheval 2/5	4	2/5, 12/15, 22/25, 32/35
Finale a cheval 3/6	4	3/6, 13/16, 23/26, 33/36
Finale a cheval 4/7	4	4/7, 14/17, 24/27, 34
Finale a cheval 5/8	4	5/8, 15/18, 25/28, 35

Finale a cheval 6/9	4	6/9, 16/19, 26/29, 36
Finale a cheval 7/10	3	7/10, 17/20, 27/30
Finale a cheval 8/11	3	8/11, 18/21, 28/31
Finale a cheval 9/12	3	9/12, 19/22, 29/32

- COMPLETAR APUESTA

Cubre todas las apuestas interiores para un número individual.

Por ejemplo, una Apuesta Completa l número 9 colocará 30 fichas (1 - Un número o Pleno (Straight Up) , 6 - Dos números o Caballo (Split), 3 - Tres números o Transversal (Street), 8 - Cuatro números o Cuadro (Corner), 12 - Seis números o Seisenal (Line Bet))

- La Apuesta Completa al 0 colocará 17 fichas.
- La Apuesta Completa a los números 1 y 3 colocará 27 fichas cada uno.
- La Apuesta Completa 2 es de 36 fichas.
- La Apuesta Completa a los números 34 y 36 colocará 18 fichas cada uno.
- La Apuesta Completa 35 es de 24 fichas.
- La Apuesta Completa a los números de la 1a columna (4 a 31) y la 3 columna (6 a 33), colocará 30 fichas por número.
- La Apuesta Completa a los números de la 2 columna (5 a 32) colocará 40 fichas por número.

Controles del Juego

En la pantalla de la **Virtual Vegas Roulette 500x** aparece lo siguiente:

Roulette 0.10 / 4000.00 EUR 

Apuesta mín./máx. en el juego – Este campo muestra la configuración de la apuesta mínima y máxima para la mesa.

Al hacer clic en el campo, se abrirá la tabla con los límites de apuesta y los pagos.



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. Al colocarla en el espacio de juego, el jugador puede cambiar el valor de una apuesta. La apuesta mínima permitida se puede ver en el campo "Apuesta Mín/Máx en un juego".

Si el importe de apuesta para una sección ha llegado a 100 e incluye un símbolo decimal, el valor de la ficha se mostrará junto al importe principal con un signo "+".

En caso de que el valor de ficha sea superior a mil, se representará usando un símbolo "K", y si muestra incrementos más pequeños (ej., 1001 o 1501,50), el valor de la ficha se mostrará con un "K+" (ej., 1K+ o 1.5K+). Lo mismo se aplicará, respectivamente, si el valor excede un millón o un billón con los símbolos "M" y "B".

El importe total de las apuestas para la ronda de juego actual se puede verificar en el campo "APUESTA".



Inicio – Este botón se vuelve disponible una vez que el jugador realiza sus apuestas. Al hacer click en él, se iniciará el juego y la bola comenzará a girar.



Detener – Este botón detendrá la ruleta y mostrará el resultado inmediatamente.



Recoger – Al activar el botón "Recoger", el importe ganado íntegro es transferido del campo "Ganancia" al de "Saldo".



Repetir – El botón Repetir estará disponible después de la primera partida. Presiona este botón para realizar las mismas apuestas de la partida anterior.



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.



Deshacer – Al hacer clic este botón, el jugador podrá eliminar su última apuesta o eliminar fichas en orden inverso a su colocación. Con un doble clic rápido, todas las apuestas actuales desaparecerán.



Control de Sonido – Al activar este botón, el sonido del juego cambia entre on/off, dependiendo de su estado anterior.



Control de resolución – Al activar este botón, la pantalla se expande o contrae su tamaño, dependiendo de su estado actual.



Estadísticas – Al activarse este botón, se muestra la pantalla "Estadísticas". La función solo estará disponible cuando el jugador haya completado 20 giros.

Al seleccionar cada uno de los iconos en la parte superior de la caja de diálogo se proporcionan datos de los diferentes tipos de estadísticas, mientras que el deslizador de la parte inferior muestra el número de rondas de las que son resultado estas estadísticas. Durante la fase de apuesta, el jugador puede realizar apuestas a un número o a un grupo de números directamente en la pantalla de estadísticas. Al realizar apuestas mediante la pantalla de estadísticas, las fichas se colocarán en la mesa de apuestas.



Salir – Al pulsar este botón, el jugador abandona el juego y vuelve al Lobby de juegos.



Saldo – Muestra el importe ganado en el juego.



Ganancia – Muestra el importe ganado en el juego.

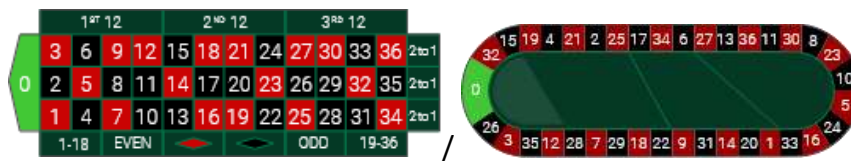


Apuesta – Muestra el importe de la apuesta actual.

12 2 35 17 34 6 0 13 23 36 11 7 ▲

Últimos Números junto con el multiplicador – Al entrar inicialmente al juego, la línea está vacía. Después de cada pulsación del botón de Inicio, se registra el número de cada ronda. Al seleccionar uno de los números, el jugador puede repetir las apuestas realizadas en el juego correspondiente.

Al pasar el ratón por encima de un número de la línea, se mostrará temporalmente la apuesta del jugador, premio y multiplicadores dinámicos (si los hubiera) para la respectiva ronda en los campos correspondientes de PREMIO, APUESTA y MESA DE RULETA/PISTA DE CARRERAS.



Mesa de Ruleta/Pista – En estos campos el jugador elige dónde realizar una apuesta, en el campo de mesa o en la pista.



Historial de Juego – Cuando se pulsa este botón, se abrirá una ventana con información detallada sobre juegos anteriores. Permite al jugador verificar su historial de juego durante hasta 30 días en el pasado, ver sus cambios de saldo después de cada transacción y sus cantidades de apuesta y ganancia, ver la hora exacta de sus apuestas en orden cronológico y el resultado visual de cada una de estas apuestas.

62389981813740863489 / 12:00

Número de juego y el reloj – En la parte superior de la pantalla de juego, el jugador también puede ver el número de juego y el reloj.

Todos los valores de la tabla superior son solamente con propósitos ilustrativos.

Regla de Tabla de Pagos Dinámica

La función de "Tabla de Pagos Dinámica" del juego de Ruleta presenta al jugador una selección de reglas alternativas de pago, y con ello, la oportunidad de mayores ganancias. Los números seleccionados, su cuenta general, y multiplicadores de pago se seleccionan aleatoriamente y se muestran en el campo de juego inmediatamente después de que se

inicie el juego. Durante un juego activo de "tabla de juego Dinámica", todas las apuestas ganadoras se pagan de acuerdo a la respectiva tabla de pagos.

Todos los pagos se muestran debajo:

	30x	50x	100x	150x	200x	250x	500x
STRAIGHT UP	30x	50x	100x	150x	200x	250x	500x
SPLIT	18x	18x	18x	18x	18x	18x	18x
STREET	12x	12x	12x	12x	12x	12x	12x
CORNER	9x	9x	9x	9x	9x	9x	9x
BASKET	9x	9x	9x	9x	9x	9x	9x
LINE	6x	6x	6x	6x	6x	6x	6x
COLUMN	3x	3x	3x	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	3x	3x	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	2x	2x	2x	2x	2x	2x

Función Jackpot Cards

Jackpot Cards es una función originada aleatoriamente que se hace disponible mientras se juegue a cualquier juego que la contenga.

Las Jackpot Cards es una función de juego de cuatro niveles. Cada nivel está ilustrado con un palo de las cartas:

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

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

Las contribuciones a cada nivel se calculan en base a un porcentaje de las apuestas de los jugadores. No se deduce importe alguno de las apuestas de los jugadores.

- ACTIVACIÓN

La función Jackpot Cards puede activarse aleatoriamente cuando termina un juego único y se recopilan todas las ganancias, si las hubiera. Cuando las Jackpot Cards se activan, el jugador tiene garantizado uno de los niveles de la función.

La Jackpot Cards se juega sobre el juego base y no lo cierra. Al terminar, el control vuelve al juego al que se estaba jugando antes de activar las Jackpot Cards.

- **REGLAS Y CONTROLES**

Una vez activado, el jugador es llevado a la función de juego de las Jackpot Cards donde se le muestra una serie de 12 cartas boca abajo. El jugador selecciona cartas en una pantalla hasta que revele 3 cartas del mismo palo. El nivel de Jackpot Cards otorgado es el que corresponde al palo revelado. El importe de premio corresponderá con el importe acumulado en el momento de revelar el último símbolo coincidente y se sumará automáticamente al saldo del jugador.

El jugador tiene una posibilidad aleatoria de ganar cualquier nivel de la función con una apuesta clasificatoria, cada vez que entre a las Jackpot Cards.

- **Apuestas válidas:**

Todas las posiciones de la mesa pueden originar las Jackpot Cards, excepto Par/Impar, Rojo/Negro y Bajos/Altos y si estas apuestas se realizan simultáneamente en ambas posiciones de cualquier pareja.

- **CONEXIÓN DE INTERNET LENTA O DESCONEXIÓN**

Una conexión de Internet lenta puede causar retrasos y mostrar valores de premio desactualizados.

La función Jackpot Cards soporta la recuperación en caso de desconexión.

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.

- **GANADORES**

Si alguna de las ganancias de las Jackpot Cards es premiada, todos los jugadores que están jugando a la función recibirán una notificación en su pantalla de acuerdo a la consecución de tal evento.

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.

Juego Responsable

Campos de apuesta total y total ganado

En cualquier momento durante el juego, el jugador puede ver el importe total de sus apuestas y el importe total ganado en su moneda correspondiente para la sesión de juego actual.

Estos campos aparecen en la parte inferior de la pantalla.

Retorno al Jugador

El retorno al jugador óptimo de este juego es 97.30%.

OK

 **JOKERBET**