

Reglas del juego

El objetivo de la **ruleta** es predecir el número en el que va a caer la bola y hacer una o más apuestas a ese número en particular. La Ruleta Europea contiene los números del 1 al 36 además de un 0 (cero).

Las rondas en la ruleta rápida son más cortas, ya que la bola sale antes de que se cierren las apuestas. Cuando finaliza el tiempo para apostar, la bola cae en un segmento y se determina el número ganador. El jugador gana cada vez que el número apostado sea el número ganador.

Tipos de apuestas

Se pueden hacer diferentes tipos de apuestas en la mesa de ruleta. Las apuestas pueden cubrir un solo número o un determinado rango de números, y cada tipo de apuesta tiene su propia tasa de pago.

Las apuestas que se hagan en el espacio numerado o en los límites entre ellos se llaman apuestas internas, mientras que las realizadas en las casillas especiales debajo y al lado de la cuadrícula principal de números se llaman apuestas externas.

APUESTAS INTERNAS:

- **Apuesta de pleno** - coloca la ficha únicamente sobre un número (incluido el cero).
- **Apuesta de caballo** - coloca la ficha sobre una línea que separe dos números.
- **Apuesta transversal** - coloca la ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.
- **Apuesta de cuadro** - coloca la ficha en un punto (intersección central) en el que se encuentran cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.
- **Apuesta de seisena** - coloca la ficha en la intersección que une el final de dos filas de números. Se trata de una apuesta que cubre dos columnas, es decir, seis números.

APUESTAS EXTERNAS:

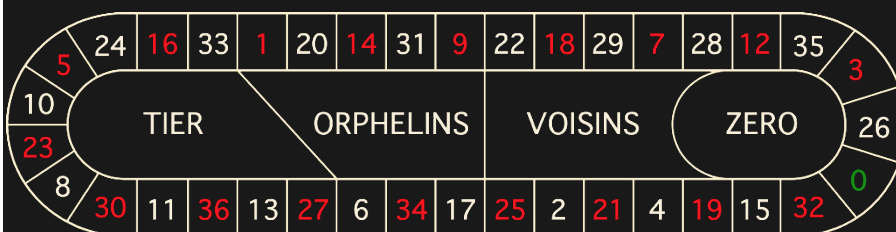
- **Apuesta de columna** - coloca la ficha en una de las casillas denominadas "2 to 1" ("2 a 1") del final de una columna. Se trata de una apuesta que cubre los 12 números de la columna seleccionada. El cero no se incluye en ninguna apuesta de columna.
- **Apuesta de docena** - coloca la ficha en uno de los tres recuadros denominados "1st 12" ("1ª 12"), "2nd 12" ("2ª 12") o "3rd 12" ("3ª 12") para cubrir los 12 números situados a lo largo de esta casilla.
- **Rojo/Negro** - coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números rojos o negros. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **Even/Odd (Par/Impar)** - coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o los 18 números impares. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **1-18/19-36** - coloca la ficha en uno de estos recuadros para cubrir los primeros o los últimos 18 números. El cero no se incluye en estas apuestas.

Apuestas Vecinas

Haz clic/toca el botón APUESTAS VECINAS para ver un área de apuestas especial de forma ovalada o del circuito que permite realizar más fácilmente apuestas vecinas y otras apuestas especiales. Vuelve a hacer clic/tocar el botón para cerrar/volver a abrir esta función.



Cada apuesta cubre un conjunto diferente de números y ofrece diferentes probabilidades de pago. Los puntos de apuesta estarán resaltados.



Tiers du Cylindre

Esta apuesta cubre un total de 12 números que incluyen 27, 33 y los números que se encuentran entre ellos en el lado de la rueda de la ruleta opuesto al cero. Se colocan 6 fichas como sigue:

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

Orphelins a Cheval

Esta apuesta cubre un total de 8 números en los dos segmentos de la ruleta que no están cubiertos por las apuestas *Voisins du zero* y *Tiers du cylindre* anteriores. Se colocan 5 fichas como sigue:

- 1 ficha a 1 (pleno)
- 1 ficha en la separación entre 6/9
- 1 ficha en la separación entre 14/17
- 1 ficha en la separación entre 17/20
- 1 ficha en la separación entre 31/34

Voisins du Zero

Esta apuesta cubre un total de 17 números que incluyen 22, 25 y los números que se encuentran entre ellos en el lado de la rueda de la ruleta que contiene el cero. Se colocan 9 fichas como sigue:

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

Jeu Zero

Esta apuesta cubre el cero y los 6 números más próximos al cero en la ruleta: 12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15. Se colocan 4 fichas como sigue:

- 1 ficha en la separación entre 0/3
- 1 ficha en la separación entre 12/15
- 1 ficha a 26 (pleno)
- 1 ficha en la separación entre 32/35

Una **apuesta Vecina** cubre un número determinado y los números más próximos a él en la ruleta. Para realizar una apuesta vecina, haz clic/toca un número del circuito. Se colocará una ficha al número elegido y a sus números vecinos a izquierda y derecha. Haz clic/toca el botón circular "+" o "-" para aumentar o disminuir el conjunto de números vecinos a izquierda y derecha del número elegido.

Apuestas favoritas y especiales

APUESTAS FAVORITAS

La función opcional de Apuestas favoritas permite guardar una apuesta o una combinación de diferentes tipos de apuestas preferidas para facilitar la realización de apuestas en futuras jugadas en cualquier mesa de ruleta. Puedes guardar y editar una lista hasta 15 de sus apuestas favoritas con diferentes nombres.

GUARDAR UNA APUESTA FAVORITA

Para abrir el menú Apuestas favoritas, haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS. Vuelve hacer clic/tocar el botón para cerrar esta función.



Una vez realizada una apuesta o combinación de apuestas favoritas en la mesa de ruleta, haz clic/toca el enlace GUARDAR ÚLTIMA APUESTA en el menú Apuestas favoritas. Se sugerirá un nombre predeterminado para esta apuesta, pero puedes introducir un nombre más reconocible. A continuación, puedes guardar y añadir esta apuesta a tu lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón GUARDAR o pulsando Intro en el teclado.



REALIZAR UNA APUESTA FAVORITA

Cuando quieras realizar una apuesta favorita durante la fase de realización de apuestas de una jugada de ruleta, abre el menú Apuestas favoritas para ver una lista de todas las apuestas que hayas guardado previamente. Se mostrarán en orden cronológico, con la apuesta favorita guardada con más antigüedad en la primera posición. Puedes pasar el cursor por encima del nombre de cualquier apuesta de la lista para ver cómo se colocarán correspondientemente las fichas en la mesa de ruleta. Haz clic/toca el nombre de cada apuesta deseada para realizarla. También puedes multiplicar (duplicar, triplicar, cuadruplicar...) la cantidad de cualquier apuesta favorita que hayas realizado haciendo clic/tocando su nombre más de una vez.

BORRAR O CAMBIAR EL NOMBRE DE UNA APUESTA FAVORITA

Cuando el menú Apuestas favoritas esté abierto, puedes hacer clic/tocar el botón EDITAR para eliminar o cambiar el nombre de cualquier apuesta enumerada.



Cambia el nombre de cualquier apuesta enumerada haciendo clic/tocando en primer lugar dentro del cuadro de texto gris que rodea su nombre actual. A continuación, puedes introducir un nuevo nombre y guardarlo haciendo clic/tocando el botón GUARDAR o pulsando Intro en el teclado.

Borra cualquier apuesta que ya no desees conservar en la lista de apuestas favoritas haciendo clic/tocando el botón ELIMINAR correspondiente.



Cuando hayas terminado de editar la lista de apuestas favoritas, haz clic/toca el botón GUARDAR, en la esquina superior derecha del menú Apuestas favoritas, o haz clic/toca el botón APUESTAS FAVORITAS.

APUESTAS ESPECIALES

En la segunda pestaña de Apuestas favoritas puedes realizar apuestas *Finale en plein* y *Finale a cheval*.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 0, 10, 20 y 30 con una ficha cada uno
- Finale en plein 1 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 1, 11, 21 y 31 con una ficha cada uno
- Finale en plein 2 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 2, 12, 22 y 32 con una ficha cada uno
- Finale en plein 3 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 3, 13, 23 y 33 con una ficha cada uno
- Finale en plein 4 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 4, 14, 24 y 34 con una ficha cada uno
- Finale en plein 5 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 5, 15, 25 y 35 con una ficha cada uno
- Finale en plein 6 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 6, 16, 26 y 36 con una ficha cada uno
- Finale en plein 7 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7, 17 y 27 con una ficha cada uno
- Finale en plein 8 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8, 18 y 28 con una ficha cada uno
- Finale en plein 9 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9, 19 y 29 con una ficha cada uno

Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 0/3, 10/13, 20/23 y 30/33 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 1/4 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 1/4, 11/14, 21/24 y 31/34 con una ficha cada uno

- Finale a cheval 2/5 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 2/5, 12/15, 22/25 y 32/35 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 3/6 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 3/6, 13/16, 23/26 y 33/36 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 4/7 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 4/7, 14/17, 24/27 y 34 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 5/8 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 5/8, 15/18, 25/28 y 35 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 6/9 – Apuesta de 4 fichas que cubre los números 6/9, 16/19, 26/29 y 36 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 7/10 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 7/10, 17/20 y 27/30 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 8/11 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 8/11, 18/21 y 28/31 con una ficha cada uno
- Finale a cheval 9/12 – Apuesta de 3 fichas que cubre los números 9/12, 19/22 y 29/32 con una ficha cada uno

Apuestas completas

Una apuesta completa coloca todas las apuestas internas en un número en concreto.

Por ejemplo, una apuesta completa en el número 36 colocará 18 fichas para cubrirlo completamente, de la siguiente manera: 1 ficha en pleno al 36, 2 fichas en cada una de las apuestas de caballo 33/36 y 35/36, 3 fichas en la apuesta transversal 34/35/36, 4 fichas en la apuesta de cuadro 32/33/35/36 y 6 fichas en la apuesta de seisena 31/32/33/34/35/36.

Números ganadores

El apartado números ganadores muestra los últimos números ganadores.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

El resultado de la última partida completada aparece a la izquierda.

Tus resultados recientes

Haz clic/toca en el botón ESTADÍSTICAS para ver una lista de los números ganadores de hasta las 500 rondas de juego más recientes en las que hayas participado. Usa el deslizador para definir el número de rondas completadas que quieres analizar.



Al pasar el cursor por encima de cualquier parte del diagrama, se resalta el punto de la mesa de apuestas donde se colocaría una ficha. Solo tienes que hacer clic/tocar en la apuesta para colocar la ficha.

Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que se haya hecho.

APUESTAS INTERNAS

| TIPO DE APUESTAS | PAGO |
|------------------|------|
| Pleno | 35:1 |
| Caballo | 17:1 |
| Transversal | 11:1 |
| Cuadro | 8:1 |
| Seisena | 5:1 |

APUESTAS EXTERNAS

| TIPO DE APUESTAS | PAGO |
|------------------|------|
| Columna | 2:1 |
| Docena | 2:1 |
| Rojo/Negro | 1:1 |
| Par/Impar | 1:1 |
| 1-18/19-36 | 1:1 |

Si se producen errores técnicos durante la partida, tanto la propia partida como las apuestas quedarán anuladas.

Apuestas recuperadas

El porcentaje teórico óptimo de apuestas recuperadas es del 97,30 %.

Realización de apuestas

El panel LÍMITES DE APUESTA muestra los límites de apuestas mínimas y máximas permitidas en la mesa, que de vez en cuando pueden cambiar. Abre el Límite de Apuesta para revisar tus límites actuales.

Dual Play Roulette € 5 – 1,000

Para poder participar a la partida debes contar con fondos suficientes para cubrir las apuestas. Puedes ver tu SALDO actual en su pantalla.

SALDO
€ 100,000

Este particular SEMÁFORO indica el estado actual de la partida al informarle de cuándo puede apostar (luz VERDE), cuándo está a punto de concluir el tiempo para hacer apuestas (luz AMARILLA) y cuándo ha finalizado el tiempo de apuestas (luz ROJA).

HAGA SUS APUESTAS

En el MENÚ DE FICHAS puedes seleccionar el valor de las fichas que deseas apostar. Solo dispondrás de fichas con cantidades que se ajusten al saldo actual.



Cuando hayas seleccionado una ficha, haz tu apuesta haciendo clic/pulsando el punto de apuestas correspondiente de la mesa de juego. Cada vez que hagas clic o pulses el punto de apuestas, el valor de la apuesta se verá incrementado por el valor de la ficha seleccionada.

o hasta el límite máximo para el tipo de apuesta que hayas seleccionado. Una vez que hayas apostado el límite máximo, no se aceptarán fondos adicionales para esa apuesta, y aparecerá un mensaje sobre tu apuesta para notificarte que has apostado el máximo.

NOTA: No minimices el navegador ni abras otra pestaña del mismo mientras el tiempo de apuestas esté abierto y haya apuestas sobre la mesa. Dichas acciones pueden ser interpretadas como abandono del juego, por lo que tus apuestas serán rechazadas para esa partida en particular.

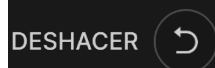
El botón DOBLAR (x2) se encuentra disponible después de hacer una apuesta. Cada clic/toque duplica todas tus apuestas al límite máximo. Ten en cuenta que tienes que tener saldo suficiente para duplicar TODAS tus apuestas.



El botón REPETIR permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior. Este botón solo está disponible antes de que se coloque la primera ficha.

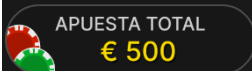


El botón DESHACER suprime la última apuesta realizada.



Si haces clic o pulsas repetidamente en el botón DESHACER, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Puedes limpiar todas tus apuestas manteniendo presionado el botón DESHACER.

El indicador APUESTA TOTAL muestra la suma total de las apuestas realizadas en la partida actual.



Política de Desconexiones

Si te desconectas después de cerrar las apuestas, las apuestas realizadas siguen siendo válidas y se liquidan en tu ausencia. Al volver a conectarte, podrás ver el resultado de cualquier apuesta válida en la ventana del Historial.

Juego automático

Cuando hagas una apuesta, el juego automático permite repetir las apuestas seleccionadas en la cantidad de rondas de juego que elijas.

Para activar el juego automático, haz tus apuestas como siempre en la cuadrícula de apuestas y, a continuación, haz clic/toca el botón juego automático.

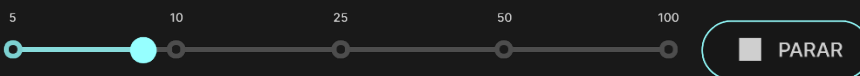


El panel de juego automático se abrirá, y desde aquí puedes simplemente seleccionar el número de rondas de juego donde te gustaría que se repita tu apuesta. Después haz clic/toca COMENZAR para activar el juego automático.



El número seleccionado de rondas de juego automático se indicará como indicador en el botón de juego automático. El número de rondas restantes de juego automático se actualizará cuando comience el juego automático.

JUEGO AUTOMÁTICO: 9 RONDAS x € 25



La cantidad de apuesta en juego automático total se puede calcular multiplicando el número de rondas de juego automático seleccionadas por el valor de la apuesta total. El límite de juego automático restante se

puede calcular multiplicando el número de rondas de juego automático restantes por el valor de la apuesta total en una ronda.

Las rondas de juego automático continuarán hasta que se haya llegado a la cantidad de rondas escogidas o el usuario detenga el juego, haciendo clic o tocando PARAR.

 PARAR

Hacer apuestas adicionales en la cuadrícula o duplicar tus apuestas cuando está funcionando el juego automático no detiene el juego automático. Aparecerá un mensaje que te permitirá escoger entre continuar el juego automático con tus apuestas cambiadas o parar el juego automático.

Chat

Puedes comunicarte con el Presentador de la partida y otros jugadores. Escribe tu mensaje en el campo CHAT. Para enviar el mensaje, pulsa Intro o el botón de flecha dentro del campo.

A los jugadores que no usen adecuadamente el chat insultando a otros jugadores, o usen lenguaje abusivo y/o inapropiado le serán retirados los privilegios de uso del chat.

Utiliza el botón CHAT para ampliar la ventana de chat o cerrarla.



Puedes cambiar el tamaño y mover la ventana de chat a cualquier lugar de la pantalla.

Número de juego

Cada partida se identifica con un NÚMERO DE PARTIDA exclusivo.

21:10:10

Este número refleja la hora de comienzo de la partida en *horas:minutos:segundos* (en el huso horario GMT). Utiliza este código numérico como referencia (o haz una captura de pantalla del mismo) si deseas ponerte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente en relación a una partida.

Sonido

El botón SONIDO activa/desactiva todos los efectos de sonido y voces del juego. Ten en cuenta que los sonidos volverán a activarse automáticamente en cuanto cambies de mesa.



Puedes modificar estos ajustes más tarde haciendo clic en el botón Configuración y seleccionando la pestaña SONIDO.

Historial de partidas

El botón HISTORIAL abre una ventana en la que se recogen todas las partidas que ha jugado y los resultados obtenidos.



Puedes revisar la actividad anterior en:

- HISTORIAL DE LA CUENTA: muestra el historial completo de la cuenta en una lista de fechas, juegos, importes apostados y pagos. La última partida completada aparece en lo alto de la lista.
- HISTORIAL DEL JUEGO: muestra el historial relacionado con un juego determinado cuando haces clic/toca el juego en la columna JUEGO.

Configuración

El botón CONFIGURACIÓN abre un menú de opciones que puede cambiar el usuario.

La configuración que elija se aplicará de una vez y se guardará en el perfil. La configuración guardada se iniciará automáticamente cuando inicies sesión desde cualquier dispositivo.

Puedes cambiar tus configuraciones y las del juego.



Las opciones están organizadas en varias pestañas de la ventana CONFIGURACIÓN:

GENERAL

- Puedes ocultar o mostrar los mensajes de chat de otros jugadores.

VÍDEO

La calidad del vídeo se ajusta automáticamente, pero puedes cambiarla manualmente al elegir la retransmisión específica que desees.

SONIDO

Puedes poner en silencio o activar la VOZ DEL PRESENTADOR DE LA PARTIDA y el SONIDO DEL JUEGO y ajustar sus volúmenes relativos.

Depósito y retirada

El botón CAJERO abre la ventana de cajero/banca para el ingreso y retirada de fondos.



Juego responsable

El botón JUEGO RESPONSABLE permite acceder a la página que describe la política de juego responsable. Esta página muestra información y enlaces de utilidad acerca del uso responsable del juego online, y le informa sobre cómo limitar las sesiones de juego.



Subsanación de errores

Si se produce algún error en el juego, el sistema o el procedimiento de juego, la ronda de juego se pondrá en pausa temporalmente mientras el Presentador de la partida avisa al responsable del servicio. Todos los jugadores serán notificados a través del chat o por una pantalla emergente en la cual se indicará que el problema está siendo investigado. Si el responsable puede subsanar el error inmediatamente, la partida continuará con normalidad. Si el error no se puede subsanar inmediatamente, la partida se cancelará y las apuestas iniciales serán devueltas a todos los jugadores que hayan participado en la misma.

Más juegos

El botón SALÓN está disponible en todo momento y en todos los juegos.



Dicho botón permite cambiar fácilmente de mesa de juego o seleccionar cualquier otro juego en vivo. No abandonarás el juego hasta que hayas seleccionado una nueva mesa/juego en la que jugar. Puedes usar entonces el SALÓN para echar un vistazo a otros juegos sin abandonar tu juego actual.

Partidas múltiples

Si te gusta la acción incesante, ¡ahora puedes unirme a 4 mesas de juego a la vez y verlas todas en la misma ventana del explorador!

Cuando te hayas unido al menos a una mesa de juego, haz clic en el SALÓN. En el salón o en el juego, haz clic en el botón +MESA correspondiente a la mesa en la que deseas jugar. (Algunas mesas no admiten partidas múltiples y, por tanto, no cuentan con el botón +MESA).

+ MESA

Cuando te hayas unido a varias mesas, puedes cambiar el tamaño de la ventana del explorador en conjunto, pero no puedes cambiar el tamaño de las diferentes ventanas de mesas de juego por separado.

Puedes salir de cualquier mesa sin que ello afecte a tu presencia en las otras mesas a las que te has unido. Para salir de una mesa, haz clic en el botón X.

Ten en cuenta que:

- Saldrás de una mesa automáticamente si te unes a la misma mesa desde otro dispositivo o explorador.
- Si haces clic directamente en el icono de una mesa en lugar de en el botón +MESA, *cambiarás* de mesa y no te unirás a la mesa elegida *además* de a la mesa a la que se ya te habías unido antes.

Recomendamos que te unas solamente a tantas mesas como quepan en pantalla, de forma que puedas seguir haciendo apuestas deliberadamente y con precisión.

Teclas de acceso directo

Las teclas de acceso directo pueden utilizarse para aplicar rápidamente funciones del juego útiles.

| TECLA | FUNCIÓN |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Teclas numéricas de 1 en adelante | Selecciona la ficha deseada en la pantalla de fichas. La tecla "1" corresponde a la ficha más a la izquierda con el valor más bajo. La tecla "2" selecciona la siguiente ficha de mayor valor, y así sucesivamente. |
| BARRA ESPACIADORA | Permite repetir la apuesta más reciente. Pulsa la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar tu apuesta. |
| CTRL+Z (CMD+Z), SUPRIMIR, RETROCESO | Deshacer la última apuesta. Pulsa durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas. |
| ESC | Cuando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: |

| TECLA | FUNCIÓN |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none">• Salir de pantalla completa• Cerrar y abrir una ventana emergente (Historial, Ayuda, Configuración, etc.) |