

Euro Roulette



Características del juego

Últimos 15 números sorteados
Apuestas especiales

Objetivo

En la ruleta, el objetivo es acertar el número y/o el color en que caerá finalmente la bola.

La ruleta cuenta con números del 0 al 36. Los números son de color rojo y negro, excepto por el número 0 que es verde.

El Tapete se constituye de dos secciones de apuestas - apuestas internas y apuestas externas. Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales. Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

Esta versión de la ruleta es de un solo cero. En el caso de salir el cero, todo lo apostado en las suertes sencillas (rojo, negro, par, impar, bajo y alto) pierde la mitad de su valor.

Pantalla y Botones de Juego

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse.



El botón PÁGINA INICIAL lleva al lobby.



El botón OPCIONES abre el panel que se describe a continuación (ver la sección Panel Opciones para más detalles).



Haciendo clic en el botón APUESTAS ESPECIALES se pueden seleccionar 4 diferentes apuestas especiales. Ver la sección Tipos de apuestas para más detalles.

Las apuestas se colocan al tocar las áreas de apuestas en la mesa. Ver la sección Tipos de apuestas para más detalles.

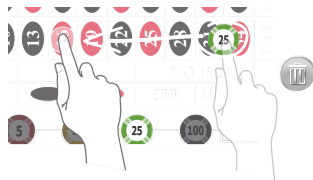
Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.



Pueden colocarse apuestas incluso arrastrando las fichas desde su contenedor hasta el área de apuesta.

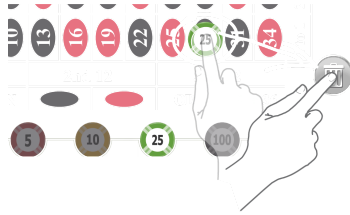
24 16 18 2 28 18 13 16 15 5 4 17 19 13 28 34

Los últimos 15 números sorteados se visualizan en la parte superior de la pantalla. Seleccionando un número se coloca una apuesta en el número correspondiente en la mesa.



Al presionar las fichas sobre la mesa, puede arrastrarlas a una ubicación diferente.

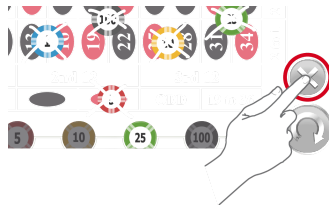
Manteniendo presionadas las fichas colocadas, aparecerá también el botón PAPELERA.



Arrastrando las fichas hasta el botón la apuesta colocada se cancelará.



Seleccionando el botón VOLVER se retira la última apuesta colocada en la mesa.



Manteniendo presionado el botón todas las apuestas colocadas se eliminarán.



El botón GIRA quita la cantidad de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro muestra el número que salió.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetirlas.



El botón CERRAR MANO quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

SALDO:

La cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero de bonificación jugable. Cuando se reproduce en modo demostración, la pantalla SALDO muestra FUN.

APUESTA: La cantidad total de dinero que has apostado para la mano actual.

GANANCIA: La cantidad total de dinero que ganaste con la mano actual.

Tipos de Apuestas

La tabla a continuación describe las áreas de apuesta y los pagos por los tipos de apuesta correspondiente.

Apuestas Internas

Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales.

Pleno, 1 número Paga 35:1	Se apuesta a un número pleno.
Caballo, 2 números Paga 17:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos números incluyendo 0 y 1, 0 y 2, 0 y 3.
Pleno Transversal, 3 números Paga 11:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de todas las líneas de números o en el punto de intersección entre el 0, 1, 2 o el 0, 2, 3.
Cuadrado, 4 números Paga 8:1	Colocar la apuesta en el punto central donde se encuentran 4 números o en el primer punto de intersección entre el 0 y el 1.
Líneas, 6 números Paga 5:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de las dos líneas en el punto donde se encuentran entre ellas.

Apuestas Externas



Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.



Columna, 12 números Paga 2:1	Colocar las apuestas en uno de los tre recuadros abajo de cada columna. El 0 no está incluido.
---------------------------------	--

Docena, 12 números Paga 2:1	Colocar la apuesta en uno de los tres recuadros 1st 12, 2nd 12 o 3rd 12. El 0 no está incluido.
Rojo, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval rojo. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Negro, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval negro. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Par, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro EVEN. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Impar, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro ODD. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
1 to 18, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 1 to 18. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
19 to 36, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 19 to 36. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.

Apuestas especiales

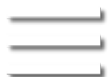
Todas estas apuestas especiales cubren un determinado grupo de números. La tabla de los pagos depende del tipo de apuesta. Por ejemplo, una ficha cubriendo 2 números paga como una apuesta a caballo 17:1.

Juego del cero (Zero Game) 	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno al número 26 y una ficha a caballo a los números 0-3, 12-15, 32-35.
Vecinos del cero (Voisins du Zero) 	Apuesta de 9 fichas que cubre el cero y los siete números a la derecha y nueve a la izquierda. 0-2-3 paga 11:1 + 25-26-28-29 paga 8:1, por valor de 2 fichas, 4-7 + 12-15, 18-21, 19-22, 32-35, por valor de 1 ficha paga 17:1.

<p>Huérfanos con apuestas pleno</p> 	<p>Apuesta de 8 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.</p>
<p>Tercio (Tiers du Cylindre)</p> 	<p>Apuesta de 6 fichas que cubre los números 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36. Paga como una apuesta caballo 17:1.</p>

Panel Opciones

El panel opciones cuenta con las siguientes secciones:



La sección OPCIONES DE JUEGO permite modificar ajustes, como límites de las apuestas y el control del volumen.



En la sección TABLA DE PAGOS se encuentra información relativa a como colocar apuestas, reglas del juego, límites de la mesa y pagos. En la sección TABLA DE PAGOS se encuentra también un enlace a las reglas del juego.



La sección JUEGOS permite seleccionar otro juego, sin volver a la página inicial.



La sección REPLAY JUEGO lista las últimas 50 partidas realizadas en el mismo juego. Seleccionando una jugada se visualizarán los detalles de la partida.



Haciendo clic en el botón CERRAR se cierra el panel Opciones y se vuelve al juego corriente.

RTP

RTP juego: 98.65%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos de bonificación, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpots, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

Información general

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.