



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SAPPHIRE ROULETTE

Table of Contents

Ruleta Sapphire	3
Acerca de Sapphire Roulette	3
Premios del juego	3
Apuestas internas y externas	5
Apuestas a los vecinos	6
Apuestas verbales	6
Circuito de apuestas	7
Controles del juego	7
Retorno al Jugador (RTP)	8

Ruleta Sapphire

Acerca de Sapphire Roulette

La Sapphire Roulette tiene casillas numeradas que van del 0 al 36 en el cilindro de la ruleta.

Este juego:

- Está basado en la Ruleta Europea estándar.
- Tiene apuestas verbales.
- Tiene apuestas a los vecinos.
- Tiene un circuito de apuestas.

Premios del juego

Puedes colocar diferentes tipos de apuestas sobre la mesa. Estas son las apuestas internas y externas.

Cada tipo de apuesta tiene un límite máximo.

- Apuestas internas

Nombre de la apuesta	Probabilidades
Apuesta a pleno	35:1
Apuesta a dos números	17:1
Apuesta calle	11:1
Apuesta al Cuadrado	8:1
Apuesta a la línea	5:1

Ejemplo

Seleccionas 10 como tamaño de ficha y apuestas 1 ficha a un único número. El número seleccionado sale premiado y se te pagan 36 fichas.

Las probabilidades de apostar a un único número son 35:1. Por lo tanto, el número de fichas ganadas es 1 ficha apostada + 35 fichas ganadas = 36 fichas.

El premio total en créditos es 36 fichas ganadas x tamaño de la ficha (10) = 360 créditos.

Fórmula para calcular el premio

Probabilidades	35:1
Descripción del premio	Treinta y cinco veces el monto de tu apuesta más el valor de tu apuesta. Treinta y cinco se calcula a partir de las probabilidades dividiendo 35 por 1.
Cantidad de la apuesta	1 ficha x tamaño de la ficha (10) = 10 créditos
Cálculo	$35 / 1 = 35$ x 1 ficha apostada = 35 fichas + 1 ficha apostada = 36 fichas ganadas x tamaño de la ficha (10) = 360 créditos

El propósito de este ejemplo es ayudarte a entender cómo funcionan los premios. El juego real, los símbolos, los tambores, las líneas de pago, las cartas, las posiciones de las apuestas y los premios pueden ser diferentes en el casino en el que estás jugando.

- Apuestas externas

Nombre de la apuesta	Probabilidades
Apuesta a la columna	2:1
Apuesta a la docena	2:1
Apuesta a 18 números	1:1

Ejemplo

Seleccionas 10 como tamaño de ficha y apuestas 6 fichas en una apuesta a la docena. El número seleccionado sale premiado, y se te pagan 18 fichas.

Las probabilidades de una apuesta a la docena son 2:1. Por lo tanto, el número de fichas ganadas es 6 fichas apostadas + 12 fichas ganadas = 18 fichas.

El pago total en créditos es el tamaño de las fichas seleccionado (10) x 18 fichas ganadas = 180 créditos.

Fórmula para calcular el premio

Probabilidades	2:1
Descripción del premio	Dos veces el monto de tu apuesta más el valor de tu apuesta. El dos se calcula a partir de las probabilidades dividiendo 2 por 1.
Cantidad de la apuesta	6 fichas x tamaño de la ficha (10) = 60 créditos
Cálculo	$2 / 1 = 2 \times 6$ fichas apostadas = 12 fichas + 6 fichas apostadas = 18 fichas ganadas x tamaño de la ficha (10) = 180 créditos

El propósito de este ejemplo es ayudarte a entender cómo funcionan los premios. El juego real, los símbolos, los tambores, las líneas de pago, las cartas, las posiciones de las apuestas y los premios pueden ser diferentes en el casino en el que estás jugando.

Apuestas internas y externas

Puedes colocar diferentes tipos de apuestas sobre la mesa. Estas son las apuestas internas y externas.

Apuestas internas

Apuesta a pleno

Apuesta a dos números

Apuesta calle

Apuesta al Cuadrado

Apuesta a la línea

Apuestas externas

Apuesta a la columna

Apuestas externas

Apuesta a la docena

Apuesta a 18 números

Apuestas a los vecinos

Las apuestas a los vecinos están formadas por el número del pleno y por los dos números que están a ambos lados de este en el cilindro de la ruleta. Por lo tanto, apuestas a un total de cinco números.

El valor del crédito de las apuestas a los vecinos es el mismo que el de la apuesta normal. Se coloca una ficha en el número del pleno y una en cada uno de los números vecinos. Esto equivale a una apuesta de cinco fichas.

Para realizar una apuesta al vecino usando el circuito de apuestas:

1. Haz clic en el número del circuito de apuestas en el que deseas realizar una apuesta al vecino. Las apuestas se colocan automáticamente en los números vecinos del número seleccionado, en la mesa de la ruleta.

Apuestas verbales

Las apuestas verbales son un grupo de apuestas que se colocan sobre la mesa de la ruleta al mismo tiempo.

Para realizar una apuesta verbal utilizando el circuito de apuestas:

1. Haz clic en la apuesta verbal en cuestión en el circuito de apuestas. Las apuestas se colocan de forma automática sobre la mesa de la ruleta.

Nota:

Las apuestas verbales disponibles en el circuito de apuestas son:

- Cero
- Niveles
- Huérfanos

Circuito de apuestas

El circuito de apuestas te permite colocar grupos de apuestas sobre la mesa de la ruleta. Puedes realizar:

- Apuestas a los vecinos

En las apuestas a los vecinos se elige un único número de la mesa de la ruleta y se apuesta por este y por los números que están a ambos lados. Las apuestas a los vecinos se realizan según la disposición de los números en el cilindro de la ruleta y no tal como aparecen en la mesa de la ruleta.

- Apuestas verbales

Las apuestas verbales son un grupo de apuestas que se colocan sobre la mesa de la ruleta al mismo tiempo.

Las apuestas verbales disponibles en el circuito de apuestas son:

- Cero
- Niveles
- Huérfanos

Controles del juego

Concepto	Descripción
Área de selección de las fichas	Muestra los tamaños de fichas disponibles en el juego.
Subir una apuesta	Haz clic en la apuesta que deseas subir. El montón de fichas aumenta según el tamaño de ficha actualmente seleccionado.
Botón Deshacer	Cancela el último cambio que hiciste en las apuestas colocadas sobre la mesa.
Botón Retirar Apuestas	Retira todas las apuestas de la mesa.
Botón 2x	Dobla todas las apuestas en la mesa.
Botón Girar	Inicia el juego.
Botón Partida Automática	Muestra las opciones de la Partida Automática donde puedes seleccionar girar un número determinado de veces seguidas sin interactuar con el juego. Haz clic en Partida Automática y selecciona la cantidad de vueltas que quieres jugar y las opciones de parada.

Concepto	Descripción
Botón Opciones	Muestra las opciones del juego donde puedes ver y cambiar la configuración del sonido y del juego.
Casilla Más premiados/Menos premiados	Muestra los números que más (caliente) y menos (frío) se han premiado en esa sesión en particular.

Cada juego tiene diferentes opciones y configuraciones de Partida Automática. Es posible que alguna de ellas no esté disponible en el juego que estás jugando.

Retorno al Jugador (RTP)

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico teórico del dinero total apostado por los jugadores en un juego específico que se paga como premio a lo largo del tiempo. El RTP es fijo y no cambia.

Este juego tiene un RTP del 97.30%.

