



INSTRUCCIONES DE JUEGO

RULETA RUGBY FEVER ROULETTE

Rugby Fever Roulette

Acerca de este juego

Este juego tiene casillas numeradas que van desde el 0 hasta el 36 en la ruleta.

El juego se basa en la ruleta estándar tipo europeo e incluye:

Apuestas especiales

Pista de carreras (Pista de apuestas)

Este juego se juega con un vídeo grabado del crupier.

Reglas de los premios

Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa.

Los tipos son apuestas internas y apuestas externas.

También puede hacer apuestas adyacentes y apuestas anunciadas.

Cada tipo de apuesta tiene un límite máximo.

Para calcular el pago, divida las cuotas.

Por ejemplo en 2 a 1, se divide 2 entre 1 = 2.

Multiplique el resultado por su apuesta normal + la apuesta normal = su ganancia total.

Apuestas internas:

Apuesta directa: 35:1

Apuesta dividida: 17:1

Apuesta de calle: 11:1

Apuesta de esquina: 8:1

Apuesta de línea: 5:1

Apuesta a trío: 11:1

Apuestas externas:

Apuesta de columna: 2:1

Apuesta de docena: 2:1

Apuesta a rojo/negro: 1:1

Apuestas internas

Apuesta directa:

Esto también se conoce como apuesta a un solo número o apuesta única.

Apuesta interna a un solo número.

La ficha se coloca en el centro del número.

Apuesta dividida:

Esto también se conoce como apuesta doble hacia arriba y hacia un lado.

Apuesta interna a dos números adyacentes.

La ficha se coloca en la línea que separa los números.

Apuesta de calle:

Esto también se conoce como Apuesta de tres números en una fila.

Una apuesta interna a tres números de una fila.

La ficha se coloca en la línea exterior al inicio de la fila.

Apuesta de esquina:

Esto también se conoce como apuesta de rectángulo o apuesta cuádruple.

Una apuesta interna a un bloque de cuatro números.

La ficha se coloca en el punto del centro de los cuatro números de la apuesta directa.

Apuesta de línea:

Esto también se conoce como apuesta a línea de seis números, apuesta a línea de seis o apuesta de hexágono.

Una apuesta interna a seis números, que incluye dos filas adyacentes.

La ficha se coloca en la línea situada por encima de las apuestas de docena, de modo que quede entre las dos filas que se desean abarcar.

Apuesta a trío:

Una apuesta a tres números que incluye al menos un cero: 0-1-2 o 0-2-3.

La apuesta se coloca en la esquina que comparten los tres números elegidos.

Apuestas externas

Apuesta de columna:

Una apuesta externa por una de las tres columnas verticales.

La ficha se coloca en la parte inferior de las columnas.

Apuesta de docena:

Una apuesta externa sobre doce números, que pueden ser altos, medios o bajos.

La ficha se coloca en una de las siguientes zonas: Primeros 12, Segundos 12 o Terceros 12.

Apuesta a rojo/negro:

Una apuesta externa por dieciocho números.

La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadros: Pares, Impares, Rojo, Negro, 1-18 (a la mitad) o 19-36 (a la mitad).

Área apue.

Utilice la pista de carreras para realizar rápidamente apuestas múltiples en la mesa de la ruleta.

Apuestas a números adyacentes:

Estas apuestas se realizan en los números adyacentes de la apuesta directa.

Las apuestas a números adyacentes se asignan a medida que los números aparecen en la rueda de la ruleta y no cuando aparecen en la mesa de la ruleta.

Apuestas anunciadas:

Son apuestas de números múltiples, agrupadas para realizarlas fácilmente en la mesa de la ruleta.

Las apuestas anunciadas disponibles en la pista de carreras son: Les Voisins Du Zero, Tiers Du Cylindre y Les Orphelins.

Apuestas especiales

Utilice la función de apuestas especiales para hacer rápidamente apuestas anunciadas.

Son apuestas de números múltiples, agrupadas para realizarlas fácilmente en la mesa de la ruleta.

Para hacer una apuesta anunciada especial:

Seleccione apuestas especiales.

Seleccione el nombre de la apuesta para ver la apuesta realizada.

Puede guardar su apuesta actual en Apuestas especiales.

Puede añadir apuestas guardadas y estándar en Favoritas.

Seleccione Hacer apuestas para apostar automáticamente en la mesa.

Función Cambiar de repartidor

La función Cambiar de crupier permite al jugador cambiar de crupier y la temática country del inicio y durante el juego.

Juego automático

El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.

Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.

El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Límite de ganancia: define un límite de ganancia para la sesión de juego automático. El juego automático termina si una sola ganancia llega a esta cantidad.

Límite de pérdida: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.

Traducción de los términos del juego

You Win - Ha ganado.

Big Win - Grandes ganancias.

Mega Win - Megaganancias.

Controles del juego



Pista de carreras: cambia de la vista de la tabla de apuestas a la de pista de carreras.



Tabla de apuestas: cambia de la vista de la pista de carreras a la tabla de apuestas original.



Crupieres: accede a la pantalla de la función Cambiar de crupier.



Apuestas especiales: abre el menú de selección de apuestas especiales.



Botón Deshacer: si lo pulsa brevemente, anula su última acción. Si se mantiene pulsado, elimina todas las fichas de la mesa.



Selector de fichas: seleccione la ficha para ver más tamaños de fichas.



Botón Juego automático: muestra las opciones de juego automático o inicia el juego automático cuando las opciones están abiertas.



Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.



Botón Tirar: inicia una ronda de juego.



3 aleatorios: selecciona aleatoriamente 3 números en los que hacer su apuesta. Puede seleccionar esto varias veces antes de tirar.



Botón Doble: duplica las apuestas activas en la tabla de apuestas.



Volver a apostar: vuelve a apostar la última apuesta activa.



Estadísticas: muestra información sobre sus últimas 250 tiradas.



Botón de configuración: muestra la configuración del juego.



Botón de tabla de pago: muestra las tablas de pago y la reglas del juego.



Botón sonido activado: los sonidos y la música están activados; al hacer clic en este botón, se desactivan los sonidos del juego.



Botón sonido desactivado: los sonidos y la música están desactivados; al hacer clic en este botón, se activan los sonidos del juego.



Botón Lobby: sale de la partida y le lleva a un lobby donde puede seleccionar un juego similar para jugar.

Límites

Los límites de apuesta mínimo y máximo se aplican a:

(1) Cada posición de apuesta en el tablero de apuestas.

(2) La cantidad total de todas las apuestas hechas en el tablero de apuestas.

Se pueden ver todos los detalles de los límites de apuesta en la tabla de pagos.

Información adicional

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.

Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.

El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.

Se muestran los resultados de la última partida jugada.

Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.

Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.

Este juego se juega con un vídeo grabado del crupier.

Devolución al jugador

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales entre las apuestas totales a partir de una simulación de numerosas rondas de juego.

Los valores reflejan la devolución media esperada y no cambian.

RTP: 97,30 %.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.2.0 | Aplicación 1.2.2

© 2023. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2023-04-03

