



INSTRUCCIONES DE JUEGO

EPIC STRIKE ROULETTE 9 MASKS OF FIRE

Epic Strike Roulette 9 Masks of Fire™

Acerca de Epic Strike Roulette 9 Masks of Fire™

Epic Strike Roulette 9 Masks of Fire™ es un juego de estilo de ruleta europea con un juego de bonificación Epic Strike™ que puede otorgar hasta 1 222 veces la apuesta.

El juego también incluye un área de apuestas, apuestas a números adyacentes y apuestas favoritas.

Epic Strike™

En cada tirada de ruleta, se seleccionan aleatoriamente 9 números como activadores para el juego de bonificación Epic Strike™.

El juego de bonificación Epic Strike™ se activa cuando gana una apuesta directa con un número activador.

Cuando empieza el juego de bonificación Epic Strike™, sus tiradas extra empiezan en 3.

Cuando empieza el juego de bonificación Epic Strike™, su multiplicador total empieza en x20.

En cada tirada extra, sacar 3 o más máscaras en cualquier lugar de los tambores otorga un multiplicador.

Estos valores de multiplicador son dinámicos y aumentan a medida que disminuyen las tiradas extra.

Los multiplicadores otorgados se añaden al total del multiplicador de bonificación.

Cada vez que se otorga un multiplicador, el número de tiradas extra restante vuelve a 3.

El número máximo de tiradas extra que se puede jugar en el juego de bonificación es 25.

Los multiplicadores de bonificación adicionales de x12, x30, x60 y x100 se otorgan cuando el número total de tiradas extra jugadas llega a 4, 10, 20 y 25 respectivamente.

Si el número de tiradas extra restante llega a 0 sin recibir un multiplicador, el juego de bonificación termina.

Si el número de tiradas extra jugado llega a 25, el juego de bonificación termina.

Cuando el juego de bonificación termina, usted recibe su apuesta directa en el número activador multiplicado por el total del multiplicador de bonificación alcanzado.

Cuando se activa la función Epic Strike™, se otorga un pago final entre x37 y x1222 su apuesta.

Apuestas internas y externas

Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa. Entre los tipos hay apuestas internas y apuestas externas.

Apuestas internas:

- * Apuesta directa, también conocida como apuesta a un número o apuesta sencilla: una apuesta interna a un solo número. La ficha se coloca en el centro del número.
- * Apuesta dividida, conocida también como apuesta doble hacia arriba y hacia un lado: una apuesta interna en dos números adyacentes. La ficha se coloca en la línea que separa los números.
- * Apuesta de esquina, también llamada apuesta a cuatro o apuesta cuadrada: 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 calle, también llamada apuesta a 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 canasta: una apuesta interior de tres números: 0, 1 y 2 o 0, 2 y 3. La ficha se coloca en el límite que cruza con cada número.
- * Apuesta de línea superior: una apuesta interior en 0, 1, 2 y 3. Esta ficha se coloca en la esquina en la que se cruzan las dos columnas.
- * Apuesta de línea, también llamada apuesta de línea de seis números. Apuesta de línea de seis o apuesta a seis: una apuesta interna a seis números formada por dos líneas 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.

Apuestas externas:

- * Apuesta de columna: una apuesta externa a una de las tres columnas verticales. La ficha se coloca en la parte inferior de la columna.
- * Apuesta a 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 1:1: una apuesta externa a dieciocho números. La ficha se coloca en uno de los siguientes cuadros: Pares, Impares, Rojo, Negro, 1-18 (mitades) o 19-36 (mitades).

Pagos del juego

Se pueden realizar diferentes tipos de apuestas normales en la mesa. Entre los tipos hay apuestas internas y apuestas externas.

Cada tipo de apuesta tiene un límite máximo. Para obtener más información sobre los límites de apuesta, póngase en contacto con el personal de apoyo.

Para calcular su pago por una apuesta ganadora en un número de la suerte, multiplique la apuesta por el multiplicador otorgado durante Epic Strike™. Por ejemplo: si obtiene un multiplicador de x150, su apuesta x150 = a su ganancia total.

Apuestas internas:

- * La apuesta directa se paga a 19:1
- * La apuesta dividida se paga a 17:1
- * La apuesta de calle se paga a 11:1
- * La apuesta canasta se paga a 11:1
- * La apuesta de esquina se paga a 8:1
- * La apuesta de línea superior se paga a 8:1
- * La apuesta de línea se paga a 5:1

Apuestas externas:

- * La apuesta de columna se paga a 2:1
- * La apuesta de docena se paga a 2:1
- * La apuesta 1:1 se paga a 1:1

Para calcular el pago, divida las cuotas. Por ejemplo, en 2:1, se divide 2 entre 1 = 2. Multiplique el resultado por su apuesta normal + su apuesta normal = su ganancia total.

Desglose de multiplicadores

Los multiplicadores que se pueden otorgar en cada tirada Epic Strike™ dependen del número de tiradas extra restantes.

Máscaras - 3 tiradas extra restantes - 2 tiradas extra restantes - 1 tirada extra restante - Probabilidad*

3 - x5 - x8 - x10 - 1,5336 %

4 - x8 - x10 - x15 - 0,3810 %

5 - x10 - x15 - x20 - 0,0947 %

6 - x15 - x20 - x30 - 0,0235 %

7 - x20 - x30 - x40 - 0,0058 %

8 - x30 - x40 - x80 - 0,0015 %

9 - x40 - x80 - x100 - 0,0004 %

*reducido al 99 % del valor anterior en cada tirada.

Cada una de las 9 posiciones en la cuadrícula de 3x3 comienza con una probabilidad del 24,845 % de que salga una máscara en la primera tirada.

En cada tirada posterior a la primera, la probabilidad se reduce al 99 % de su valor durante la tirada anterior.

La pista de carreras

La pista de carreras le permite hacer apuestas adyacentes.

La pista de carreras le permite hacer apuestas adyacentes y apuestas anunciadas.

* Apuestas a números adyacentes:

Una apuesta a números adyacentes es una apuesta por un número y los números adyacentes a este en la ruleta.

Por defecto, el número de números adyacentes de la apuesta es dos. Este número puede modificarse en la parte superior de la pantalla de la pista de carreras.

Las apuestas adyacentes tienen el mismo valor de crédito que la apuesta normal. Se coloca una ficha del tamaño de ficha seleccionado se coloca en el número de la apuesta directa, y se coloca una ficha del mismo tamaño en cada uno de los números adyacentes.

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:

Las apuestas anunciadas son un grupo de apuestas realizadas sobre la mesa de la ruleta al mismo tiempo.

Las apuestas anunciadas disponibles en la pista de carreras son:

* Les Orphelins

* Les Voisins Du Zero

* Tiers Du Cylindre

Favoritas

Los favoritos se utilizan para personalizar la distribución de apuestas en la mesa de la ruleta. Puede añadir distribuciones y utilizar las que ya haya añadido para colocar fichas en la mesa.

Para crear un grupo con sus apuestas favoritas:

1. Haga sus apuestas en la distribución de la mesa.
2. Seleccione FAVORITAS.
3. Seleccione AÑADIR (+) para añadir un nuevo grupo a Favoritas.

Para hacer sus apuestas favoritas:

1. Seleccione el grupo de Favoritas que ha creado.
2. Seleccione el botón COMPROBAR para hacer apuestas en el grupo.

Controles del juego

Áreas de apuestas: seleccione si quiere hacer o aumentar una apuesta. Se añade una ficha del tamaño seleccionado al área de apuestas.

Estadísticas: muestra información sobre sus últimas 100 tiradas. Puede que esta función no esté disponible en el juego al que está jugando.

Deshacer: cancela su última modificación en las apuestas hechas en la mesa.

Borrar apuestas: borra todas las apuestas de la mesa.

Aleatorio 3: coloca una ficha del tamaño seleccionado actualmente sobre 3 áreas de apuesta directa vacías seleccionadas al azar en la mesa. Si hay 35 números de apuesta directa o más ya cubiertos, Aleatorio 3 cubre las áreas de apuesta directa restantes.

Selector de fichas: muestra los tamaños de ficha disponibles en el juego. Utilice las flechas o haga clic en una ficha para seleccionar el tamaño de ficha con el que desea apostar.

Reapostar: coloca las mismas fichas en la mesa tal y como se colocaron en el juego anterior.

Doblar: duplica todas las apuestas que hay en ese momento en la mesa de apuestas.

Juego automático: muestra las opciones de juego automático, en las que puede seleccionar tirar un número de veces seguidas sin interactuar con el juego.

Tirar: comienza el juego.

Favoritas: utilice la función Favoritas para crear y apostar fácilmente sus apuestas preferidas en la mesa.

Cada juego tiene diferentes opciones y configuraciones de juego automático. Puede que algunas no estén disponibles en el juego al que está jugando.

Pista de carreras: utilice la pista de carreras para hacer rápidamente apuestas adyacentes en la mesa de la ruleta.

Juego automático

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

Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.

Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se completan estas tiradas.

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

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.

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

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.

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.

Según cuál sea el juego que esté jugando, el valor de RTP se puede definir como un único valor para todo el juego o puede depender de la etapa o el modo de juego.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales posibles entre los resultados totales posibles que están disponibles en el juego.

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 el devolución máxima esperada y no cambian.

RTP: 97,29 %.

RTP del juego base: 40,91 %

RTP del juego de bonificación Epic Strike™: 56,39 %

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.12.0 | Aplicación 2.0.0

© 2024. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2024-07-17

