



INSTRUCCIONES DE JUEGO

RULETA BOLA RÁPIDA

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 contiene los números del 1 al 36 además de un 0.

Una vez finalizado el tiempo de apuestas, se lanzará la bola en la ruleta. La bola terminará cayendo en una de las casillas numeradas de la ruleta. Usted ganará siempre que haya apostado por el número resultante.

Tipos de apuestas

Puede hacer diferentes tipos de apuestas en la mesa de ruleta. Cada tipo de apuesta cubre un rango de números determinado y 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 a la izquierda del tablero se llaman apuestas externas.

APUESTAS INTERNAS:

- **Apuesta de pleno:** coloque su ficha únicamente sobre un número (incluido el cero).
- **Apuesta de caballo:** coloque su ficha sobre una línea que separe dos números.
- **Apuesta transversal:** coloque su ficha al final de una fila de números. Se trata de una apuesta a tres números.
- **Apuesta de cuadro:** coloque su ficha en un punto de intersección de cuatro números. Se trata de una apuesta a cuatro números.
- **Apuesta de seisena:** coloque su 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:** coloque su ficha en uno de los recuadros denominados "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:** coloque su ficha en uno de los tres recuadros denominados "1ª 12", "2ª 12" o "3ª 12" para cubrir los 12 números que abarca.
- **Rojo/Negro:** coloque su ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números rojos o negros. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **Par/Impar:** coloque su ficha en uno de estos recuadros para cubrir los 18 números pares o impares. El cero no se incluye en estas apuestas.
- **Apuesta al número alto (1-18) o número bajo (19-36):** coloque su 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

Haga clic en el botón **APUESTAS VECINAS** para ver un área de apuestas especial de forma ovalada que le permite realizar más fácilmente apuestas vecinas y otras apuestas especiales. Vuelva a hacer clic en el botón para cerrar/volver a abrir esta función.



Cada apuesta cubre un conjunto diferente de números y ofrece diferentes probabilidades de pago. Al pasar el cursor por encima de cualquier apuesta vecina o apuesta especial en la pista, se resaltan los puntos de la mesa de apuestas donde se colocarían las fichas. Solo tiene que hacer clic en la apuesta para colocar estas fichas.



Tiers du Cylindre

Esta apuesta cubre un total de doce 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 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 ocho números en los dos segmentos de la rueda 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 6/9
- 1 ficha en la separación 14/17
- 1 ficha en la separación 17/20
- 1 ficha en la separación 31/34

Voisins du Zero

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

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

Jeu Zero

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

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

Una **apuesta vecina** cubre un número determinado y los números más próximos a él en la rueda de la ruleta. Para realizar una apuesta vecina, haga clic en un número de la pista. Se colocará una ficha al número elegido y a sus números vecinos a izquierda y derecha. Haga clic en 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 le 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. Puede guardar y editar una lista de hasta 15 de sus apuestas favoritas con diferentes nombres.

GUARDAR UNA APUESTA FAVORITA

Para abrir el menú Apuestas favoritas, haga clic en el botón **APUESTAS FAVORITAS**. Vuelva a hacer clic en el botón para cerrar esta función.



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



REALIZAR UNA APUESTA FAVORITA

Cuando desee realizar una apuesta favorita durante la fase de realización de apuestas de una jugada de ruleta, abra el menú Apuestas favoritas para ver una lista de todas las apuestas que haya guardado previamente. Se mostrarán en orden cronológico, con la apuesta favorita guardada con más antigüedad ocupando la primera posición. Puede 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. Haga clic en el nombre de cada apuesta deseada para realizarla. También puede multiplicar (duplicar, triplicar, cuadruplicar...) la cantidad de cualquier apuesta favorita que haya realizado haciendo clic en su nombre más de una vez.

BORRAR O CAMBIAR EL NOMBRE DE UNA APUESTA FAVORITA

Cuando el menú Apuestas favoritas esté abierto, puede hacer clic en el botón **EDITAR** para eliminar o cambiar el nombre de cualquier apuesta enumerada.



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

Borre cualquier apuesta que ya no desee conservar en su lista de apuestas favoritas haciendo clic en el botón **ELIMINAR** correspondiente.



Cuando haya terminado de editar su lista de apuestas favoritas, haga clic en el botón **GUARDAR**, en la esquina superior derecha del menú Apuestas favoritas, o haga clic en el botón **APUESTAS FAVORITAS**.

APUESTAS ESPECIALES

En la segunda pestaña dentro de Apuestas favoritas puede realizar apuestas *Finale en plain* y *Finale a cheval*.

Finale en plain

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

Números ganadores

El apartado **NÚMEROS GANADORES** muestra los últimos números ganadores.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 5 22 10 ▲

El resultado de la última partida completada aparece a la izquierda. Los números negros aparecen de color blanco, mientras que los rojos aparecen de su mismo color.

Estadísticas

Haga clic en el botón **ESTADÍSTICAS** para ver un diagrama de los números ganadores, como máximo, de las 500 partidas más recientes. Utilice la barra deslizante para modificar el número de partidas que se muestran.

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 tiene que hacer clic en la apuesta para colocar la ficha.

Pagos

El pago dependerá del tipo de apuesta que haya hecho.

APUESTAS INTERNAS

TIPO DE APUESTAS	PAGO
Pleno	35:1
Dividir	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 rótulo **LÍMITES DE APUESTA** muestra las apuestas mínima y máxima permitidas en total para la mesa.

Ruleta € 0.1 - 1,000

Le aparecerá un aviso en pantalla si intenta realizar una apuesta superior al límite establecido para ese tipo de apuesta. Si realiza una apuesta inferior al límite mínimo, su apuesta será rechazada al concluir el tiempo de apuestas. Si realiza varias apuestas y algunas de ellas son inferiores al límite mínimo, solo se rechazarán las que no cumplan los requisitos mínimos.

Para poder participar en la partida debe contar con fondos suficientes para cubrir sus apuestas. Puede ver su SALDO actual en su pantalla.

SALDO
€ 100,000.00

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** puede seleccionar el valor de las fichas que desea apostar. Solo dispondrá de fichas con cantidades que se ajusten a su saldo actual. Este menú permanecerá iluminado y estará disponible mientras el tiempo de apuestas esté abierto (luz verde o amarilla del semáforo). Una vez que se cierren las apuestas (luz roja), el menú de fichas quedará deshabilitado y no podrá seleccionar más fichas.



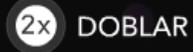
Una vez haya seleccionado una ficha, haga su apuesta haciendo clic/pulsando el punto de apuestas de la mesa de juego. Cada vez que haga clic o pulse el punto de apuestas, el valor de la apuesta se verá incrementado por el valor de la ficha seleccionada.

NOTA: No minimice el navegador ni abra otra pestaña del mismo mientras el tiempo de apuestas esté abierto y haya apuestas sobre la mesa. Dichas acciones se interpretan como abandono del juego, por lo que sus apuestas serán rechazadas para esa partida en particular.

El botón **DOBLE (2x)** le permite doblar rápidamente la última apuesta realizada. Este botón se habilita cuando haya realizado alguna apuesta.

El botón **DOBLE (2x)** le permite doblar la apuesta hasta el máximo permitido.

Solo puede doblar la apuesta una sola vez.



El botón **REPETIR** le permite repetir las mismas apuestas realizadas en la partida anterior.



El botón **DESHACER** suprime la última apuesta realizada.



Si hace clic o pulsa repetidamente en el botón **DESHACER**, se eliminarán una a una las apuestas en el orden inverso al que fueron realizadas. Recuerde que solo puede eliminar apuestas mientras el tiempo de apuestas esté abierto (luz VERDE o AMARILLA).

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



Chat

Puede comunicarse con el crupier y otros jugadores. Escriba su mensaje en el campo **CHAT**. Para enviar su mensaje, pulse Intro o el botón de flecha dentro del campo.

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



Puede 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). Utilice este código numérico como referencia (o haga una captura de pantalla del mismo) si desea ponerse 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. Tenga presente que los sonidos volverán a activarse automáticamente en cuanto cambie de mesa.



Puede 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.



Puede revisar su 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 hace clic o 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 inicie sesión desde cualquier dispositivo.

Puede cambiar los ajustes para modificar las opciones del juego.



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

GENERAL

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

VÍDEO

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

SONIDO

Puede poner en silencio o activar el SONIDO DEL CRUPIER y el SONIDO DEL JUEGO y ajustar sus volúmenes relativos.

Ingresos y retiradas

El botón **CAJERO**, ubicado en la parte inferior izquierda de la pantalla abre la ventana del cajero/banca para ingresar o retirar fondos.



Subsanación de errores

Si se produce algún error en el juego, el sistema de apuestas o el procedimiento de juego, la ronda de juego se pondrá en pausa temporalmente mientras el crupier avisa al responsable de turno. Usted y los otros 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** (si procede) está disponible en todo momento y en todos los juegos.



Dicho botón le permite cambiar fácilmente de mesa de juego o seleccionar cualquier otro juego en vivo. Solo abandonará la mesa en la que se encuentra una vez que haya seleccionado una nueva mesa en la que jugar. Puede usar entonces el SALÓN para echar un vistazo a otros juegos sin abandonar la mesa actual.

Partidas múltiples (si están disponibles)

Si disfruta de la acción incesante, ¡ahora puede unirse a 4 mesas de juego a la vez y verlas todas en la misma ventana del explorador!

Cuando se haya unido al menos a una mesa de juego, haga clic en el SALÓN para ir al salón. Una vez en el salón, coloque el puntero sobre la mesa a la que desea unirse y haga clic en su respectivo botón + para sumarse a la partida. (Algunas mesas no admiten partidas múltiples y, por tanto, no cuentan con el botón +.)



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

Puede salir de cualquier mesa sin que ello afecte a su presencia en las otras mesas a las que se ha unido. Para salir de una mesa, haga clic en el botón **X** que aparece cuando pasa el cursor sobre la ventana de la mesa.

Tenga en cuenta que:

- El botón **X** para salir de una mesa no está accesible cuando la mesa se muestra en el modo de pantalla completa.
- Saldrá de una mesa automáticamente si se une a la misma mesa desde otro dispositivo o explorador.
- Si hace clic directamente en el icono de una mesa en lugar de en el botón +, *cambiará* de mesa y no se unirá a la mesa elegida *además* de a la mesa a la que se ya se había unido antes.

Le recomendamos que se una solamente a tantas mesas como quepan en pantalla, de forma que pueda seguir haciendo sus 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 1-6	Seleccione la ficha deseada en la pantalla de fichas. "1" corresponde a la ficha situada más a la izquierda con el valor más bajo; "6" corresponde a la ficha que está más a la derecha y que tiene el valor más alto.
BARRA ESPACIADORA	Permite repetir la apuesta más reciente. Pulse la BARRA ESPACIADORA una segunda vez para doblar su apuesta.
CTRL+Z (CMD+Z)	Deshacer la última apuesta.

SUPRIMIR	Deshacer la última apuesta. Pulse SUPRIMIR durante 3 segundos para eliminar todas las apuestas.
ESC	Quando corresponda, la tecla ESC puede utilizarse para: <ul style="list-style-type: none">• Salir de pantalla completa,• Cerrar y abrir una ventana emergente (Historial, Ayuda, Configuración, etc.),• Abrir el SALÓN.

