



## INSTRUCCIONES DE JUEGO

---

RULETA BRIGTH

## ## El Juego

La Ruleta tiene 37 (0 a 36) casillas separadas numeradas que alternan el color rojo y el negro. La casilla del cero es de color verde para demostrar claramente que no forma parte de apuestas como a rojo o negro, par o impar, mayor o menor, docenas o columnas.

El crupier girará la ruleta y lanzará la bola. Una vez que la bola se haya parado, el crupier anunciará el número ganador y todas las apuestas se calcularán automáticamente. En la Ruleta Automática, la bola gira con un motor automáticamente y el número ganador aparecerá en su pantalla.

**\*\*El objetivo del juego\*\*** - es predecir de forma precisa dónde caerá la bola dentro de la ruleta una vez que la rueda deje de girar. Si predice el número correcto, ganará un premio según su apuesta. El importe del premio depende de la naturaleza de la apuesta realizada.

## ## Funcionamiento del juego

Para empezar a jugar, espere hasta que aparezca el mensaje **\*\*\*"HAGA SUS APUESTAS"\*\*\***, cuando lo haga, elija el valor de la ficha que le gustaría apostar en un giro determinado y colóquela en las zonas de apuestas correspondientes de la mesa de juego.

Su apuesta total se mostrará en la zona **\*\*\*"Apuesta Total"\*\*\***

Cuando el crupier lanzará la bola el estado del juego se cambiará a **\*\*\*"LAS ULTIMAS APUESTAS"\*\*\***

En estado **\*\*\*"NO VA MÁS"\*\*\***, ya no se podrá hacer ninguna apuesta, ni modificar ninguna apuesta ya realizada.

Al finalizar las apuestas, el valor de todas las apuestas realizadas se descontará de su saldo de casino.

Cuando la bola se detenga en una casilla, el número ganador se mostrará en la barra de estadísticas y en mitad de la pantalla. También aparecerá resaltada en la distribución de la mesa y será anunciado por el crupier. Si cualquiera de sus apuestas coincide con el número ganador, recibirá el premio correspondiente según la tabla de premios de la ruleta. El importe de su premio se mostrará en el mensaje que comunica que ha resultado premiado.

**###** En el siguiente periodo para realizar apuestas usted podrá:

\* <Control name='rebet' /> **\*\*Repetir\*\*** las apuestas realizadas en su última partida pulsando el botón Reapostar

\* <Control name='double-bet' /> **\*\*Doblar\*\*** todas las apuestas realizadas

\* <Control name='undo-bet' /> **\*\*Deshacer\*\*** la última acción al realizar apuestas

\* <Control name='cancel-bets' /> **\*\*Eliminar\*\*** todas las apuestas de la mesa

\* <Control name='autobet' /> Apagar **\*\*Auto-apuestas\*\***

\* <Control name='complete-bet' /> Juegue en modo **\*\*Apuesta Completa\*\***

\* <Control name='favorites' /> Guardar o usar **\*\*Apuestas Favoritas\*\***

## ## Tipos de apuestas

En la ruleta pueden realizarse muchas clases distintas de apuestas. Se dividen en Apuestas interiores, que se realizan dentro de la sección numerada de la mesa, y las Apuestas exteriores que se realizan en otras áreas.

### ### Apuestas interiores:

**\*\*Pleno\*\*** - una apuesta a un solo número. La apuesta más sencilla de la ruleta y con el mayor premio potencial. Este tipo de apuesta se paga 35 a 1.

**\*\*Caballo (apuesta dividida)\*\*** - una apuesta a dos números que se coloca en la línea que une a ambos en la mesa; por ejemplo, cubriendo 24 y 27. Este tipo de apuesta se paga 17 a 1.

**\*\*Apuesta a esquina\*\*** - una apuesta a cuatro números; por ejemplo, cubriendo el 8, el 9, el 11 y el 12. Este tipo de apuesta se paga 8 a 1.

**\*\*Apuesta Calle (apuesta triple)\*\*** - una apuesta de tres números, situada al final de una hilera de números; por ejemplo, cubriendo el 13, el 14 y el 15. La apuesta de calle se paga 11 a 1.

**\*\*Seisena (apuesta línea)\*\*** - una apuesta a seis números que se realiza en el cruce entre dos apuestas de calle, cubriendo, por ejemplo, 31, 32, 33, 34, 35 y 36. Las apuestas a seisena se pagan 5 a 1.

### ### Apuestas exteriores:

**\*\*Apuesta a la columna\*\*** - una apuesta a 12 números que se realiza en el lugar marcado como 2 a 1 al final de las columnas, que cubre los 12 números de esa columna. Este tipo de apuesta se paga 2 a 1.

**\*\*Apuesta a docena\*\*** - una apuesta a 12 números que se realiza en una de las tres secciones marcadas como 1ra 12, 2da 12 y 3ra 12. Cubre doce números de la docena correspondiente (1-12, 13-24 o 25-36). Este tipo de apuesta se paga 2 a 1.

**\*\*Sencillas: Rojo/Negro, Par/Impar, 1 a 18/19 a 36:** se llaman así porque cualquiera de ellas\*\* se paga 1 a 1. Todas cubren los 18 números de la mesa, tal y como se describe en su sección. Las apuestas a Rojo/Negro cubren los 18 números rojos o los 18 números negros. Las apuestas a Par/Impar cubren los números pares (2, 4, 6, 8, etc.) o los números impares (1, 3, 5, 7, etc.). 1 a 18/19 a 36 cubre los 18 números inferiores o los 18 números superiores. (Paga 1:1).

El cero no está incluido en ninguna de las columnas, docenas o apuestas sencillas.

Al realizar apuestas quedarán resultados los números que se incluirán en el tipo de apuesta seleccionado.

### ### Jugando en la pista de carreras (Racetrack)

**\*\*La pista de carreras (Racetrack por su nombre en inglés)\*\*** representa los números cuando aparecen en la rueda de la ruleta, en vez de en la mesa de la ruleta. Las apuestas por sectores y a Vecinos de un número pueden jugarse utilizando la pista de carreras de **\*\*la ruleta\*\***.

**\*\*Sectores de la rueda\*\*** son el primer y más importante grupo de apuestas que realizan la mayoría de jugadores. Estas apuestas se realizan utilizando la pista de carreras de la ruleta.

Una rueda de ruleta de un solo cero se divide en 4 secciones principales, que se corresponden con áreas de la mesa. Los nombres tradicionales de estas secciones están en francés - **\*\*VOISINS o Voisins du Zero\*\*** con una subsección llamada **\*\*ZERO o Jeu 0\*\***, la sección, **\*\*TIER o Tier Du Cylindre\*\*** y **\*\*ORPHELINS\*\***

**\*\*VOISINS o Voisins du Zero\*\*** (Vecinos del cero) es una apuesta de 9 fichas que cubre el cero, siete números a su derecha y nueve números a su izquierda. Este es el mayor sector de la rueda

de la ruleta. Consta de 2 fichas en la Calle 0/2/3, 2 fichas en la esquina 25/26/28/29 y una ficha en cada una de las divisiones: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35.

**\*\*ZERO (o Jeu 0)\*\*** (Juego del 0) es una apuesta de 4 fichas que consta de una ficha en el número 26 (Pleno) y una ficha en cada una de las divisiones: 0/3, 12/15 y 32/35.

**\*\*TIER (o Tier Du Cylindre)\*\*** (Tercios de la rueda) es una apuesta de 6 fichas que cubre los números desde el treinta y tres hasta el veintisiete, inclusive. Se coloca una ficha en cada una de las divisiones: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36.

**\*\*ORPHELINS\*\*** (Huérfanos) es una apuesta de 5 fichas que cubre dos segmentos de la rueda no asociados a Tier ni a Voisins. Esta combinación incluye una ficha al Pleno y una ficha en cada una de las divididas: 6/9, 14/17, 17/20 y 31/34.

Las apuestas **\*\*Frío/Caliente\*\*** se basan en las últimas 1000 rondas, donde **\*\*Caliente\*\*** son los números sorteados más veces y **\*\*Frío\*\*** son los números sorteados menos veces.

### ### Vecinos de un número

**\*\*Una apuesta de vecino\*\*** cubre un número seleccionado y 2 otros números vecinos a cada lado. Utilizando <Neighbours /> puede cambiar el número de "vecinos" en cada lado reduciéndolo a 1 o aumentando hasta 9 números a cada lado.

Por ejemplo, cambiando el valor a 5, cubrirá el número seleccionado y 5 números a la izquierda y 5 números a la derecha del número seleccionado. En la parrilla principal verá 11 fichas según la selección realizada. Y en el pista de carreras - una ficha que equivale al importe total de la apuesta realizada (ficha seleccionada x 11).

### ### Juegue en modo "Apuesta Completa":

La **\*\*"Apuesta Completa"\*\*\*** es una apuesta de cobertura que cubre todas las apuestas interiores de un número individual (pleno, split (chipx2), calle (chipx3), esquina (chipx4) y apuestas de líneas (chipx6) que contienen este número). La apuesta se realiza en función de la ficha seleccionada y de los límites de un tipo de apuesta concreto.

Cuando se juega en el modo **\*\*"Apuestas Completas"\*\*\*** se puede colocar la apuesta recta completa, splits individuales, esquinas, etc., las apuestas de llamada (racetrack) y las apuestas exteriores (rojo/negro, par/impar, etc.).

Tenga en cuenta que el uso del modo **\*\*"Apuesta completa"\*\*\*** requiere experiencia y una buena comprensión de las estrategias de la ruleta.

### ### Auto-Apuestas

Ponga las fichas en la mesa para activar la función Auto-Apuestas <Control name='autobet' />. Haga clic en el botón Auto-Apuestas. En la ventana que aparece, seleccione el número de Rondas para Auto-Apostar con los chips especificados.

Para desactivar Auto-Apuestas, haga clic en el botón Auto-Apuestas <Control name='autobet' />. Haga clic en el botón 'Stop' en la ventana que aparece. Si usted hace cualquier cambio en las fichas de la mesa cuando Auto-Apuestas está habilitado, Auto-Apuestas se apagará automáticamente.

### ### Apuestas Favoritas

Si desea guardar las fichas actualmente configuradas en Favoritas (Apuestas Favoritas), haga clic en Apuestas Favoritas <Control name='favorites' /> y, en la ventana que aparece, haga clic en Guardar. Para repetir las apuestas de Favoritos, haga clic en Favoritos <Control name='favorites' /> y elija la opción que desee utilizar. Para eliminar la combinación de favoritos, pulse la cruz junto a esta opción.

## ## PREMIOS

Tipo de Apuesta	Cubre	Premio
Pleno	1 Número	35:1
Caballo	2 Números	17:1
Calle	3 Números	11:1
Esquina	4 Números	8:1
Seisena	6 Números	5:1
Columna	12 Números	2:1
Docena	12 Números	2:1
Rojo/Negro	18 Números	1:1
Par/Impar	18 Números	1:1
1-18/19-36	18 Números	1:1

## ## Retorno al jugador (RTP)

El RTP de la ruleta es de 97.3%.

## ## Inconveniencias en el juego

Si hay algún error en el procedimiento del juego, la ronda de juego se cancelará y las apuestas iniciales se devolverán a los jugadores.

En caso de cualquier pregunta, por favor, comuníquese a servicio de atención al cliente de su casino. Por favor, permita el tiempo para revisar la cosa.

\*Versión del juego <GameVersion />\*

\*Actualizado en <ReleaseDate /> ver. <ReleaseVersion />\*

