



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SWEEP WIN ROULETTE

Sweep&Win Roulette™

Acerca de este juego

Sweep&Win Roulette™ es un juego de estilo de ruleta europea con una función Sweep&Win™.

El juego también incluye una pista Sweep&Win™, apuestas a números adyacentes y apuestas favoritas.

La función Sweep&Win™ otorga multiplicadores de x2 a x100 en varios números adyacentes.

Función Sweep&Win™

Cada tirada de la rueda de la ruleta tiene una probabilidad de activar Sweep&Win™.

Sweep&Win™ se representa como el logotipo de Sweep&Win™ debajo de la rueda de la ruleta.

El resultado de Sweep&Win™ se muestra antes del resultado de la tirada de la rueda.

La función se activa automáticamente cuando el logotipo de Sweep&Win™ debajo de la rueda se ilumina.

Esta función se puede activar aunque el número de apuesta directa que salga en la rueda de la ruleta no sea su apuesta ganadora.

Se seleccionan 2, 4 o 6 números adyacentes al número que sale en la rueda de la ruleta y se les asignan multiplicadores aleatorios.

Gana el importe multiplicador de cualquiera de los números adyacentes en el que haya colocado una apuesta.

Los multiplicadores están entre x2 y x100, pero no superan x50 cuando se otorgan 6 números adyacentes.

Una apuesta directa a un número adyacente Sweep&Win™ se paga con un cuota multiplicada por el multiplicador asignado.

Desglose de multiplicadores Sweep&Win™

La probabilidad de que se inicie Sweep&Win™ después de cada tirada es exactamente 50 %.

Las apuestas directas ganadoras por un multiplicador Sweep&Win™ otorgan los siguientes pagos por cada uno de los multiplicadores correspondientes:

Multiplicadores - Pago

2 - 1:1

3 - 2:1

5 - 4:1

10 - 9:1

20 - 19:1

30 - 29:1

50 - 49:1

100 - 99:1

Por ejemplo: Sweep&Win™ desvela el número 5 con un multiplicador x50. Si el jugador tiene una apuesta de 1 € en el número 5 y el resultado de la partida = 5, ganará 49 € + 1 € (su apuesta), con una devolución total de 50 €.

Probabilidades de número Sweep&Win™

Las probabilidades de que se activen 2, 4 o 6 números adyacentes en Sweep&Win™ son las siguientes:

2 números - 25,00 %

4 números - 46,43 %

6 números - 28,57 %

Desglose de multiplicadores con 2 números

La probabilidad de que aparezca cada multiplicador cuando se seleccionan 2 números adyacentes es la siguiente:

Multiplicador - Probabilidad

2 - 28,70 %

3 - 20,50 %

5 - 24,60 %

10 - 10,20 %

20 - 8,20 %

30 - 3,30 %

50 - 2,90 %

100 - 1,60 %

Desglose de multiplicadores con 4 números

La probabilidad de que aparezca cada multiplicador cuando se seleccionan 4 números adyacentes es la siguiente:

Multiplicador - Probabilidad

2 - 28,00 %

3 - 20,00 %

5 - 24,00 %

10 - 12,00%

20 - 8,00 %

30 - 4,80 %

50 - 2,40 %

100 - 0,80 %

Desglose de multiplicadores con 6 números

La probabilidad de que aparezca cada multiplicador cuando se seleccionan 6 números adyacentes es la siguiente:

Multiplificador - Probabilidad

2 - 31,50 %

3 - 22,50 %

5 - 27,00%

10 - 6,80 %

20 - 6,80 %

30 - 3,60 %

50 - 1,80 %

La RTP de una apuesta directa depende del tipo de apuesta directa

RTP de apuesta directa sin multiplicador: 54,05 %.

RTP de apuesta directa con multiplicador: 43,20 %.

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 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 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 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 ganancia en un número Sweep&Win™, multiplique la apuesta por el multiplicador final del número Sweep&Win™ ganador. Por ejemplo, si obtiene un multiplicador final de 50, su apuesta x50 = a su ganancia total.

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 + su apuesta normal = 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

Circuito Sweep&Win™

El circuito Sweep&Win™ le permite colocar 2, 4 o 6 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 apuestas a números adyacentes es dos. Este número se puede cambiar en el centro de la pantalla del circuito Sweep&Win™.

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.

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.

Juego automático

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

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

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

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

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.

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.

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

Circuito Sweep&Win™: utilice el circuito Sweep&Win™ para hacer rápidamente apuestas a números adyacentes en la mesa de la ruleta.

Borrar apuestas: borra todas las apuestas de la mesa.

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

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.

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

Glosario

Sweep&Win - Sweep&Win

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.

Los valores reflejan el devolución máxima esperada y no cambian.

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 entre las apuestas totales a partir de una simulación de numerosas rondas de juego.

RTP: 97,30 %.

RTP directa: 97,25 %

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.4.0 | Aplicación 1.2.2

© 2023. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2024-03-21

