

# CARTAS

## Baccarat

### Características del juego

Apuesta al Jugador (Player), Banca (Banker) o Empate (Tie)

8 barajas de cartas

Lista de los últimos 15 resultados

### Objetivo

El objetivo del juego es adivinar quién entre la banca y el jugador conseguirá con sus cartas la puntuación más cercana al 9.

Se juega con 8 barajas de 52 cartas, mezcladas antes de cada partida.

### Valor de las cartas

K, Q, J y 10 valen 0 puntos cada uno, A vale 1 punto; todas las demás cartas tienen valor nominal.

El valor de punto más alto que cualquier mano de Baccarat puede tener es 9. Si las cartas de una mano suman más de nueve puntos, simplemente se debe restar diez; el resultado es el valor de la mano del bacará.

Por ejemplo:

$7 + \text{Jota} = 7$

$\text{As} + 8 = 9$

$8 + 9 = 17$ , que vale 7

$5 + 5 = 10$ , que vale 0

Las manos de Baccarat pueden estar compuestas por dos o tres cartas (consulte las Reglas de la tercera carta para obtener detalles sobre el sorteo de la tercera carta). Al conseguir en una mano el total de nueve sumando dos cartas se produce una mano "Natural". Sumando un total de ocho se consigue la segunda mejor mano que también se define "Natural".

### Pantalla y Botones de Juego

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Pueden colocarse apuestas seleccionando los círculos PLAYER (Jugador), BANKER (Banca) y/o TIE (Empate). Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones VOLVER, ELIMINAR APUESTAS y REPARTIR.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas colocadas en la mesa.



Por el botón REPARTIR se empieza la partida, el importe apostado se quita del saldo y se reparten las cartas.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetir las.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

El juego cuenta con una lista de los últimos 15 resultados. Para acceder, hacer clic en la sección Últimos 15 en la consola del juego.

### Cómo jugar

1. Elegir el valor de la ficha con la que se quiere jugar.
2. Colocar las apuestas. La apuesta TIE (Empate) puede colocarse junto a una apuesta al BANKER (Banca) o al PLAYER (Jugador). No pueden colocarse apuestas al BANKER (Banca) o al PLAYER (Jugador) a la vez.
3. Seleccionar el botón REPARTIR para empezar la mano. Se repartirán dos cartas al PLAYER (Jugador) y dos cartas al BANKER (Banca). La tercera carta se reparte según las reglas a continuación.
4. La mano con el valor más alto gana. En el caso en que al PLAYER (Jugador) como a la BANKER (Banca) se le repartan manos del mismo valor se produce un Empate. Tu apuesta(s) gana si predijiste correctamente el resultado de la mano. Cuando las manos de PLAYER (Jugador) y BANKER (Banca) empatan, las apuestas que se le hacen al PLAYER (Jugador) o BANKER (Banca) se te devuelven.

La Tabla de Pagos a continuación indica los pagos por los posibles resultados del juego.

### Reglas tercera carta

Dependiendo del valor del punto de las dos primeras cartas repartidas en cada mano, una tercera carta puede repartirse entre la mano del PLAYER (Jugador) o del BANKER (Banca), o ambas. La mano del PLAYER (Jugador) se evalúa para recibir una tercera carta primero, y luego se toma acción en la mano del BANKER (Banca).

**Si cualquiera de las manos tiene un valor de puntos de 8 o 9 con las dos primeras cartas, ninguna tercera carta se repartirá en ninguna mano.**

### Tercera carta PLAYER (Jugador):

El valor del punto de las primeras dos cartas en la mano del PLAYER (Jugador) determinará si se debe repartir una tercera carta al PLAYER (Jugador)

Valor del punto en la mano del PLAYER (Jugador)	Acción tercera carta PLAYER (Jugador)
0-1-2-3-4-5	Repartir una tercera carta
6-7	Ninguna tercera carta

### Tercera carta BANKER (Banca):

La tercera carta del BANKER (Banca) no solo depende del valor del punto de sus dos primeras cartas, sino también de la acción de la tercera carta tomada en la mano del PLAYER (Jugador).

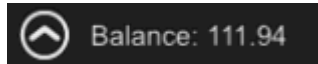
Valor del punto en la mano de la BANKER (Banca)	Valor tercera carta PLAYER (Jugador)	Acción tercera carta BANKER (Banca)
0-1-2	Cualquier valor	Repartir una tercera carta
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	Repartir una tercera carta
4	2-3-4-5-6-7	Repartir una tercera carta
5	4-5-6-7	Repartir una tercera carta
6	6-7	Repartir una tercera carta
7	Cualquier valor	Ninguna tercera carta
Valor del punto en la mano de la BANKER (Banca)	Acción tercera carta BANKER (Banca)	Tercera carta sin PLAYER (Jugador)
0-5	Repartir una tercera carta	
6-7	Ninguna tercera carta	

### Pagos

Tipo de apuesta	Empate	Gana la mano PLAYER (Jugador)	Gana la mano BANKER (Banca)
BANKER (Banca)	La apuesta se devuelve	La apuesta se pierde	19:20
PLAYER (Jugador)	La apuesta se devuelve	1:1	La apuesta se pierde
EMPATE	8:1	La apuesta se pierde	La apuesta se pierde

### Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero bono jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de los saldos (detalles a continuación) y solo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

**Efectivo:** dinero depositado en el sitio web o dinero bono que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

**Bono jugable:** dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**Bono pendiente:** no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

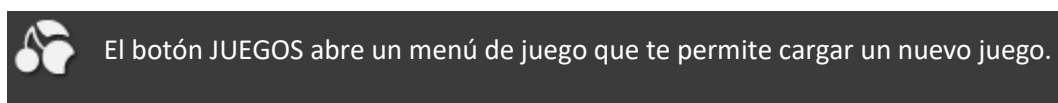
**FPP:** puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.



Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirte en el sitio web.



Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.





El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:

- Background music
- Game sounds
- Dealer voice

**Música de fondo:** opción para silenciar solo la música de fondo del juego en cuestión.

**Sonidos del juego:** opción para silenciar solo los sonidos del juego en cuestión.

**Voz del crupier:** opción para silenciar solo la voz del crupier.

## RTP

RTP juego: 98,94%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos bono, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

## Información general

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

Las sesiones de inicio en este sitio de juego expirarán después de 20 minutos de inactividad.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.

© Derechos de autor 2020 Espresso Games

## **RULETAS**

### **Euro Roulette**

#### **Características del juego**

Últimos 15 números sorteados  
Estadísticas

Apuestas vecinos  
Apuestas personales  
Apuestas especiales  
Giro rápido

### Objetivo

En la ruleta, el objetivo es acertar el número y/o el color en que caerá finalmente la bola.

La ruleta cuenta con números del 0 al 36. Los números son de color rojo y negro, excepto por el número 0 que es verde.

El Tapete se constituye de dos secciones de apuestas - apuestas internas y apuestas externas. Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales. Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

Esta versión de la ruleta es de un solo cero. En el caso de salir el cero, todo lo apostado en las suertes sencillas (rojo, negro, par, impar, bajo y alto) pierde la mitad de su valor.

### Pantalla y Botones de Juego

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Al pasar con el ratón por el tapete, se iluminarán los recuadros que se incluirán en el caso de colocar una apuesta en aquel recuadro. Por ejemplo, al pasar por el número 4, ese número se iluminará. Al colocar el ratón en la línea entre el 4 y el 5, ambos recuadros se iluminarán ya que colocando una ficha en esa línea se apostará en ambos recuadros con una apuesta dividida split.

Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones GIRO RÁPIDO, GIRA, ELIMINAR APUESTAS y VOLVER.



El botón GIRO RÁPIDO elimina el monto de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro rápido muestra el número que salió.





El botón GIRA quita la cantidad de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro muestra el número que salió.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas aún no confirmadas colocadas en la mesa.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas aún no confirmadas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetirlas.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Sobre la bandeja de chips hay un panel que incluye las siguientes secciones:

### **Estadísticas**

Las siguientes estadísticas se basan en los últimos 500 giros:

- **Números calientes:** Los números que han salido más frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.
- **Números fríos:** Los números que han salido menos frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.

- Porcentaje de apariciones de números pares/impares o 0.
- Porcentaje de apariciones de números rojos/negros o 0.



Este ícono permite visualizar los últimos 500 sorteos.

### Apuestas personales

Pueden memorizarse hasta 10 apuestas a la vez. Primero colocar la apuesta que se quiera memorizar y seleccionar +.

En el caso en que una apuesta personal, junto con otras apuestas anteriormente colocadas en la mesa, supere el límite de la mesa/apuesta, la apuesta personal no se aceptará.

### Apuestas especiales

Esta sección contiene enlaces rápidos para colocar muchas apuestas multinuméricas de uso común.

### Tipos de Apuesta

La tabla a continuación describe las áreas de apuesta y los pagos por los tipos de apuesta correspondiente.

### Apuestas Internas

Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales.

Pleno, 1 número Paga 35:1	Se apuesta a un número pleno.
Caballo, 2 números Paga 17:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos números incluyendo 0 y 1, 0 y 2, 0 y 3.
Pleno Transversal, 3 números Paga 11:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de todas las líneas de números o en el punto de intersección entre el 0, 1, 2 o el 0, 2, 3.
Cuadrado, 4 números Paga 8:1	Colocar la apuesta en el punto central donde se encuentran 4 números o en el primer punto de intersección entre el 0 y el 1.
Líneas, 6 números Paga 5:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de las dos líneas en el punto donde se encuentran entre ellas.

### Apuestas Externas

Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

Columna, números Paga 2:1	12	Colocar las apuestas en uno de los tres recuadros abajo de cada columna. El 0 no está incluido.
Docena, números Paga 2:1	12	Colocar la apuesta en uno de los tres recuadros 1st 12, 2nd 12 o 3rd 12. El 0 no está incluido.
Rojo, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro con el oval rojo. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Negro, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro con el oval negro. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Par, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro EVEN. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Impar, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro ODD. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
1 a 18, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro 1 a 18. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
19 a 36, 18 números Paga 1:1		Colocar las apuestas en el recuadro 19 a 36. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.

### Apuestas Vecinos

Las siguientes apuestas pueden colocarse en el oval de números (el Racetrack) en la parte derecha del tapete.

Vecinos	<p>Eligiendo un número se coloca una apuesta de 5 fichas en el número elegido más en los dos números antes y después. Por ejemplo, apostando por el 17, el jugador gana también con el 2, 25, 17, 34, 6. Paga como una apuesta por un pleno 35:1.</p> <p>Al colocar una apuesta de vecinos en el oval de números, el importe de la ficha seleccionada se dividirá entre los números incluidos por aquella apuesta.</p> <p>Por ejemplo, si seleccionaste el chip de 5 valores y apostaste al número 0, se colocará un valor de 1 en cada uno de los números 0, 3, 15, 26 y 32.</p>
---------	---

Vecinos del cero (Voisins du Zero)	Apuesta de 9 fichas que cubre el cero y los siete números a la derecha y nueve a la izquierda. 0-2-3 paga 11:1 + 25-26-28-29 paga 8:1, por valor de 2 fichas, 4-7 + 12-15, 18-21, 19-22, 32-35, por valor de 1 ficha paga 17:1.
Tercio (Tiers du Cylindre)	Apuesta de 6 fichas que cubre los números 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36. Paga como una apuesta caballo 17:1.

### Apuestas especiales

Todas estas apuestas especiales cubren un determinado grupo de números. La tabla de los pagos depende del tipo de apuesta. Por ejemplo, una ficha cubriendo 2 números paga como una apuesta a caballo 17:1.

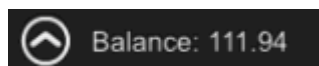
Huérfanos con apuestas pleno	Apuesta de 8 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
Huérfanos con apuestas caballo	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a pleno al número 1 y una ficha a caballo a los números 6-9, 14-17, 17-20, 31-34.
Juego del cero (Zero Game)	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno al número 26 y una ficha a caballo a los números 0-3, 12-15, 32-35.
Finales Pleno 0	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 0, 10, 20, 30.
Finales Pleno 1	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 1, 11, 21, 31.
Finales Pleno 2	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 2, 12, 22, 32.
Finales Pleno 3	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 3, 13, 23, 33.
Finales Pleno 4	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 4, 14, 24, 34.
Finales Pleno 5	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 5, 15, 25, 35.
Finales Pleno 6	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 6, 16, 26, 36.

Finales Pleno 7	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 7, 17, 27.
Finales Pleno 8	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 8, 18, 28.
Finales Pleno 9	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 9, 19, 29.
Finales a Caballo 0/1	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 0-1, 10-11, 20-21, y a pleno a los números 30 y 31.
Finales a Caballo 1/2	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 1-2, 11-12, 31-32 y a pleno a los números 21 y 22.
Finales a Caballo 2/3	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 2-3, 22-23, 32-33 y a pleno a los números 12 y 13.
Finales a Caballo 4/5	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 4-5, 14-15, 34-35 y a pleno a los números 24 y 25.
Finales a Caballo 5/6	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 5-6, 25-26, 35-36 y a pleno a los números 15 y 16.
Finales a Caballo 0/3	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 0-3, 10-13, 20-23, 30-33.
Finales a Caballo 1/4	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 1-4, 11-14, 21-24, 31-34.
Finales a Caballo 2/5	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 2-5, 12-15, 22-25, 32-35.
Finales a Caballo 3/6	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 3-6, 13-16, 23-26, 33-36.
Finales a Caballo 7/8	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 7-8, 17-18 y a pleno a los números 27 y 28.
Finales a Caballo 8/9	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 8-9, 28-29 y a pleno a los números 18 y 19.
Finales a Caballo 4/7	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 4-7, 14-17, 24-27.

Finales a Caballo 5/8	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 5-8, 15-18, 25-28.
Finales a Caballo 6/9	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 6-9, 16-19, 26-29.
Finales a Caballo 7/10	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 7-10, 17-20, 27-30.
Finales a Caballo 8/11	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 8-11, 18-21, 28-31.
Finales a Caballo 9/12	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 9-12, 19-22, 29-32.

### Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero bono jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de los saldos (detalles a continuación) y solo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

**Efectivo:** dinero depositado en el sitio web o dinero bono que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

**Bono jugable:** dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**Bono pendiente:** no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**FPP:** puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.

REGISTER NOW

Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirte en el sitio web.

WIN REAL MONEY!

Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:

- Background music
- Game sounds
- Dealer voice

**Música de fondo:** opción para silenciar solo la música de fondo del juego en cuestión.

**Sonidos del juego:** opción para silenciar solo los sonidos del juego en cuestión.

**Voz del crupier:** opción para silenciar solo la voz del crupier.

## **RTP**

RTP juego: 98,65%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos bono, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

## **Información general**

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

Las sesiones de inicio en este sitio de juego expirarán después de 20 minutos de inactividad.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.

© Derechos de autor 2020 Espresso Games

## **Poker Roulette**

### **Características del juego**

Últimos Estadísticas	15	números	sorteados
Apuestas			personales
Giro rápido			

### **Objetivo**



En la ruleta de póker, el objetivo es acertar el símbolo y/o el color en que caerá finalmente la bola.

La ruleta de póker está marcada con los símbolos A, K, Q, J, 10 de los cuatro palos. El comodín es rojo y negro y los otros símbolos son alternativamente de color rojo y negro.

El Tapete se constituye de dos secciones de apuestas - apuestas internas y apuestas externas. Las apuestas internas se colocan en las áreas de los símbolos individuales. Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los símbolos individuales.

Esta versión de la ruleta tiene un comodín. En el caso de salir el cero, se devolverá la mitad de lo apostado en rojo o negro.

### **Pantalla y Botones de Juego**

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Al pasar con el ratón por el tapete, se iluminarán los recuadros que se incluirán en el caso de colocar una apuesta en aquel recuadro. Por ejemplo, al pasar por el símbolo as de corazones, ese símbolo se iluminará. Al colocar el ratón en la línea entre el as de corazones y el rey de picas, ambos recuadros se iluminarán ya que colocando una ficha en esa línea se apostará en ambos recuadros con una apuesta dividida split.

Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones GIRO RAPIDO, GIRA, ELIMINAR APUESTAS y VOLVER.



El botón GIRO RÁPIDO elimina el monto de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro rápido muestra el símbolo que salió.



El botón GIRA quita la cantidad de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro muestra el símbolo que salió.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas aún no confirmadas colocadas en la mesa.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas aún no confirmadas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetir las.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Sobre la bandeja de chips hay un panel que incluye las siguientes secciones:

### **Estadísticas**

Las siguientes estadísticas se basan en los últimos 500 giros:

- **Símbolos calientes:** Los símbolos que han salido más frecuentemente. Seleccionando un símbolo es posible apostar por el símbolo seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los símbolos incluidos en la sección seleccionada.
- **Símbolos fríos:** Los símbolos que han salido menos frecuentemente. Seleccionando un símbolo es posible apostar por el símbolo seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los símbolos incluidos en la sección seleccionada.
- **Porcentaje de apariciones de números rojos/negros o comodín.**
- **Porcentaje de apariciones de símbolos del mismo palo.**

### **Apuestas personales**

Pueden memorizarse hasta 10 apuestas a la vez. Primero colocar la apuesta que se quiera memorizar y seleccionar +.

En el caso en que una apuesta personal, junto con otras apuestas anteriormente colocadas en la mesa, supere el límite de la mesa/apuesta, la apuesta personal no se aceptará.

### Tipos de Apuesta

La tabla a continuación describe las áreas de apuesta y los pagos por los tipos de apuesta correspondiente.

#### Apuestas Internas

Las apuestas internas se colocan en las áreas de los símbolos individuales.

Pleno 1 símbolo Paga 19:1	Se apuesta a un símbolo pleno.
Caballo 2 símbolos Paga 9:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos símbolos incluyendo comodín y as de tréboles, comodín y as de diamantes , comodín y as de corazones o comodín y as de picas.
Pleno Transversal, 3 símbolos Paga 5:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos símbolo incluyendo comodín, as de tréboles, as de diamantes o comodín, as de diamantes, as de picas o comodín, as de picas, as de corazones.
Cuadrado, 4 símbolos Paga 4:1	Colocar la apuesta en el punto central donde se encuentran 4 símbolos.

#### Apuestas Externas

Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los símbolos individuales.

Póker, 4 símbolos Paga 4:1	Colocar las apuestas en el recuadro POKER.
Escalera, 5 símbolos Paga 3:1	Colocar las apuestas en uno de los cuatro recuadros abajo de cada columna.
Palo, 5 símbolos Paga 3:1	Se apuesta a un símbolo de palo individual.

Rojo, 10 símbolos Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro rojo. Cuando sale el símbolo comodín, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Negro, 10 símbolos Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro negro. Cuando sale el símbolo comodín, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.

### Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero bono jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de los saldos (detalles a continuación) y solo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

**Efectivo:** dinero depositado en el sitio web o dinero bono que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

**Bono jugable:** dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**Bono pendiente:** no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**FPP:** puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.



Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirse en el sitio web.



Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:

- Background music
- Game sounds
- Dealer voice

**Música de fondo:** opción para silenciar solo la música de fondo del juego en cuestión.

**Sonidos del juego:** opción para silenciar solo los sonidos del juego en cuestión.

**Voz del crupier:** opción para silenciar solo la voz del crupier.

#### RTP

RTP juego: 97,62%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos bono, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

### **Información general**

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

Las sesiones de inicio en este sitio de juego expirarán después de 20 minutos de inactividad.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.

© Derechos de autor 2020 Espresso Games

## **12 Number Roulette**

### **Características del juego**

Últimos 15 números sorteados

Estadísticas

Apuestas personales

Giro rápido

### **Objetivo**

En la ruleta, el objetivo es acertar el número y/o el color en que caerá finalmente la bola.

La ruleta cuenta con números del 0 al 12. Los números son de color rojo y negro, excepto por el número 0 que es verde.

El Tapete se constituye de dos secciones de apuestas - apuestas internas y apuestas externas. Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales. Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

Esta versión de la ruleta es de un solo cero. En el caso de salir el cero, se devolverá la mitad de lo apostado en rojo, negro, par y impar.

### **Pantalla y Botones de Juego**

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Al pasar con el ratón por el tapete, se iluminarán los recuadros que se incluirán en el caso de colocar una apuesta en aquel recuadro. Por ejemplo, al pasar por el número 4, ese número se iluminará. Al colocar el ratón en la línea entre el 4 y el 5, ambos recuadros se iluminarán ya que colocando una ficha en esa línea se apostará en ambos recuadros con una apuesta dividida split.

Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones GIRO RAPIDO, GIRA, ELIMINAR APUESTAS y VOLVER.



El botón GIRO RÁPIDO elimina el monto de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro rápido muestra el número que salió.



El botón GIRA quita la cantidad de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro muestra el número que salió.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas aún no confirmadas colocadas en la mesa.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas aún no confirmadas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetir las.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Sobre la bandeja de chips hay un panel que incluye las siguientes secciones:

### **Estadísticas**

Las siguientes estadísticas se basan en los últimos 500 giros:

- **Números calientes:** Los números que han salido más frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.
- **Números fríos:** Los números que han salido menos frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.
- **Porcentaje de apariciones de números pares/impares o 0.**
- **Porcentaje de apariciones de números rojos/negros o 0.**



Este ícono permite visualizar los últimos 500 sorteos.

### **Apuestas personales**

Pueden memorizarse hasta 10 apuestas a la vez. Primero colocar la apuesta que se quiera memorizar y seleccionar +.

En el caso en que una apuesta personal, junto con otras apuestas anteriormente colocadas en la mesa, supere el límite de la mesa/apuesta, la apuesta personal no se aceptará.

### **Tipos de Apuesta**

La tabla a continuación describe las áreas de apuesta y los pagos por los tipos de apuesta correspondiente.

### **Apuestas Internas**

Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales.



Pleno 1 número Paga 11:1	Se apuesta a un número pleno.
Caballo 2 números Paga 5:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos números incluyendo 0 y 1, 0 y 2, 0 y 3.
Pleno Transversal 3 números Paga 3:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de todas las líneas de números o en el punto de intersección entre el 0, 1, 2 o el 0, 2, 3.
Cuadrado 4 números Paga 2:1	Colocar la apuesta en el punto central donde se encuentran 4 números o en el primer punto de intersección entre el 0 y el 1.
6 números Paga 1:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de las dos líneas en el punto donde se encuentran entre ellas.

### Apuestas Externas

Columna 4 números Paga 2:1	Colocar las apuestas en uno de los tres recuadros abajo de cada columna. El 0 no está incluido.
Rojo 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval rojo. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Negro 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval negro. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Par 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro EVEN. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
Impar 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro ODD. Cuando sale el número 0, se devuelve la mitad del monto de la apuesta.
1 a 6, 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 1 - 6.
4 a 9, 6 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 4 - 9.

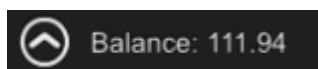
7 a 12, 6 números  
Paga 1:1

Colocar las apuestas en el recuadro 7 - 12.

Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

### Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero bono jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de los saldos (detalles a continuación) y solo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

**Efectivo:** dinero depositado en el sitio web o dinero bono que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

**Bono jugable:** dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**Bono pendiente:** no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**FPP:** puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.



Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirse en el sitio web.



Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:

- Background music
- Game sounds
- Dealer voice

**Música de fondo:** opción para silenciar solo la música de fondo del juego en cuestión.

**Sonidos del juego:** opción para silenciar solo los sonidos del juego en cuestión.

**Voz del crupier:** opción para silenciar solo la voz del crupier.

#### RTP

RTP juego: 96,15%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos bono, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

### **Información general**

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

Las sesiones de inicio en este sitio de juego expirarán después de 20 minutos de inactividad.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.

© Derechos de autor 2020 Espresso Games

## **American Roulette**

### **Características del juego**

- Doble 00
- Últimos 15 números sorteados
- Estadísticas
- Apuestas express
- Apuestas personales
- Apuestas especiales
- Giro rápido

### **Objetivo**

En la ruleta, el objetivo es acertar el número y/o el color en que caerá finalmente la bola.

La ruleta cuenta con números del 1 al 36 más el 0 y el 00. Los números son de color rojo y negro, excepto por el número 0 y el 00 que son verdes.

El Tapete se constituye de dos secciones de apuestas - apuestas internas y apuestas externas. Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales. Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

### **Pantalla y Botones de Juego**

El jugador cuenta con unas fichas para seleccionar los importes de apuestas, los recuadros de apuesta y unos botones que se visualizan únicamente cuando puedan utilizarse. El jugador, durante todo el desarrollo de la partida, contará con el área de mensajes en la barra inferior del juego.



Para visualizar más información relativamente a los límites de las apuestas, ir con el ratón sobre la placa Table Limits & Payouts.

Al pasar con el ratón por el tapete, se iluminarán los recuadros que se incluirán en el caso de colocar una apuesta en aquel recuadro. Por ejemplo, al pasar por el número 4, ese número se iluminará. Al colocar el ratón en la línea entre el 4 y el 5, ambos recuadros se iluminarán ya que colocando una ficha en esa línea se apostará en ambos recuadros con una apuesta dividida split.

Por cada apuesta colocada se utilizará la ficha seleccionada del contenedor.

Al colocar apuestas, se visualizan los botones GIRO RÁPIDO, GIRA, ELIMINAR APUESTAS y VOLVER.



El botón GIRO RÁPIDO elimina el monto de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro rápido muestra el número que salió.



El botón GIRA quita la cantidad de la apuesta de tu saldo. Una animación de giro muestra el número que salió.



Por el botón ELIMINAR APUESTAS se retiran todas las apuestas aún no confirmadas colocadas en la mesa.



Por el botón VOLVER se retiran las apuestas aún no confirmadas individualmente, empezando por la última apuesta colocada en la mesa.

Al acabarse la partida, se visualizan los botones NUEVA PARTIDA y REPETIR APUESTAS.



El botón REPETIR APUESTAS quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite repetirlas.



El botón NUEVA PARTIDA quita de la mesa las apuestas anteriormente colocadas y permite cambiar el importe y el tipo de apuesta que se quiera colocar.

Sobre la bandeja de chips hay un panel que incluye las siguientes secciones:

### **Estadísticas**

Las siguientes estadísticas se basan en los últimos 500 giros:

- **Números calientes:** Los números que han salido más frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.
- **Números fríos:** Los números que han salido menos frecuentemente. Seleccionando un número es posible apostar por el número seleccionado. Haciendo click en los títulos de secciones se apuesta por todos los números incluidos en la sección seleccionada.
- **Porcentaje de apariciones de números pares/impares o 0.**
- **Porcentaje de apariciones de números rojos/negros o 0.**



Este ícono permite visualizar los últimos 500 sorteos.

### **Apuestas personales**

Pueden memorizarse hasta 10 apuestas a la vez. Primero colocar la apuesta que se quiera memorizar y seleccionar +.

En el caso en que una apuesta personal, junto con otras apuestas anteriormente colocadas en la mesa, supere el límite de la mesa/apuesta, la apuesta personal no se aceptará.

### **Apuestas especiales**

Esta sección contiene enlaces rápidos para colocar muchas apuestas multinuméricas de uso común.

### **Tipos de Apuesta**

La tabla a continuación describe las áreas de apuesta y los pagos por los tipos de apuesta correspondiente.

### **Apuestas Internas**

Las apuestas internas se colocan en las áreas de los números individuales.

Pleno, 1 número Paga 35:1	Se apuesta a un número pleno.
Caballo, 2 números Paga 17:1	Se coloca la apuesta en la línea entre dos números incluyendo 0 y 00, 0 y 1, 0 y 2, 00 y 2, 00 y 3.
Pleno Transversal, 3 números Paga 11:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de todas las líneas de números o en el punto de intersección entre el 0, 1, 2 o 0, 2, 00 o 2, 00, 3.
Cuadrado, 4 números Paga 8:1	Colocar la apuesta en el punto central donde se encuentran 4 números.
Línea superior, 5 números Paga 6:1	Coloca tu apuesta en el extremo inferior de las dos filas que incluyen 0, 00, 1, 2 y 3.
Líneas, 6 números Paga 5:1	Colocar la apuesta en la parte inferior de las dos líneas en el punto donde se encuentran entre ellas.

### Apuestas Externas

Las apuestas externas son los recuadros de apuesta fuera del área reservada a los números individuales.

Columna, 12 números Paga 2:1	Colocar las apuestas en uno de los tre recuadros abajo de cada columna. Los 0 y 00 no están incluidos.
Docena, 12 números Paga 2:1	Colocar la apuesta en uno de los tres recuadros 1st 12, 2nd 12 o 3rd 12. Los 0 y 00 no están incluidos.
Rojo, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval rojo. Los 0 y 00 no están incluidos.
Negro, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro con el oval negro. Los 0 y 00 no están incluidos.
Par, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro EVEN. Los 0 y 00 no están incluidos.
Impar, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro ODD. Los 0 y 00 no están incluidos.

1 to 18, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 1 to 18. Los 0 y 00 no están incluidos.
19 to 36, 18 números Paga 1:1	Colocar las apuestas en el recuadro 19 to 36. Los 0 y 00 no están incluidos.

### Apuestas Express

Las siguientes apuestas pueden colocarse en el oval Express Bets en la parte derecha del tapete. Estas apuestas son todas apuestas a pleno, por tanto el pago en caso de ganancia es 35:1.

Macau	Apuesta de 10 fichas a pleno a los números: 00, 1, 3, 10, 13, 15, 24, 25, 27, 36
Atlantic	Apuesta de 10 fichas a pleno a los números: 6, 8, 9, 12, 18, 19, 21, 28, 29, 31
Vegas	Apuesta de 10 fichas a pleno a los números: 5, 7, 11, 17, 20, 22, 26, 30, 32, 34
Lucky 8	Apuesta de 8 fichas a pleno a los números: 0, 2, 4, 14, 16, 23, 33, 35

### Apuestas especiales

Todas estas apuestas especiales cubren un determinado grupo de números. La tabla de los pagos depende del tipo de apuesta. Por ejemplo, una ficha cubriendo 2 números paga como una apuesta a caballo 17:1.

Finales Pleno 0	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 0, 00, 10, 20 y 30.
Finales Pleno 1	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 1, 11, 21, 31.
Finales Pleno 2	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 2, 12, 22, 32.
Finales Pleno 3	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 3, 13, 23, 33.
Finales Pleno 4	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 4, 14, 24, 34.

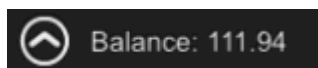


Finales Pleno 5	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 5, 15, 25, 35.
Finales Pleno 6	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 6, 16, 26, 36.
Finales Pleno 7	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 7, 17, 27.
Finales Pleno 8	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 8, 18, 28.
Finales Pleno 9	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a pleno a los números 9, 19, 29.
Finales a Caballo 0/1	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 0-1, 10-11, 20-21, y a pleno a los números 30 y 31.
Finales a Caballo 1/2	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 1-2, 11-12, 31-32 y a pleno a los números 21 y 22.
Finales a Caballo 2/3	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 2-3, 22-23, 32-33 y a pleno a los números 12 y 13.
Finales a Caballo 4/5	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 4-5, 14-15, 34-35 y a pleno a los números 24 y 25.
Finales a Caballo 5/6	Apuesta de 5 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 5-6, 25-26, 35-36 y a pleno a los números 15 y 16.
Finales a Caballo 0/3	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 00-3, 10-13, 20-23, 30-33.
Finales a Caballo 1/4	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 1-4, 11-14, 21-24, 31-34.
Finales a Caballo 2/5	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 2-5, 12-15, 22-25, 32-35.
Finales a Caballo 3/6	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 3-6, 13-16, 23-26, 33-36.
Finales a Caballo 7/8	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 7-8, 17-18 y a pleno a los números 27 y 28.
Finales a Caballo 8/9	Apuesta de 4 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 8-9, 28-29 y a pleno a los números 18 y 19.

Finales a Caballo 4/7	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 4-7, 14-17, 24-27.
Finales a Caballo 5/8	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 5-8, 15-18, 25-28.
Finales a Caballo 6/9	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 6-9, 16-19, 26-29.
Finales a Caballo 7/10	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 7-10, 17-20, 27-30.
Finales a Caballo 8/11	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 8-11, 18-21, 28-31.
Finales a Caballo 9/12	Apuesta de 3 fichas. Se hace una apuesta a caballo a los números 9-12, 19-22, 29-32.

### Barra de Menú

La barra de menú en la parte inferior de la pantalla del juego contiene las siguientes pantallas y botones:



La pantalla de SALDO muestra la cantidad total de dinero disponible para hacer apuestas, que es la suma de efectivo y dinero bono jugable. El botón de FLECHA a la izquierda de la pantalla de SALDO abre un panel que muestra el desglose de los saldos (detalles a continuación) y solo está presente cuando las promociones están activas en el sitio web.

Cash	100.94
Playable bonus	11.00
Pending bonus	0.00
FPP	358

**Efectivo:** dinero depositado en el sitio web o dinero bono que se ha convertido en dinero real después de cumplir con los requisitos de apuesta.

**Bono jugable:** dinero que se puede usar para hacer apuestas pero que no se puede retirar del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**Bono pendiente:** no se puede utilizar para hacer apuestas o ser retirado del sitio web hasta que se cumplan los requisitos de apuesta.

**FPP:** puntos de fidelidad que se obtienen al jugar juegos.

REGISTER NOW

Al jugar en modo demostración con una cuenta de invitado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace REGISTRARSE AHORA que abre el formulario de registro, lo que te permite inscribirse en el sitio web.

WIN REAL MONEY!

Cuando se juega en modo demo como usuario registrado, la sección de saldo se reemplaza con un enlace ¡GANA DINERO REAL! que te permite cambiar al modo de dinero real.



El botón JUEGOS abre un menú de juego que te permite cargar un nuevo juego.



El botón VOLUMEN abre un panel que te permite configurar el volumen del audio del juego.



Un solo clic en el botón VOLUMEN silenciará todo el audio del juego. Al hacer clic en el botón otra vez, restaurarás el volumen a su configuración predeterminada.



El botón MENÚ abre un menú interno que contiene enlaces a las reglas del juego y varias otras páginas en el sitio web.



El botón CONFIGURACIÓN abre un panel en el que se pueden administrar varias configuraciones del juego:

- Background music
- Game sounds
- Dealer voice

**Música de fondo:** opción para silenciar solo la música de fondo del juego en cuestión.

**Sonidos del juego:** opción para silenciar solo los sonidos del juego en cuestión.

**Voz del crupier:** opción para silenciar solo la voz del crupier.

## **RTP**

RTP juego: 94,74%

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje del importe total apostado que se le devuelve al jugador en ganancias. Este porcentaje depende de las reglas del juego, de la probabilidad de ocurrencia de un evento y se calcula aplicando la estrategia de juego óptima.

El valor RTP reportado es un número teórico basado en múltiples resultados. Los resultados individuales pueden variar.

A menos que se especifique lo contrario, el RTP del juego incluye características del juego tales como juegos bono, tiros libres/manos, incrementos de jackpot, etc. Para los juegos con jackpot, consulta la sección de administración de saldo de Jackpot para obtener información específica sobre el incremento de jackpot que se incluye en el RTP general del juego que se muestra arriba.

## **Información general**

Las funcionalidades, los ajustes y las características del juego están sujetas a los Términos y Condiciones de este sitio web. La utilización del juego, tanto en modalidad dinero real o diversión, está sujeta a dichos términos y condiciones.

Toda mano/partida sin acabar debe poderse restaurar y debe cargarse automáticamente al primer acceso a cualquier juego. En la sección "Mi cuenta" es disponible la lista de los juegos pendientes. Una mano/partida se consideran sin terminar cuando a) las apuestas pendientes aún deben resolverse o b) donde razonablemente posible, el servidor detecte que el jugador no ha visualizado correctamente el resultado final del juego a pesar de que las ganancias ya se hayan acreditado.

Las sesiones de inicio en este sitio de juego expirarán después de 20 minutos de inactividad.

El malfuncionamiento del hardware/software de juego cancelará todos los pagos relativos al juego; todas las apuestas se devolverán después de realizar los controles necesarios.

© Derechos de autor 2020 Espresso Games