

MANUAL DE USUARIO

Dinámica del juego

El juego generará un número aleatorio del 0 al 36. El objetivo es tratar de predecir el número mediante una serie de apuestas. Si eres afortunado y una de tus apuestas incluye dicho número se te pagará el valor respectivo.

Estructura

A la izquierda tenemos el tablero con las distintas posibilidades de apuesta. Inicialmente se tienen las casillas individuales con los números del 0 al 36 en forma de N, y una serie de casillas que incluyen un grupo de esos números.

Las casillas “2 a 1” indican que estás apostando a todos los números de la fila en que está la casilla. Así, si le apuestas a la casilla “2 a 1 (fila 1)”

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 a 1 (fila 1)
---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----------------

significa que tu apuesta incluye los números 3, 6, 9, ..., 33, 36; obteniendo una mayor probabilidad de ganar.

Para las casillas “Docena” ocurre algo similar, pues al apostar a una de ellas, indicas que en tu juego incluyes los números respectivos a la docena que elegiste. Las docenas están divididas así:

3	6	9	12
2	5	8	11
1	4	7	10
1ª Docena			

15	18	21	24
14	17	20	23
13	16	19	22
2ª Docena			

27	30	33	36
26	29	32	35
25	28	31	34
3ª Docena			

Y de la misma manera se explican las demás casillas. Si le

1 a 18

19 a 36

apostaste a la casilla o incluyes en tu juego dichos números (por ejemplo, si el número ganador es el 24 y le apostaste a la casilla “19 a 36” ¡en hora buena, has ganado!). Si

Par

le apostaste a la casilla en tu juego incluyes todos los

Impar

números pares, o si le apostaste a la casilla incluyes en tu juego todos los números impares... Así como los números tienen la propiedad de ser pares o impares, para este juego se le añade una propiedad adicional, la de color. Tenemos 2 colores, rojo y negro, la mitad de los números, del 1 al 36, rojos y la otra mitad

Negro

Rojo

negros; luego, si apuestas a las casillas incluyes en tu juego la mitad de números respectiva.

El 0 en este juego es un número especial, pues no pertenece a ninguna fila, ninguna docena, no es rojo ni tampoco es negro. En el caso de que el número generado sea este, ganas con dos posibilidades: si le apostaste al número o bien, para este juego,

Par

a la casilla puesto que el 0 es un número par (Matemáticamente demostrado).

En la parte derecha nos encontramos con el recuadro de apuestas, en donde se mostrará todas las apuestas que realizaste para la ronda actual. Si en un principio quieres apostarle al número 27, el recuadro se llenará con la información -->

Apuestas Jugador1

Apuesta jugador 1

Apuesta Número: 1

numero: 27

valorAMultiplicar: 36

tipo: 0

valorApostado: 91

Notarás en algunas ocasiones que al elegir casillas que no son números específicos como “2 a 1 (fila 1)” o “1º Docena” etc. en el campo “numero” del recuadro donde se visualizan las apuestas te aparecerá un número mayor a 36. No te alarmes, pues esto se hizo con fines prácticos a la hora de elegir si has ganado o no. Aquí se muestran los números correspondientes a dichas casillas:

2 a 1 (fila 1)		39
2 a 1 (fila 2)		38
2 a 1 (fila 3)		37

40		41		42	
1ª Docena		2ª Docena		3ª Docena	
1 a 18	Par	Negro	Rojo	Impar	19 a 36
43	44	45	46	47	48

¿Cómo funcionan las apuestas?

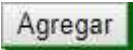
Si le apuestas a un número entre 0 y 36 y coincide con el número generado, se te pagará treinta y seis (36) veces el valor apostado.

Para el caso de las filas y las docenas, si el número generado está entre al menos uno de esos conjuntos, se te pagará tres (3) veces el valor apostado.

Para los casos restantes, si el número generado está entre al menos uno de esos conjuntos, se te pagará dos (2) veces el valor apostado.

Puedes ganar con varias opciones en una misma partida. Por ejemplo, el número 3 hace parte de: “2 a 1 (fila 1)”, “1º Docena”, “1 a 18”, “Rojo”, “Impar”. Así que, si en tu apuesta incluiste todas estas opciones, la ganancia se acumulará.

¿Cómo apostar?


En el juego podrán apostar de 1 a 4 jugadores por partida. Para comenzar el juego, se debe especificar la cantidad de jugadores que desean realizar las apuestas y después cada jugador debe indicar con qué dinero empezará a jugar. Para ingresar dicho dinero accionas el botón 


Los valores en el juego están divididos por mil, así que si tu dinero inicial es de dos mil pesos (\$2000) el valor que deberás ingresar es 2.

Al inicio de cada ronda, se te preguntará si estás interesado en jugar o si deseas pasar. Si es el primer caso, da click en la casilla donde quieres efectuar la apuesta, seguido de esto escribe la cantidad de monedas que quieras apostar por denominación.

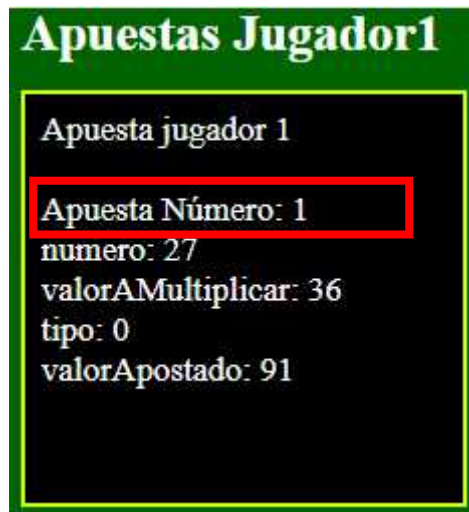
Las denominaciones de las monedas son:



Si no estás interesado en jugar la ronda, solamente debes hacer click al botón 

Si deseas eliminar una apuesta por alguna razón, tienes a disposición el botón 

Al ser accionado, se te pedirá el número de apuesta que quieres eliminar, este dato lo encuentras en tu recuadro de apuestas realizadas



Así, por ejemplo, si quieres eliminar la apuesta donde jugaste con el número 27, digitarás el número: 1.

Cuando estés seguro de todas tus apuestas, accionas el botón



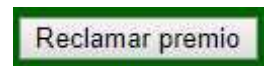
De esta forma tu apuesta se guardará y no podrás modificarla durante la ronda actual. Al hacer esto, das paso al siguiente jugador para que haga sus apuestas respectivas (en caso de que hayan más jugadores) realizando el mismo procedimiento.

Confirmadas todas las apuestas de todos los jugadores, es cuando se puede proceder a accionar el botón



Que generará el número aleatorio y si eres el afortunado de ser un

ganador, procedes a reclamar tu premio con el botón



Al ser accionado se te mostrará en cantidad de monedas (mínimas) la ganancia de tu apuesta, pero es la sumatoria de la cantidad de monedas por denominación la que se agregará a tu banco de dinero. Por ejemplo, si apostaste 91 y tu dinero se multiplicó por 3, se te mostrará el mensaje:

El valor total ganado por el jugador es: 273
El jugador uno ganó: 5 moneda(s) de: 50. 2
moneda(s) de: 10. 3 moneda(s) de: 1.

El valor encerrado en el recuadro rojo es el dinero que se te pagará.

Cuando los jugadores reclamen sus premios, se procede con una nueva ronda repitiéndose el proceso anterior.

El juego acaba para quien ya no tenga dinero para apostar. En este caso, si todavía hay jugadores que pueden seguir apostando, en

cada ronda el jugador está limitado a oprimir el botón

Confirmar

para dar paso que apuesten los demás.
O el juego acabará cuando el banco del casino no tenga presupuesto suficiente para pagar una próxima apuesta.

¡Esperamos que te diviertas tú y tus amigos y mucha suerte para todos!