



# BINGO

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)

Nuestro sitio le ofrece una sala de Chat donde usted puede jugar con otros jugadores de todo el país

Puedes jugar hasta 30 cartones de Bingo a la vez, Y con nuestro marcador automático te asegurará que no te pierdas ni un número de tu juego.

Juegos seguidos hacen que no tengas que esperar mucho para jugar. ¡Puedes unirte a la diversión 24 horas al día y 365 días al año! En promedio hay aproximadamente 120 juegos al DIA, con una rotación de 20 variantes del juego de Bingo.

## **Mi Juego de Bingo se congeló. ¿Me regresan mi dinero?**

Nuestro servidor de juegos contiene un sistema de manejo de cartones que conserva los cartones centralizados. Lo que tú ves en tu computadora es simplemente una representación gráfica de las mismas... no las tarjetas en sí. En caso de inestabilidades del Internet, que pudieran causar que su juego se congele, el sistema de manejo de cartones continuara monitoreando tus cartones y te acreditara con el premio en caso de un gane. Por esta razón, no podemos devolverte tu dinero cuando tu juego se congela. En casos de fallos en el servidor de juegos, te devolveremos tu compra, en casos en el juego no llega a terminar. En casos como este todos los jugadores que compraron cartones recibirán lo mismo que pagaron por sus cartones. En caso que esto ocurra, por favor abre un ticket de asistencia y ten a mano el patrón que jugabas y el número de juego. Si tienes dudas sobre si el servidor de juego se congelo, pregúntales a las asistentes de Chat.

## **Protocolo del Sistema de Juego**

El Servidor selecciona la figura de bingo a jugar antes de comenzar el juego.

Después de aparecer los cartones, los jugadores manualmente los seleccionan de un grupo de más de 30,000 cartones únicos.

El servidor envía un reconocimiento de vuelta al jugador dejándole saber que sus cartas han sido ingresadas al juego.

El servidor genera entonces 90 números entre 1 y 90 usando el generador de números al azar del sistema.

El servidor de juegos sistemáticamente aplica los llamados al azar a cada uno de los cartones seleccionados por el jugador y marca cada cartón con la figura ganadora. Con este procedimiento el sistema determina el número de cartones ganadores así cómo el llamado con el cual los cartones ganaron, en caso de ser más de uno, se anuncia todos los llamados a los clientes (tanto en las versiones Java y Flash cómo en el software descargable).

El software del cliente recibe esta información y comienza a llamar los números.

Los llamados se presentan al jugador cada diez segundos.

Los jugadores entonces pueden jugar y chatear con otros jugadores con la seguridad de que si llegara a haber una interrupción en el sistema o en las telecomunicaciones, sus cartas han sido debidamente ingresadas al juego y que en ese caso el o los verdaderos ganadores del juego van a ser premiados.

## **Admisión reservada**

Nuestro sitio se reserva el derecho de cerrar cualquier cuenta sospechosa de utilizar software que cualquier manera

Cambie las posibilidades del juego, o cualquier otra actividad sospechosa. Cuando un jugador crea su cuenta está de acuerdo con todas las reglas del sitio, incluyendo que la gerencia puede cerrar su cuenta sin previo aviso.

### ¿Quién puede participar?

La participación requerirá que los jugadores completen correctamente el proceso de registro utilizando un nombre real y valido, así cómo dirección física completa, dirección de correo electrónico y número de teléfono. Para cualquier participación se requerirá que el jugador entre al sitio con su identificación de jugador (alias o número de cuenta) y la contraseña elegida.

Los juegos se ofrecen aproximadamente cada dos (2) minutos luego de completarse le juego anterior.

Nuestro sitio tiene autoridad exclusiva de modificar el horario de juegos sin previo aviso.

Cualquier jugador que gane un premio verá un número de identificación del juego en su ventana, que identificará el gane específico. El jugador es responsable de guardar este número en caso de reclamos.

En el caso de una discrepancia entre la variación de juego, tal cómo se reporta en la base de datos de Nuestro sitio y lo registrado por el cliente, el resultado reportado por el servidor de juegos de Nuestro sitio será considerado cómo valido

Los premios serán depositados en la cuenta del jugador.

El balance de ganancias de un jugador será enviado al mismo por las vías de pago accesibles al momento de cobrar las ganancias

Los empleados de Nuestro sitio y sus parientes tienen terminantemente prohibido participar en los juegos.

NOTA: Bajo ninguna circunstancia Nuestro sitio pagará a una cuenta que no posea información veraz, tanto de dirección física cómo de dirección de correo electrónico.

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)



# BACCARAT

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)

## JUGANDO

Inicias el juego colocando una jugada en el área que consideras será la ganadora.

- Gana el Jugador – Paga 1 a 1 es decir 130 fichas. paga 130 fichas. Si ganas recibes tú jugada más tu ganancia total 260.00 fichas
- Gana el Banco - Paga 1 a 1 es decir 130 fichas. paga 130 fichas. Menos el 5% (cinco por ciento) de comisión, total de ganancia 123.50 fichas. Si ganas recibes Tú jugada más tu ganancia total 253.50 fichas.
- Empate – Paga 8 a 1 si las manos del Jugador y el Banco suman los mismos puntos. 130 fichas. paga 1040 fichas. Si ganas recibes Tú jugada más tu ganancia total 1170 fichas.

## BANCO

Es importante destacar que el "Banco" no representa la casa, es solamente uno de los espacios donde colocar una jugada en la mesa de Baccarat. La casa hace su dinero cobrando un 5% de comisión en la casilla del Banco cuando éste gana.

## Valores de Números

- Ases a Nueves tienen un valor del 1 al 9.
- 10 al Rey valen (cero).
- Los números se reparten en el siguiente orden: Primero Jugador y luego Banco esto intercaladamente totalizando 4 números, 2 para cada uno.

## Valor Total de los Números

- El valor TOTAL de los números no podrá exceder del 9. Si el valor excede de nueve el siguiente dígito se emplea. Ejemplo  $8 + 9 = 17$  jugador tiene 7

## Manos del Banco y Jugador

- El Banco y Jugador reciben un tercer número o se mantienen en sus dos primeros números tal cómo lo especifica el reglamento al menos que uno de ellos tenga un NATURAL.

## Natural

- Jugador tiene 9
- Banco tiene 9
- Los dos primeros números Total 8 ó 9 Banco y Jugador se quedan – no más números se dan.
- El tercer número del Jugador El jugador totaliza 0-5: El jugador siempre recibirá el tercer número. El jugador totaliza: 6-7 Se queda.

## PAGOS

### Jugador Ganando

- Jugador tiene 9
- Banco tiene 8
- Todas las ganancias del jugador se pagan 1 a 1. Si juegas 10 fichas ganas 10 fichas.

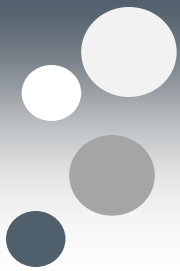
### Banco Ganando

- Banco tiene 9
- Jugador tiene 7
- El pago de la ganancia del Banco es de .95 a 1. Esto significa que si juegas 100 fichas te ganarás 95 fichas
- 

### Empate Ganando

- Jugador tiene 9
- Casa tiene 9
- La mano de empate paga 8 a 1. Si juegas 100 fichas te ganarás 800 fichas. Si has jugado al Banco o al Jugador y queda empatado en puntos no se perderá el juego. Ya que es empate.

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)



# RULETA

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)

## OBJETIVO

En el juego de Ruleta en vivo el objetivo del jugador es predecir en cuál de las 38 casillas en la rueda giratoria caerá la bolita después de que esta ha sido lanzada a la rueda giratoria.

## COMO JUGAR

**Apostando:** El jugador selecciona las fichas  y pone sus fichas en su selección en la mesa.

La cantidad de la apuesta está limitada, dependiendo de las casillas de AFUERA y ADENTRO.

**Jugando:** el Dealer empieza a girar la rueda.

El resultado del juego es determinado por número de la casilla en la que cae la bolita después de que se ha detenido la ruleta

Las casillas están numeradas entre el 00, 0 y 1 al 36.

## CONDICIONES PARA GANAR

Hay diferentes combinaciones que le permiten al jugador apostar en más de un número (ver próxima sección)

El jugador gana si la bolita cae en cualquier casilla en la que ha puesto su apuesta. Los pagos dependen del tipo de combinación usado en la apuesta

## PAGOS

Apuestas basadas en los espacios de los números (00, 0 y 1 al 36) son de ADENTRO Las apuestas de AFUERA son las que van a números pares, impares, rojo o negro (2 a 1, 1er 12, 2do 12, 3er 12, 1-18, 19-36, pares, impares, negro, rojo)

### Ejemplos de apuestas de ADENTRO

#### 1. Directa (A)

Apuesta en el 11  
Paga 35 a 1

#### 2. Par dividido (B)

Apuesta al 8, 9  
Paga: 17 a 1

#### 3. Apuesta en calle (C)

Apuesta en el 13, 14, 15  
Paga 11 a 1

#### **4. Apuesta a una esquina (D)**

Apuesta en el 17, 18, 20, 21  
Paga 8 a 1

#### **5. Cinco Números (E)**

Apuesta en el 0, 00, 1, 2, 3  
Paga 6 a 1

#### **6. Apuesta en línea –fila- (F)**

Apuesta en el 1, 2, 3, 4, 5, 6  
Paga 5 a 1

#### **Ejemplos de apuestas de AFUERA**

#### **7. apuesta a una columna (G)**

Apuesta a los números que hay en una columna: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34,  
Paga 2 a 1

#### **8. Docena (H)**

Apuesta a los primeros 12 números (del 1 al 12)  
Paga 2 a 1

#### **9. Rojo o Negro (I)**

Todos los números del mismo color (Rojo)  
Paga 1 a 1

#### **10. Pares o impares (J)**

Apuesta a los números pares  
Para 1 a 1

#### **11. Alto o bajo (K)**

Apuesta la mitad de los números (del 1 al 18)  
Paga de 1 a 1

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)

# BLACKJACK

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)

## OBJETIVO

En Black Jack en vivo, el objetivo del jugador es de ganar obteniendo una combinación de cartas que generen 21 puntos sin pasarse. O bien lo más cercano posible y arriba del dealer.

## COMO SE JUEGA

**Apostando:** El jugador selecciona las fichas  y las coloca en la sección (Casilla) de apuesta.

Los montos están limitados a MAX y MIN de apuestas.

**Jugando:** Después de haber recibido las 2 primeras cartas, el jugador deberá elegir si pide otra carta, se detiene, dobla la apuesta o abre.

El dealer se reparte dos cartas una abierta y otra tapada.

Después de que el/los jugador/es haya/an concluido el dealer muestra la carta tapada y juega su mano de acuerdo a las reglas de la casa mostradas en el paño (Parar en 17 y pedir en 16).

## CONDICIONES PARA GANAR

Nota: Las cartas numeradas igual a su valor. Jotas, Quinas (Reinas) y Reyes se cuentan como 10 puntos. Ases se considera 1 u 11, cual sea la mano más alta sin pasarse.

Cualquier 21 naturales de dos cartas se considera Black Jack y gana automáticamente con excepción de que el dealer tenga Black Jack entonces la apuesta es "PAR"

En otros casos, cualquier mano que sea mayor si pasarse de los 21 puntos, será ganadora.

Manos con igualdad de puntos se consideran "PAR" o sea no hay gane ni pierde.

Si ambos el Jugador y el dealer se pasan en este caso el jugador pierde.

Si ambos tienen Black Jack, se considera "PAR".

## ABRIENDO

Cuando las dos primeras cartas son del mismo valor el jugador tiene dos opciones, la primera es de pedir otra carta o bien puede ABRIR o sea tener dos juegos, para esto deberá apostar en la segunda mano el mismo monto de la primera mano.

Si un par de ASES se abren se contarán como once y solo recibirán una carta adicional. En otros casos el jugador puede elegir entre Pedir otra carta, parar o doblar.

Tomen en cuenta que un Black Jack – Cuando se abre una mano – se considera un 21 normal y no un Black Jack.

## SEGURO

Cuando la carta abierta del dealer es un As, el jugador podrá optar por el SEGURO si su mano no tiene un Black Jack.

El seguro es una apuesta secundaria y es ganada si el dealer tuviese un Black Jack. El monto del seguro es la mitad de la apuesta original y pagara 2 a 1 si el dealer tiene Black Jack.

Tómese en cuenta que si el dealer saca un Black Jack la apuesta original sería perdida. El monto ganado en el seguro es exactamente al monto perdido en la apuesta original.

## PAGOS

Si el jugador gana si Black Jack, el pago será de 1 a 1 ejemplo: \$10 apostados \$10 Ganados.

## TECLAS-VIVAS

H – Carta (C)  
S – Paro (P)  
D – Doble  
T – Abro (A)  
I – Seguro (S)

### Panel de Propinas

Seleccione la ficha, y colóquela en el área de propina (Casilla).

El término "DEALER" podrá llamarse "CUPIER" muy empleado en Europa también "TALLADOR" en ustedes depende el término que más les parezca.

El término de UP CARD se podrá determinar como CARTA ABIERTA y la HOLE CARD se podrá determinar como CARTA TAPADA.

El término "BUST" Se puede determinar como "SE PASO" "QUEBRO" "SE FUE".

EL término DRAW en el sentido de repartición se podrá determinar como JALAR ya que el dealer debe de jalar la carta del Zapato.

[myBingo](#) - [myBaccarat](#) - [myBlackJack \(21\)](#) - [myRuleta](#)