Nola jokatu

- Jokoa pilotalekuan apustuzaleen artean egiten den apustuetan oinarritzen da. Joko hau doakoa da eta musu-truk opari ugari lortu daitezke.

- Partidako orrian, pilotari edo eta bikote bakoitzaren izena eta elastikoaren kolorea agertuko da.

- Aipatutako orrian, bikotea bakoitzaren aldeko apustuaren balioa jasoko da. Bikotea aurkariaren apustuaren balioak aterako dugun etekinaren berri emango dizu.

- Zergatik apustuaren balioa desberdina (momioa) da?. Partidu guztietan bikote faboritoa egongo da, eta gure jokoan bikote faboritoaren apustuaren balio 1.000 puntutakoa izango da. Faboritoa ez den bikotearen apustuaren balioa txikiagoa izango da. Faborito argirik ez dagoenean bi papeletek 1.000 puntu balioko dute. Kasu honetan apustuak berdindurik egongo dira. Partidan zehar, momioaren kopuruak aldatu egingo dira, batez ere, jokalarien aukerak aldatzen joango direlako

- Aukeratu ezazu jokatu nahi dituzun papeleten zenbakia eta kolorea.

- Adibidez: Urdina: 1.000 Gorria: 800 (momioa: 200)

Urdinen aldeko papeleta bat jokatzen baduzu: galtzen baduzu, 1.000 puntu galduko dituzu; irabazten baduzu berriz, 800 puntu irabaziko dituzu.

Gorrien aldeko papeleta jokatzen baduzu: galtzen baduzu, 800 puntu galduko dituzu; irabazten baduzu berriz, 1.000 puntu irabaziko dituzu.

- Nahi beste papeleta hartu dezakezu, beti ere, norberak dituen puntu sorta horretatik pasa gabe.

- Edozein unetan hartu dezakezu papeletak, gorriaren alde, zein urdinaren alde.

- Jokoak erabiltzaileen arteko elkarreragina bilatuko du. Hau da, apustuak ez dira onartuak izango kontrakoa egiten ez den bitartean.

- Onartu ez den apustua ez da onartua izango beste edozein erabiltzailek aurkakoa onartu arte. Horregatik apustua egiterako orduan, markagailuaren azpian 'Onartu gabekoak' delakoak apostuen egoera azalduko du une horretan

- Adibidez: Hiru apustu egiten baditut urdinaren alde, postura hau ez da onartua izango beste erabiltzaile batek gorriaren alde kopuru berdina egiten ez duen bitartean. Onartuak ez diren posturak 'onartu gabekoak' deritzon atalean izango dira beste erabiltzaile batek kontrakoa onartzen ez duen bitartean. Azkenean apustuak ez badira onartzen jokatutako puntuaketa bueltatua izango da. Aposturen bat ezereztatzea nahi izanez gero onartu gabe daudenak besterik ezin dira egin. Onartutako posturak ezin dira ezereztatu.

Onartu gabekoak: **4**
Momentu honetan urdinaren aldeko 4 apustu onartu gabe daude. Gorriaren aldeko apustua egiten badugu automatikoki onartua izango da. Urdinaren alde egin ezkero, apustu kopuruak goruntz egingo du, gorriaren alde apustu egiten ez den bitartean

- Onartu ez diren apustuak ez dira ontzat emango beste edozein erabiltzailek aurkakoa onartu arte. Azkenean inork ez baditu hartzen ordura arte onartu gabe zeuden apustuak, puntuak bueltatu egingo dira norberaren kutxatilara.

- Pilotalekuan bezala, momioak aldatzen joango dira partidaren aurretik eta partidan zehar. Egindako apustua onartu gabe egon ezkero eta momio aldatzen bada, jokoaren sistemak ez ditu onartuko. Onartu gabe dauden apustuak eta momioz aldatzen bada, erabiltzaileek bi aukera izango dituzte:

Onartu ez den apustua eta momio berriko apustuak kolore desberdina izango dute, azken batean, erabiltzailea konturatu dadin.

1. Apustua ezereztatu, momio berria ez duzulako gustoko

2. Apustua momio berrira moldatu onartua izan dedin

- ‘Historikoa’ deritzan atalak partidaz partida erabiltzaile bakoitzak izan duen bilakaera ikusteko balioko du. Horrela gaizki-ulertzeak sahiestu dira

- Onartuta dauden apustuak ezin dira ezereztatu, gainontzekoak bai.

Sariak

- Izena emateagatik 10.000 puntu jasoko dituzu zure kontu pertsonalean
- Apustuak irabazten zoazen heinean, puntuak gehituz joango dira, 500.000 puntu lortu arte.
- Edozein momentutan hurrengo opariengatik aldatu dezakezu jokoan lortutako puntuak:
  - ★ Pilota jaialdirako sarrera **(Torneo eta Txapelketako ez ezik)**: 150.000 puntu
  - ★ ASPEko pilota ofiziala: 300.000 puntu
  - ★ Pilotarien fraka ofiziala: 400.000 puntu
  - ★ ASPEko kamiseta ofiziala: 500.000 puntu

• Zure kontua 1.000 puntu baino gutxiagorekin gelditzen bada, ez arduratu, 15 egun barru beste 10.000 puntu egokituko zaizkizu berriro jokoan jarraitzeko.

• Sariak lortzeko 'Saria eskuratu' atalean sartu eta hemen zure puntuak sari bat edo gehiagorengatik aldatu. Beti ere, kontuan hartuta sariaren balioa zuek dituzuen puntuen hainakoak edo txikiagoak izan behar direla.

• Zure puntuak sariren batengatik aldatzen badituzu eta 1.000 puntu baino gutxiagorekin gelditzen bazara, ez arduratu, 15 egun barru beste 10.000 puntu jasoko dituzu eta.

• **SARIAK TRUKATZEKO EPEA MUGATUA DA**. Jokoa pilota denboraldiarekin bat hasiko da, hau da, Lau T´Erdiko Txapelketarekin, eta Buruz Burukorekin amaitu. **DENBORALDIA (JOKOA) AMAITZERAKOAN, ERABILTZAILE GUZTIEK HILABETE IZANGO DUTE SARIAK TRUKATZEKO.** Epea Buruz Buruko Finalaren eguna amaitu bezain laster. Aipatutako epean ez badira saririk aldatzen trukatzeko aukera galduko duzu.

• Denboraldi bakoitzaren hasierarekin, PUNTO GUZTIAK, 10.000-ra murriztuko dira eta erabiltzaile guztiak puntuazio berdinarekin hasiko dira. Hau da, ezin dira puntuak denboraldi batetik bestera gorde.

Beste arauak

• Apostuak egiteko epea partiduaren egunaren bezperan amaituko da. Iragarritako partida ez bada jokatzen, egindako apustu guztiak ezereztatuta geldituko lirateke

• Hasiera baten iragarritako partiduan pilotariren bat ordezkatua izaten bada, apustuek berdin-berdin balioko dute. Gainera, ezin izango ziren aldatu, aurretik onartuta izanez gero.

•Lortu daitezkeen puntu sorta 500.000koa izango da (kamiseta ofizialaren balioa).