

aposta mais de 2.5 gols

Para apostar no Grupo Jogo do Bicho basta escolher um animal.

Jogando em {k0} Dezena, voc#234; escolhe apenas uma dezena entre 🍌 00 e 99

Jogando na centena, h#225; a op#231;ão de escolher

at#233; 1000 centenas (000 a 999)

Acertar o Milhar n#227;o é 🍌 t#227;o f#225; cil. H#225; 10 mil op#231;ões de

n#250;meros à {k0} escolha (0000 a 9999)

Escolhe-se dois grupos (bichos) e voc#234; ganha 🍌 se

t;

pelo menos um n#250;mero de cada grupo aparecer na dezena de um dos cinco primeiros

pr#234;mios. Ou seja, de 🍌 5 bichos, voc#234; tem que acertar 2.

Assim como na Dezena, é poss#237;vel

escolher duas dezenas e torcer para que elas 🍌 saiam em {k0} 2 dos 5 pr#234;mios

Jogar no

Terno de Grupos no Jogo do Bicho é bem parecido com o 🍌 Duque de Grupos. A diferen#231;a é

que voc#234; escolher#225; 3 grupos em {k0} vez de 2

A mec#226;nica do Terno de 🍌 Dezenas no Jogo do

Bicho é semelhante ao Duque de Dezenas, s#243; que, no caso, voc#234; escolher#225; 3 dezenas em

🍌 {k0} vez de duas

Para jogar a op#231;ão Passe de Grupo, voc#234; deve escolher dois grupos de

animais, entre 01 e 🍌 25. H#225; duas op#231;ões para apostar e ganhar: Passe Vai (PV) e Passe

Vem (PVV). No Passe Go voc#234; deve 🍌 escolher o grupo do animal que vai dar o 1#186; pr#234;mio. O

outro grupo pode estar em {k0} qualquer um 🍌 dos outros 4 pr#233;mios.

Milhar invertido é

baseado no milhar do jogo. Basta jogar todas as combina#231;ões poss#237;veis dos 4 d#237;gitos 🍌 que

comp#245;em o n#250;mero escolhido. Por exemplo, '1234' gera 24 diferentes.

Centena invertida é

baseado no centena do jogo. Basta jogar 🍌 todas as combina#231;ões poss#237;veis dos 3 d#237;gitos

que comp#245;em o n#250;mero escolhido. Por exemplo, '123' gera 6 diferentes.

Duque de Dezenas

🍌 combinado é baseado no duque de decena. Voc#234; escolhe entre 5 e 10 n#250;meros de dois

d#237;gitos. Se uma ou 🍌 mais combina#231;ões de dois ou mais destes dois n#250;meros estiverem entre