

# aposta ganha vai patrocinar o corinthians

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

Jogando em {k0} Dezena, voc#234; escolhe apenas uma dezena entre #129516; 00 e 99

Jogando na centena, h#225; a op#231;#227;o de escolher

at#233; 1000 centenas (000 a 999)

Acertar o Milhar n#227;o #233; #129516; t#227;o f#225; cil. H#225; 10 mil op#231;#245;es de

n#250;meros #224; {k0} escolha (0000 a 9999)

Escolhe-se dois grupos (bichos) e voc#234; ganha #129516; 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 #129516; 5 bichos, voc#234; tem que acertar 2.

Assim como na Dezena, #233; poss#237;vel

escolher duas dezenas e torcer para que elas #129516; saiam em {k0} 2 dos 5 pr#234;mios

Jogar no

Terno de Grupos no Jogo do Bicho #233; bem parecido com o #129516; Duque de Grupos. A diferen#231;a #233;

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

A mec#226;nica do Terno de #129516; Dezenas no Jogo do

Bicho #233; semelhante ao Duque de Dezenas, s#243; que, no caso, voc#234; escolher#225; 3 dezenas em

#129516; {k0} vez de duas

Para jogar a op#231;#227;o Passe de Grupo, voc#234; deve escolher dois grupos de

animais, entre 01 e #129516; 25. H#225; duas op#231;#245;es para apostar e ganhar: Passe Vai (PV) e Passe

Vem (PVV). No Passe Go voc#234; deve #129516; escolher o grupo do animal que vai dar o 1#186; pr#234;mio. O

outro grupo pode estar em {k0} qualquer um #129516; dos outros 4 pr#233;mios.

Milhar invertido #233;

baseado no milhar do jogo. Basta jogar todas as combina#231;#245;es poss#237;veis dos 4 d#237;gitos #129516; que

comp#245;em o n#250;mero escolhido. Por exemplo, #39;1234#39; gera 24 diferentes.

Centena invertida #233;

baseado no centena do jogo. Basta jogar #129516; todas as combina#231;#245;es poss#237;veis dos 3 d#237;gitos

que comp#245;em o n#250;mero escolhido. Por exemplo, #39;123#39; gera 6 diferentes.

Duque de Dezenas

#129516; combinado #233; baseado no duke de decena. Voc#234; escolhe entre 5 e 10 n#250;meros de dois

d#237;gitos. Se uma ou #129516; mais combina#231;#245;es de dois ou mais destes dois n#250;meros estiverem entre