

# carro jogo

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;#227;o de escolher at#233; 1000 centenas (000 a 999)

Acertar o Milhar n#227;o #233; t#227;o f#225; cil. H#225; 10 mil#245;es de n#250;meros #224; {k0} escolha (0000 a 9999)

Escolhe-se dois grupos (bichos) e voc#234; ganha, se 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, #233; 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 #233; bem parecido com o Duque de Grupos. A diferen#231;a #233; que voc#234; escolhe #225; 3 grupos em {k0} vez de 2

A mec#226;nica do Terno de Bicho #233; semelhante ao Duque de Dezenas, #243; que, no caso, voc#234; escolhe #225; 3 dezenas em {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 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 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 #233; baseado no milhar do jogo. Basta jogar todas as combina#231;#245;es poss#237;veis dos 4 d#237;gitos, 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 5;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 #233; 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 mais combina#231;#245;es de dois ou mais destes dois n#250;meros estiverem entre os 5 n#250;meros vencedores, voc#234; receber#225; apostas vencedor