

análise de jogos de futebol para aposta

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

Jogando em {k0} Dezena, você escolhe apenas uma dezena entre 🌈 00 e 99

Jogando na centena, há a opção de escolher

até 1000 centenas (000 a 999)

Acertar o Milhar não é tão fá cil. Há 10 mil opções de

números à {k0} escolha (0000 a 9999)

Escolhe-se dois grupos (bichos) e você ganha 🌈 se

t;

pelo menos um número de cada grupo aparecer na dezena de um dos cinco primeiros

prêmios. Ou seja, de 🌈 5 bichos, você tem que acertar 2.

Assim como na Dezena, é possível

escolher duas dezenas e torcer para que elas 🌈 saiam em {k0} 2 dos 5 prêmios

Jogar no

Terno de Grupos no Jogo do Bicho é bem parecido com o 🌈 Duque de Grupos. A diferença é

que você escolherá 3 grupos em {k0} vez de 2

A mecânica do Terno de 🌈 Dezenas no Jogo do

Bicho é semelhante ao Duque de Dezenas, só que, no caso, você escolherá 3 dezenas em

🌈 {k0} vez de duas

Para jogar a opção Passe de Grupo, você deve escolher dois grupos de

animais, entre 01 e 🌈 25. Há duas opções para apostar e ganhar: Passe Vai (PV) e Passe

Vem (PVV). No Passe Go você deve 🌈 escolher o grupo do animal que vai dar o 1º prêmio. O

outro grupo pode estar em {k0} qualquer um 🌈 dos outros 4 prémios.

Milhar invertido é

baseado no milhar do jogo. Basta jogar todas as combinações possíveis dos 4 dígitos 🌈 que

compõem o número escolhido. Por exemplo, '1234' gera 24 diferentes.

Centena invertida é

baseado no centena do jogo. Basta jogar 🌈 todas as combinações possíveis dos 3 dígitos

que compõem o número escolhido. Por exemplo, '123' gera 6 diferentes.

Duque de Dezenas

🌈 combinado é baseado no duke de decena. Você escolhe entre 5 e 10 números de dois

dígitos. Se uma ou 🌈 mais combinações de dois ou mais destes dois números estiverem entre