

**Patent**

**Category : Especiales**

**Published by [Administrador](#) on 23/11/2007**

Patent - Patent 1-2

Una patent consiste en 7 apuestas que incluyen 3 selecciones en eventos diferentes: 3 simples, 3 dobles y 1 triple. Cualquier selección ganadora garantiza ganancias.

Por ejemplo:

Arsenal ganar a Man Utd. Best Mate ganar la Copa Cheltenham. Michael Schumacher ganar el Grand prix de Bélgica. Si una de las selecciones gana, obtendrá ganancias de 1 de las apuestas simples.

Si ganan 2 selecciones, 2 de las apuestas simples y 1 de las dobles, obtendrá ganancias.

Si las 3 selecciones ganan, las 3 simples, las 3 dobles, y las triples todas dan ganancias.

Patent de 1-2

Una patent de 1-2 consiste en 7 apuestas, como una patent habitual que incluye 3 apuestas 1-2 en 3 carreras. La apuesta incluye 3 simples, 3 dobles y 1 triple. Una apuestas 1-2 ganadora garantiza ganancias.