

# **REGLAS DE JUEGO**

---

**ABIGAIL RATCHFORD**

**JOKERBET** / .es

## 1. INTRODUCCIÓN

**ABIGAIL RATCHFORD'S TREASURE QUEST** se trata de una máquina tragaperras de 5 rodillos para un jugador en la cual, a través de una apuesta, se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA.

### 1.1. Número de líneas

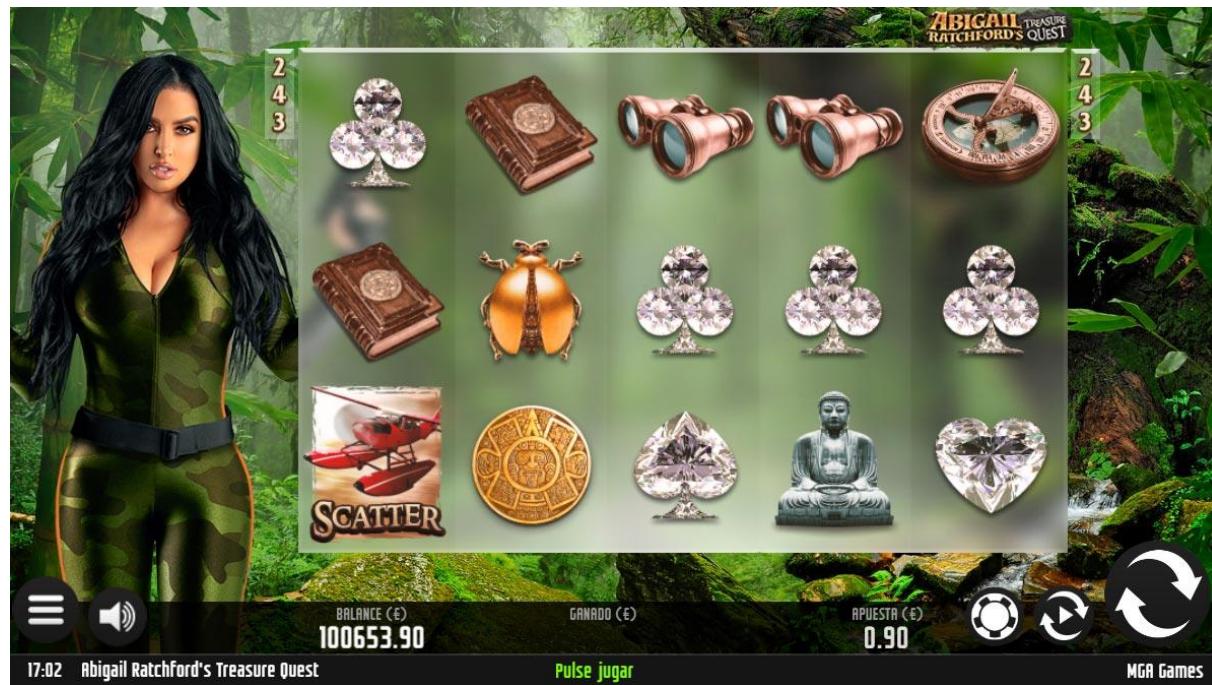
En este juego existen 243 líneas de premio.

### 1.2. Premio máximo

El premio máximo es de 6350\*apuesta

### 1.3. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando hayan parado todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio o no premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales que van de izquierda a derecha coincidiendo con una línea de premio.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior y los rodillos que contienen las figuras en la parte central.

## 2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego principal de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que giran hasta el momento de parar, y que visualizará las figuras que se han conseguido.

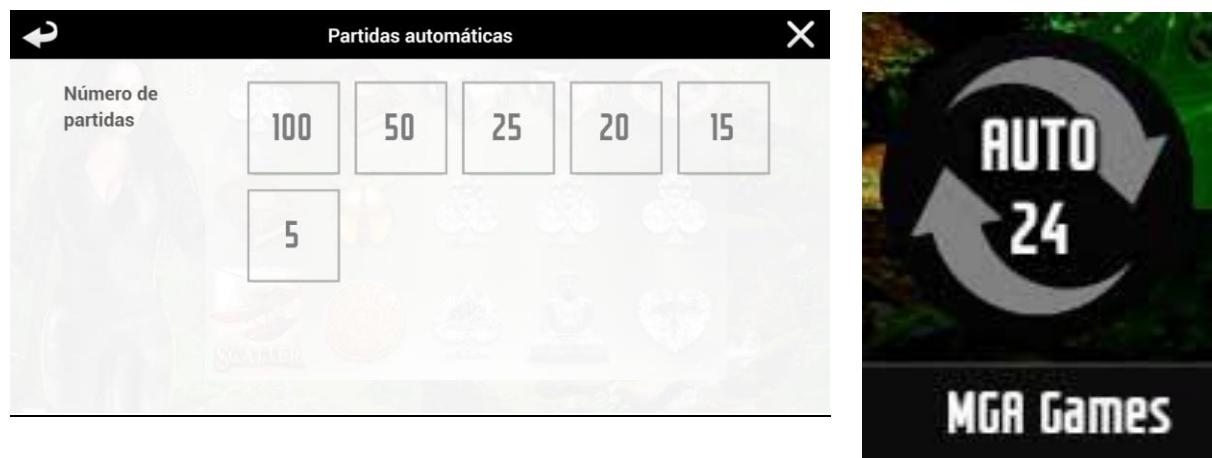
Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida en el juego básico de la máquina se desarrolla en los rodillos, haciendo que salgan las figuras y posteriormente comprobando las líneas que se han logrado, marcando las líneas premiadas por encima de las figuras no premiadas. En este momento se muestran todas las figuras y líneas premiadas.

### 2.1. Auto jugar

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.



Al presionar el botón de AUTO se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen.

Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrir la misma.

## 2.2. Líneas de premio

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, 3 rodillos consecutivos con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda. Exceptuando la figura Scatter, que puede otorgar premio con dos figuras en cualquier posición.

## 2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de la combinación de las figuras obtenidas que se vayan formando en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. A continuación puede verse un plan de ganancias. Según la apuesta los premios variaran.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha del rodillo.

PREMIOS				
 <b>WILD</b> Figura comodín.	X5 150 X4 25 X3 10	 <b>SCATTER</b> Figura Scatter.	X5 500 X4 60 X3 5	 X5 50 X4 10 X3 3
 X5 40 X4 8 X3 2	 X5 35 X4 8 X3 2	 X5 30 X4 6 X3 1.5	 X5 25 X4 6 X3 1.5	
 X5 15 X4 2.5 X3 1	 X5 15 X4 2.5 X3 1	 X5 12.5 X4 2 X3 0.7	 X5 12.5 X4 2 X3 0.7	
 X5 10 X4 1.5 X3 0.5	 X5 10 X4 1.5 X3 0.5	Todos los premios están especificados en €.		
RTP: 93.13%				

Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los premios que ha conseguido.

### Figura WILD<sup>(1)</sup>

La figura de Abigail hace de comodín y sustituye a todas las figuras, excepto a las figuras scatter, doblando su valor. En caso de obtener tres o más figuras de comodín de izquierda a derecha en los rodillos, además de actuar como comodín, dará su propio premio indicado en el plan de ganancias.



### 2.4. Wild Jungle

Aleatoriamente durante el transcurso de la partida, se pueden convertir hasta un máximo de 4 rodillos en un comodín. Esta característica la conocemos como “Wild Jungle”.

Durante el transcurso del Wild Jungle, el jugador verá un cambio de colores en la pantalla y el texto “Wild Jungle” en la parte superior de los rodillos.

No se pueden obtener freespins durante el Wild Jungle. Tampoco se activará el Wild Jungle durante una secuencia de free spins.



### 3. FREESPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”. Esta máquina dispone de 4 juegos de “Free Spins” diferentes, seleccionables a través de una pantalla de selección. Para acceder a dicha pantalla se han de obtener 3 o más figuras Scatter<sup>(2)</sup> en el juego principal.



#### 3.1. Pantalla de selección

Al principio solo podremos acceder a “Free Spins México”. Después de haber entrado 5 veces a estos “Free Spins”, se desbloqueará la posibilidad de entrar a los siguientes “Free Spins”. Esto ocurrirá sucesivamente hasta desbloquear todos los “Free Spins”. La progresión se puede observar a través de las líneas marcadas en rojo.



### 3.2. Free Spins México

A continuación se explican las características de este juego de “Free Spins”

#### Rodillos unidos

En esta parte del juego cada partida se lanza con dos rodillos consecutivos idénticos, durante el transcurso de la tirada se pueden añadir más rodillos iguales, hasta un máximo de 5 rodillos iguales.



### 3.1. Free Spins Egipto

A continuación se explican las características de este juego de “Free Spins”

#### Caída de símbolos

Cuando se da uno o varios premios después de un giro, los símbolos implicados desaparecen, cayendo los símbolos que se encuentran encima de estos. También caerán nuevos símbolos en el rodillo para completar los huecos dejados por aquellos símbolos que han bajado.

Se volverán a evaluar las líneas de premio para buscar más premios. Si se vuelven a dar premios ocurrirá lo mismo, los símbolos implicados desaparecerán y volverán a caer símbolos.

Esto se hará indefinidamente, hasta que la evaluación de una caída no dé ningún premio. El premio se irá acumulando y se otorgará al jugador cuando una caída no de ningún premio.

#### Multiplicadores

En el juego existen 5 multiplicadores de premio (x1, x2, x3, x4 y x5). El multiplicador activado por defecto es el x1. Cada vez que caen símbolos, el multiplicador se incrementa y todos los premios que se otorguen después de la caída estarán multiplicados por el multiplicador aumentado. Por lo tanto, si existen premios después de una primera caída de símbolos, estos se otorgarán multiplicados por 2. Si hay una segunda caída, el multiplicador volverá a incrementarse y los premios otorgados después de la segunda caída estarán multiplicados por 3.

El multiplicador máximo es 5. Los premios otorgados después de una cuarta caída consecutiva serán multiplicados por 5. A partir de aquí, todas las siguientes caídas estarán multiplicadas siempre por 5. El multiplicador de premios se reiniciará al inicio de cada gira de rodillos.

#### Free Spins Extra

Existe la posibilidad de obtener “Free Spins” extra. Esto ocurre cuando se obtienen 3, 4 o 5 figuras Scatter, otorgando 1, 2 o 3 “Free Spins” extra respectivamente.



### 3.1. Free Spins Tailandia

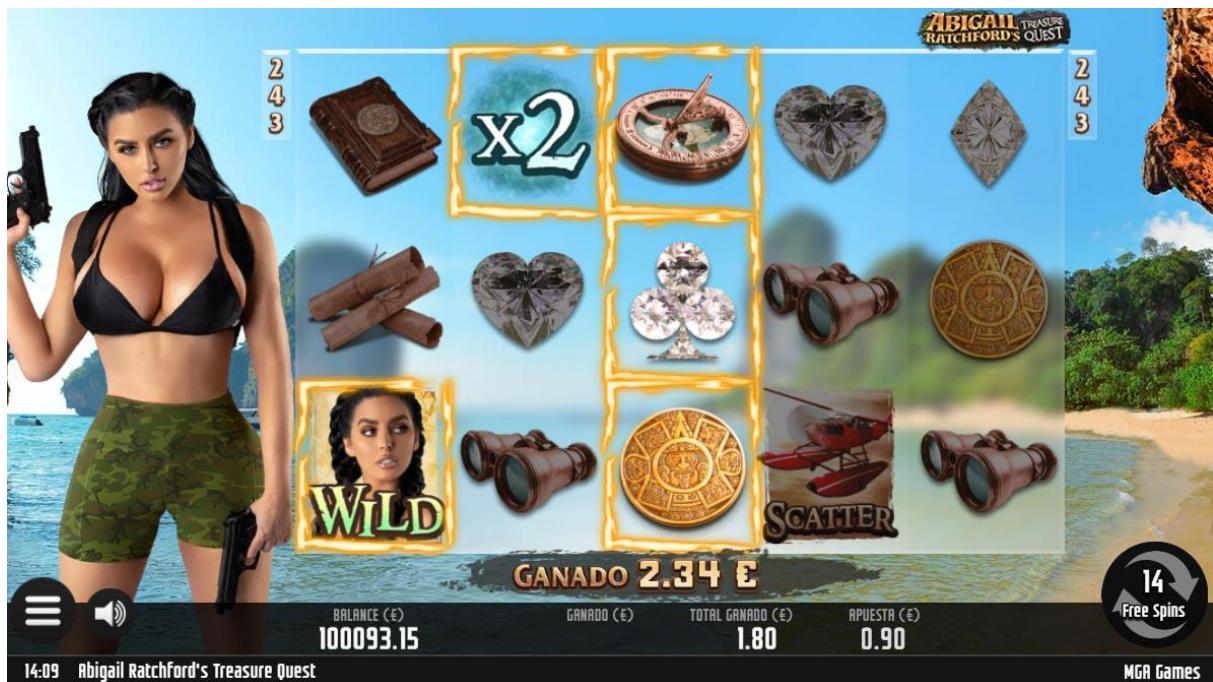
A continuación se explican las características de este juego de “Free Spins”

#### Comodines x2 y x3

En esta parte del juego en cada partida que resulte premiada se otorgará aleatoriamente un símbolo comodín x2, x3 o ambos, en cualquier posición del juego. Dicho símbolo actuará de comodín y multiplicará el premio de la línea premiada correspondiente por la cantidad que indique dicho símbolo.

#### Free Spins Extra

Existe la posibilidad de obtener “Free Spins” extra. Esto ocurre cuando se obtienen 3, 4 o 5 figuras Scatter, otorgando 3, 9 o 18 “Free Spins” extra respectivamente.



### 3.1. Free Spins Japón

A continuación se explican las características de este juego de “Free Spins”

#### Multiplicador x5

En esta parte del juego en cada partida premiada, el premio obtenido será el valor marcado en el plan de ganancias multiplicado por 5.

#### Free Spins Extra

Existe la posibilidad de obtener “Free Spins” extra. Esto ocurre cuando se obtienen 3, 4 o 5 figuras Scatter, otorgando 10 “Free Spins” extra.



### 3.2. Resumen

Al finalizar todas las tiradas de “Free Spins” se visualiza un resumen de lo ganado en estas partidas gratis.



## 4. INTERFAZ Y TECLADO

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

### 4.1. Principal



A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

- Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
- Da acceso a un menú para configurar la apuesta deseada.
- Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas.
- Lanza los rodillos para realizar una partida.

Luego tenemos los indicadores:

- Balance: Saldo total del que disponemos para jugar.
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida.
- Total Ganado: Cantidad de premios acumulada durante “Free Spins”
- Apuesta: Cantidad apostada en la partida.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar la mayoría de los elementos del panel de botones.

- **Espacio / Enter:** Botón JUGAR.
- **H:** Histórico.
- **M / Decimal / Punto:** Botón Menú (i).
- **Menos (-):** Despliega el menú de AUTO JUGAR
- **8 / 6 / Arriba / Derecha:** Subir cantidad apostada.
- **2 / 4 / Abajo / Izquierda:** Bajar cantidad apostada.
- **0:** Ayuda.



**JOKERBET** | .es