

REGLAS DE JUEGO

ARAMIS FUSTER

JOKERBET / .es

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa para un jugador en la cual, a través del importe de la partida se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

Las apuestas serán configurables por el operador (podrá desactivar apuestas si lo considera oportuno). Las posibles apuestas son 0,20€, 1€, 2€, 5€ y 10€.

El juego, consta de dos juegos, siendo el juego inferior el principal y el juego superior el secundario. Para poder jugar a ambos juegos, es necesario disponer de balance y adicionalmente, para el juego superior, hay que disponer de Bonos, que se consiguen en el juego principal y también en el juego superior como ya veremos más adelante.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los pulsadores en la parte inferior de la pantalla, indicador de tiempo jugado, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, volumen, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada en rojo en la posición central, plan de ganancias, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

2. JUEGO INFERIOR

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en tres rodillos de 16 figuras cada uno, con premio en la línea central, avances y retenciones. Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga balance suficiente, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. Las apuestas posibles (según la configuración del operador) pueden ser: 0,20€, 1€, 2€, 5€ y 10€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de balance suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar el pulsador de JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego principal (inferior) de la máquina se desarrolla en los rodillos inferiores de la máquina, dando giro a todos ellos y deteniéndose en una combinación de las múltiples posibles. Al término de la misma, la máquina indicará al jugador si ha obtenido algún premio.

Al seleccionar la apuesta, los posibles premios quedarán resaltados en pantalla iluminándose según sea la elección del jugador.

2.1. Auto Jugada

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

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de balance suficiente para cubrir la misma.

2.2. Disposición de los rodillos

El juego inferior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno y con premio en la línea central. La disposición de los mismos es la siguiente:

Posición	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
0	Sietes Amarillos		Sietes Rojos		Sietes Amarillos	
1	Cerezas		Ciruela		Limón	
2	Sietes Rojos		Sietes Amarillos		Sietes Azules	
3	Limón		BONO		BONO	
4	BONO		Limón		Cerezas	
5	Ciruela		ACCESO MINIJUEGO		Ciruela + Línea vertical	
6	Cerezas		Naranjas		Uvas	
7	Limón		Cerezas		Naranjas	
8	COMODÍN		Sietes Azules		Sietes Rojos	
9	Sietes Azules		Uvas		COMODÍN	
10	Uvas		ACCESO MINIJUEGO		Naranjas	
11	Ciruela		Cereza + Línea vertical		Cerezas	
12	Sietes Azules		Sietes Amarillos		ACCESO MINIJUEGO	
13	Uvas + Línea vertical		BONO		Ciruela	
14	Naranjas		Uvas		Limón + Línea vertical	
15	ACCESO MINIJUEGO		Naranjas + Línea vertical		ACCESO MINIJUEGO	

2.3.Comodín

Tanto rodillo izquierdo como derecho disponen de un elemento denominado COMODÍN que combina con cualquier figura que pueda obtener ganancia de cara al jugador. De esta forma, si en la línea de premio se obtienen dos “limones” como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo se obtendrá el premio de “limones”. De igual forma, dos comodines pueden obtener premio combinados con cualquier otra figura.

El comodín reemplaza a cualquier figura del rodillo siempre que haga una combinación ganadora con los otros dos. El comodín nunca se usará combinado con otra figura para retener dos rodillos y realizar una partida con estos dos rodillos bloqueados y haciendo girar el tercero para obtener un posible premio.

2.4.Plan de Ganancias

Dependiendo de la combinación resultante en la línea central, el jugador obtendrá un premio según el siguiente plan de ganancias. Las apuestas serán configurables por el operador, las activas tendrán este plan de ganancias:

	0.20€	1€	2€	5€	10€
Premio 9 – Sietes Rojos 	200 €	1000 €	2000 €	5000 €	1000 €
Premio 8- Sietes Amarillos 	50 €	250 €	500 €	1250 €	2500 €
Premio 7- Sietes Azules 	10 €	50 €	100 €	250 €	500 €
Premio 6- Limones 	4 €	15€		70€	
Premio 5- Naranjas 	3.2 €	12€		50€	
Premio 4- Uvas 	2.4 €	9€		30€	
Premio 3- Ciruelas 	1.6 €	6€		20€	
Premio 2- Cerezas 	0.8 €	4€		16€	
Premio 1- Sietes Cualquier	0.4 €	3€		12€	
Bonos 	1 -2 - 6	5 -10 -30		25 -50 – 150	

Tabla 1. Plan de ganancias juego inferior

2.5. Tipos de Tirada

En el juego inferior, se pueden dar los siguientes tipos de tirada:

2.5.1. Premio Directo

Cuando en la línea de premio central se sitúan cualquier combinación de las descritas en el plan de ganancia, el jugador obtiene premio directo, ya sea metálico o en forma de Bonos. La máquina le indica al jugador la cantidad del premio mediante el indicador situado en la parte superior destinado a tal efecto, además de un destello de todas las luces acompañado de una música especial de premio.

2.5.2. Retención

Si como resultado de la partida el jugador obtiene dos figuras iguales en 2 de los 3 rodillos en la línea central, el programa de juego permite al jugador, sin cambiar la apuesta, que la siguiente partida tenga dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo.

El programa de juego retiene los dos rodillos con las figuras iguales de forma automática. En caso que el jugador no quiera disponer de esta opción o prefiera retener solo un rodillo o ninguno, haciendo uso de los pulsadores situados bajo los rodillos de AVANCE/RETENCIÓN, el jugador podrá desbloquear o bloquear cualquier rodillo (máximo dos), habilitando o deshabilitando así su giro en la siguiente partida. De igual forma, aun desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar.

Después de una partida realizada con dos o un rodillo retenido, es posible que se active la opción de Avances, explicada en el siguiente punto.

2.5.3. Avances

Si como resultado de la partida el jugador no obtiene premio alguno, pero la máquina detecta que con pocos movimientos más de giro de cualquier rodillo podría haber obtenido o bien premio o bien la posibilidad de retener dos rodillos por tener figuras iguales, se activan los Avances. La máquina dispone de un máximo de 4 avances que se indican tanto de forma sonora como visual, encendiéndo unas luces en pantalla. Cada avance corresponde a un giro posicional del rodillo seleccionado obteniendo en la línea de premio la figura inmediatamente superior.

El jugador usará los pulsadores de AVANCE/RETENCIÓN para mover el rodillo que más crea conveniente. También está la opción de activar los AUTO-AVANCES, mediante el pulsador con el mismo nombre, que girará los rodillos de forma automática dando como resultado siempre la mejor opción para el jugador. Si el pulsador está encendido de forma permanente, esto indica que AUTO-AVANCES está activado, mientras que si lo hace de forma parpadeante, esto indica que los AUTO-AVANCES no están activados.

El resultado de los Avances no siempre puede ser el de obtener premio en la línea central, también se puede obtener la opción de retener dos de los rodillos con figuras iguales para una segunda partida con más opciones. El programa de juego, al detectar que después de los avances (sea de forma manual o activando el AUTO-AVANCES) el jugador obtiene dos figuras iguales en dos de los tres rodillos, retendrá éstos de forma automática.

2.5.4. Nada

El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

2.6. Líneas verticales

Ciertas figuras del rodillo tienen asociado un símbolo de líneas verticales (ver imagen abajo el símbolo). En caso de obtener este símbolo en cualquier rodillo incrementará el contador de líneas verticales (hasta un máximo de 9)



Las líneas verticales se usarán en juego superior. En caso de que en juego superior se tengan líneas verticales las líneas premiadas pasarán de 5 líneas a 8 líneas.

Cada tirada del juego superior decrementará el contador en uno.

Como se verá en el juego superior existe una figura que también puede incrementar este contador.

2.7. Mini Juego Amuletos

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial con el símbolo “acceso al mini juego”. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá a este mini juego.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre cinco posibles opciones. Al pulsar el botón JUGAR el jugador podrá parar uno de los premios.



2.8. Sube-Bonos

Los premios resaltados en color azul en la tabla, entrarán a formar parte del juego Sube-Bonos:

	0.20€	1€	2€	5€	10€
Premio 9 – Sietes Rojos 	200 €	1000 €	2000 €	5000 €	1000 €
Premio 8- Sietes Amarillos 	50 €	250 €	500 €	1250 €	2500 €
Premio 7- Sietes Azules 	10 €	50 €	100 €	250 €	500 €
Premio 6- Limones 	4 €	15€		70€	
Premio 5- Naranjas 	3.2 €	12€		50€	
Premio 4- Uvas 	2.4 €	9€		30€	
Premio 3- Ciruelas 	1.6 €	6€		20€	
Premio 2- Cerezas 	0.8 €	4€		16€	
Premio 1- Sietes Cualquier	0.4 €	3€		12€	
Bonos 	1 - 2 - 6	5 -10 -30		25-50-150	

En caso de obtener uno de estos premios, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-bonos, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR del panel inferior), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien una cantidad de Bonos que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

En caso de superar la franja marcada por el premio correspondiente a las figuras de las 3 sietes azules, el juego pasa a convertirse en un juego del tipo Sube-Baja, dando al jugador como opción el premio inmediatamente superior en el plan de ganancia o el inmediatamente inferior. Si se vuelve a obtener el premio inmediatamente inferior, otra vez se volvería a la modalidad de juego del tipo Sube-Bonos.

En caso de obtener uno de los premios remarcados en amarillo, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-NADA, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR del panel inferior), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien por NADA que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

El juego finalizará cuando el jugador obtenga una de las siguientes opciones:

- **COBRAR:** Si el jugador decide cobrar el premio, el juego se da por finalizado.
- **BONOS:** Si el jugador obtiene BONOS como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de BONOS equivalente y se da por finalizado el juego.
- **PREMIO MÁXIMO:** Si el jugador obtiene el premio máximo después de conseguir subir en la escala del plan de ganancia hasta alcanzar el máximo, automáticamente se le entregará el premio y se dará fin al juego.

Los premios metálicos obtenidos en el juego de Páralo, también darán acceso a este juego.

2.8.1. Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todos los premios sometidos al juego de Sube-Bonos o Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.

2.9. Bonos

Los Bonos obtenidos en el juego inferior sólo se podrán consumir en el juego superior. La forma de conseguir Bonos es:

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de bonos, dos o las tres en la línea central.
- Mediante premio directo en el juego Sorteo Premiado.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.10. Celebraciones

Las celebraciones del juego inferior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€	1€	2€	5€	10€
Premio 9 – Sietes Rojos 			ALTA		
Premio 8- Sietes Amarillos 			MEDIAS		
Premio 7- Sietes Azules 					
Premio 6- Limones 			BAJAS		
Premio 5- Naranjas 					
Premio 4- Uvas 					
Premio 3- Ciruelas 					
Premio 2- Cerezas 					
Premio 1- Sietes Cualquier					
Bonos 					

3. JUEGO SUPERIOR

El juego superior se desarrolla en el conjunto de 3 rodillos situados en la parte superior. Para acceder a este juego, una vez pulsado el botón de CAMBIO JUEGO, se inicia una animación donde se realizará el cambio de pantalla a una pantalla nueva donde se desarrolla el juego superior. En este caso se juega con los tres rodillos, cada uno de 16 figuras, pero con premio a 5 líneas y 8 líneas de premio en caso de tener el contador de líneas verticales con valor mayor que cero.

Este juego permite jugar a varias apuestas según la elección del jugador y la configuración del operador, siempre que tenga balance y Bonos suficientes para mantener dicha apuesta. Las posibles apuestas son:

- **0.20€ + 1 Bono**, que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 Bono adicionales.
- **1€ + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Bonos adicionales.
- **2€ + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 2€ más 10 Bonos adicionales.
- **5€ + 25 Bonos**, que implica un precio de partida de 5€ más 25 Bonos adicionales.
- **10€ + 50 Bonos**, que implica un precio de partida de 10€ más 50 Bonos adicionales.
- **10€ + 100 Bonos**, que implica un precio de partida de 10€ más 100 Bonos adicionales.



3.1. Disposición de los rodillos

El juego superior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno dispuestos de la siguiente forma:

Posición	Izquierdo	Central	Derecho			
1	Temático 2		Temático 3		Temático 2	
2	Bar Azul		Acumulativo		Bono	
3	Temático 3		Temático 3		Temático 3	
4	Tematico1		Bar Verde		Temático 3	
5	Tematico1		Bar Naranja		Temático 3	
6	Tematico1		Bono		Temático 3	
7	Bar Verde		Tematico1		Bar Verde	
8	Temático 3		Tematico1		Tematico1	
9	Temático 2		Tematico1		Tematico1	
10	Temático 2		Bar Azul		Tematico1	
11	Temático 2		Bar Verde		Bar Naranja	
12	Bar Naranja		Temático 2		Temático 2	
13	Tematico1		Temático 2		Temático 2	
14	Tematico1		Temático 2		Temático 2	
15	Bono		Líneas verticales		Bar Azul	
16	Temático 3		Tematico1		Tematico1	

3.2.Auto Jugada

Al igual que en el juego inferior, el jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo y bonos suficientes para cubrir la misma.

3.3.Plan de Ganancias

A continuación se detalla el plan de ganancias en juego superior:

	0.20€ + 1bono	1€ +5bonos	2€ +10bonos	5€ +25bonos	10€ +50bonos	10€ +100bonos
Bar AZUL	200 €	1000 €	2000 €	5000€	10000€	10000€
Bar ROJO	100 €	500 €	1000 €	2500€	5000€	7500€
Bar VERDE	50 €	250 €	500 €	1250€	2500€	5000€
Temático 3	4 €	10€	20€	30€	50€	50€
Temático 2	4 €	10€	20€	30€	50€	50€
Temático 1	4 €	10€	20 €	30€	50€	50€
Bonos	1 -2 -3	5 - 10 – 15	10 -20 – 30	25-50-75	50-100-150	100-200-300

3.4.Tipos de Tirada

Las combinaciones posibles para el juego superior son:

3.4.1. Premio Directo

El jugador obtiene cualquier combinación ganadora del plan de ganancia en cualquiera de las 5 líneas fijas o 8 líneas de premio (en caso de disponer de líneas verticales) que tiene la máquina. El premio obtenido o la suma de ellos si se obtiene premio en más de una línea pasa a incrementar el marcador de premio situado en la parte superior de la pantalla. Una animación y destello de luces indican al jugador la línea o líneas obtenidas resultantes del premio y la cantidad del mismo.

3.4.2. Nada

El jugador no obtiene ninguna combinación ganadora en ninguna de las 8 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

3.5. Mini Juego Bola de Cristal

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo “temático 1”. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro tipo de premio de igual o mayor cuantía.

Mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Aquí veremos a Aramis con una bola de cristal. Inicialmente enseñará un premio y realizará un sorteo de un multiplicador. El premio final será el premio inicialmente enseñado por el multiplicador.



3.6. Mini Juego Los Calderos

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo “temático 2”. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro tipo de premio de igual o mayor cuantía.

Mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Según la apuesta en la que se encuentre el jugador, veremos una pantalla con uno, dos o tres calderos. De cada caldero se desprenden tres burbujas que se irán deslizando por pantalla de forma vertical una a una y mostrando SIEMPRE tres burbujas por cada caldero. La burbuja más nueva se sitúa en la parte inferior y la burbuja más vieja se pierde por la parte superior de la pantalla. De cada caldero aparece una burbuja que se corresponde con su fila. Sobre esta burbuja aparece un valor en forma de Euros. El objetivo del jugador es detener el juego de forma que todas las burbujas visibles en pantalla y por tanto, todos los valores de las mismas, se sumarán y darán como resultado el premio final del mini-juego.

Ocasionalmente se darán también Bonos de regalo al jugador.



3.7. Mini Juego Tarot

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior las tres figuras del símbolo “temático 3”. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro tipo de premio de igual o mayor cuantía.

Mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Veremos a Aramis y cinco cartas. El jugador podrá destapar tres cartas. Cada carta tendrá asociado un premio.

El premio final será la suma de las tres cartas.



3.8 Mixtos

En ciertas apuestas cuando el jugador en una línea ganadora obtiene tres figuras de bares que no sean del mismo color accederá a este mini juego.

Este mini juego dará un premio aleatorio que dependerá de la apuesta.

- **0.20€ + 1 Bono**, no se puede acceder a este mini juego.
- **1€ + 5 Bonos**, no se puede acceder a este mini juego.
- **2€ + 10 Bonos**, no se puede acceder a este mini juego.
- **5€ + 25 Bonos**, premio aleatorio entre 30€ y 1000€.
- **10€ + 50 Bonos**, premio aleatorio entre 50€ y 2500€.
- **10€ + 100 Bonos**, premio aleatorio entre 100€ y 5000€.

El juego transcurrirá en el ALPHA DISPLAY.

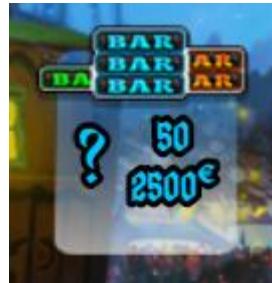


En el plan de ganancias según la apuesta, el jugador tendrá indicado a que premios puedo optar.

Ejemplo caso de apuestas que no pueden acceder al mini juego



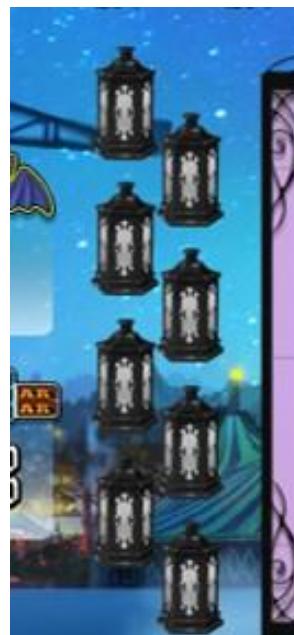
Ejemplo apuesta que si accede al mini juego



3.9 Acumulativo

El acumulativo consta de 8 piezas en juego superior que se irán completando cuando se obtenga la siguiente figura en los rodillos del juego superior 

A continuación puede verse un ejemplo de acumulativo:



Cuando sale la figura del juego acumulativo tendremos un incremento entre 1 y 3. En ocasiones es posible tener incrementos más grandes de incluso 8 posiciones de golpe.

El juego acumulativo es independiente de la apuesta. Cada apuesta tiene su acumulativo.

Cuando se completa el acumulativo saldrá una etiqueta de “GIRO EXTRA” esto hará girar los rodillos y dar un premio con o sin mini juego.

3.10 Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales



Este contador es compartido con el juego inferior.

En juego superior cada vez que aparezca el símbolo líneas verticales incrementará el contador entre 1 y 5.

Cuando se lanza una partida en juego superior (indistintamente de la apuesta) este contador decrementará una unidad y el jugador optará a 8 líneas de premio (5 líneas de premio fijas + 3 líneas verticales).

3.11 Dobra o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-Bonos. Indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las cinco líneas de premio) o como resultado de los juegos adicionales que presenta el juego superior.

En este juego se toma el valor del premio obtenido y se fracciona en valores según sea la apuesta y podrá obtener el doble de dicha fracción o una cantidad de bonos equivalente. En cualquier momento del juego el jugador puede decidir plantarse y quedarse con la cantidad actual del premio.

Las fracciones que se tomarán como referencia son:

- 4€ → Apuesta de 0.20€ + 1 Bono
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Bonos
- 20€ → Apuesta de 2€ + 10 Bonos
- 30€ → Apuesta de 5€ + 25 Bonos
- 50€ → Apuesta de 10€ + 50 Bonos
- 100€ → Apuesta de 10€ + 100 Bonos

Para cada fracción del premio, el jugador puede decidir si arriesgar el premio pulsando JUGAR/ACUMULAR y obtener el doble de la fracción con la que se está jugando o una cantidad

equivalente de Bonos o si prefiere no arriesgar y cobrar el premio, pulsando COBRAR, y acumulando el premio en el contador de saldo.

En el caso que el jugador no quiera arriesgar ninguna de las fracciones de su premio y quiera cobrar íntegro el premio, dejando pulsada el pulsador de COBRAR cobrará íntegro su premio en vez de hacerlo de forma fraccionada.

Si el jugador consigue el premio máximo de la apuesta seleccionada, el premio será traspasado de forma directa al contador de saldo, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo de la apuesta seleccionada, el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

Existe también un límite de bonos que el jugador puede acumular, en este caso 3000 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de bonos acumulados no se permitirá el Doble o Bonos.

3.11.1 Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de saldo directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el Jackpot (500€), en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.12 Celebraciones

Las celebraciones del juego superior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€ + 1bono	1€ +5bonos	2€ +10bonos	5€ +25bonos	10€ +50bonos	10€ +100bonos
Bar AZUL 				HIGH		
Bar ROJO 				MEDIUM		
Bar VERDE 						
Temático 3 				LOW		
Temático 2 						
Temático 1 						
Bonos 						

4 JACKPOT

En ocasiones tanto en juego inferior o superior, el juego podrá dar tras una combinación no ganadora el jugador podrá obtener un premio de JACKPOT.

Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para ciertos juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza, así que cuantas más partidas se hacen más rápido incrementa el Jackpot.

La cantidad ganadora será la que se visualiza en el contador “MENSAJE/JUEGO DE RIESGO”.



El premio al que opta depende de la apuesta.

5 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. La interfaz del juego es común tanto para el juego inferior como para el superior, aunque no en los dos juegos se usan todas y cada una de las funciones del panel de botones.

En el gráfico adjunto se muestra el estilo del panel de botones con todos y cada uno de los elementos que se pueden encontrar en el juego:



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

Cobrar: Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

Auto Avances: Si parpadea, el juego resolverá por el jugador, las partidas con avances.

Apuesta: Cambia la apuesta de la partida.

Cambio Juego: Con Bonos suficientes da acceso al juego superior.

Jugar: Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

Auto-Jugar: Habilita empezar una nueva partida de forma automática.

Auto-Riesgo: Habilita arriesgar todos los premios sometidos a riesgo de forma automática.

Info y Ayuda: Acceso a la ayuda e información sobre la partida y/o partidas predecesoras.

Volumen: Acceso al controlador de volumen.

Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como la calidad gráfica, el entorno o los efectos.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar todos y cada uno de los elementos del panel de botones.

Cobrar: Tecla Retroceso o símbolo “suma” (+) del teclado numérico.

Auto Avances: Tecla Supr (Del) o símbolo “dividir” (/) del teclado numérico.

Avance/Retención: Teclas flechas de dirección. Izquierda para el rodillo izquierdo, abajo para rodillo central y derecha para rodillo derecho. También puede usarse el número “1” del teclado numérico para el rodillo izquierdo, “2” para el central y “3” para el derecho.

Cambio Juego: Tecla Mayús (Shift) o símbolo “punto” (.) del teclado numérico.

Apuesta: Tecla flecha arriba o número “0” del teclado numérico.

Jugar: Tecla Espacio o tecla ENTER (Principal o teclado numérico)

Auto-Riesgo: Símbolo “multiplicar” (*) del teclado numérico.

Auto-Jugar: Símbolo “resta” (-) del teclado numérico.

Info: Tecla H (Para acceder o salir del menú)

RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

Salir: Tecla Esc.

6 MODO DEMO

Para realización de test y ferias existe un modo Demo en el que se pueden elegir los premios.

Estas serán las opciones disponibles:

- Juego Inferior

BARES CUALQUIER	CEREZAS
CIRUELAS	UVAS
NARANJAS	LIMONES
BARES VERDES	BARES ROJOS
BARES AZUL	1 BONO
2 BONOS	3 BONOS
AVANCES	RETENCIONES
MINI JUEGO 1	RETENCIONES+MINIJUEGO1
AVANCES+RETENCIÓN	RETENCIONES+AVANCES
LINEAS VERTICALES	

- Juego Superior

PREMIO TEMATICO 1	PREMIO TEMATICO 2
PREMIO TEMATICO 3	SIETE VERDES
SIETE ROJOS	SIETE AZUL
1BONO	2BONOS
3BONOS	MULTILINEA
MINI JUEGO 1	MINI JUEGO 2
MINI JUEGO 3	BARES MIXTOS
ACUMULATIVO	LINEAS VERTICALES
PREMIO ACUMULATIVO	



JOKERBET | .es