

REGLAS DE JUEGO

AVENTURAS PIRATAS

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

AVENTURAS PIRATAS

PLATAFORMA: ONLINE

RTPs certificados: 95.04%, 92.03%, 90.06%, 85%, 80.01%

Índice

| | | |
|--------|--------------------------------------|----|
| 1. | INTRODUCTION | 3 |
| 1.1. | Número de líneas | 3 |
| 1.2. | Premio máximo | 3 |
| 1.3. | Rodillos | 3 |
| 2. | JUEGO BÁSICO | 4 |
| 2.1. | Auto jugar | 4 |
| 2.2. | Líneas de premio | 5 |
| 2.3. | Plan de ganancias | 6 |
| 2.3.1. | Logros | 7 |
| 2.3.2. | Celebraciones Especiales | 8 |
| 2.4. | Figuras especiales | 8 |
| 2.4.1. | Figura WILD | 8 |
| 2.4.2. | Figura PISTOLAS | 8 |
| 2.4.3. | Figura BONUS 1 | 9 |
| 2.4.1. | Figura BONUS 2 | 10 |
| 3. | BONUS | 11 |
| | Multiplicador | 11 |
| 3.1. | Minijuego Timón | 12 |
| 3.2. | Minijuego Tesoros | 13 |
| 4. | INTERFAZ Y TECLADO | 14 |
| 4.1. | Principal | 14 |
| 4.2. | Interfaz Mobile | 15 |
| 5. | MENÚ | 16 |
| 6. | Restauraciones y desconexiones | 18 |

1. INTRODUCTION

AVENTURAS PIRATAS 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.

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 5.2 Interfaz Mobile.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA. Las apuestas por defecto son: 0.20€, 0.60€, 1€, 2€, 5€, 8€, 10€, 15€, 20€ y 25€.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 20 líneas de premio.

1.2. Premio máximo

El premio máximo dependerá del RTP de la máquina, indicamos debajo la relación.

| RTP | Premio Máximo |
|---------------|------------------|
| 80.01% | 580.25 * apuesta |
| 85% | 588.60 * apuesta |
| 90.06% | 590.60 * apuesta |
| 92.03% | 590.60 * apuesta |
| 95.04% | 590.60 * 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 del juego principal, con los botones en la parte derecha, 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, con un máximo de 100 partidas.



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



2.2. Líneas de premio

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, 2 rodillos consecutivos con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda. Pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias, se obtendrá premio. Exceptuando la figura Pistolas que otorgará premio con 3 figuras o más 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. Según la apuesta los premios variarán.



Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los logros conseguidos.

2.3.1. Logros

Cuando el jugador consigue diferentes combinaciones de premios, independientemente de la apuesta, un número concreto de veces, obtiene un logro.

A continuación, se detalla el número de veces necesarias para obtener el logro en las diferentes combinaciones de premio:

| Figuras | X2 | X3 | X4 | X5 |
|---|----------|---------|---------|-------|
|  | 10 veces | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | 10 veces | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | 10 veces | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | 10 veces | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |
|  | | 5 veces | 2 veces | 1 vez |

2.3.2. Celebraciones Especiales

Dependiendo del premio obtenido, tendremos las siguientes celebraciones:

- Big Win: si el premio es mayor a la apuesta*10 y menor a la apuesta*22.5.
- Mega Win: Si el premio es mayor igual la apuesta*22.5 y es menor que la apuesta*70.
- Super Mega Win: Si el premio es mayor o igual a la apuesta*70.

2.4. Figuras especiales

En este juego tenemos 3 figuras especiales, que explicamos a continuación:

2.4.1. Figura WILD



Este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo, excepto a las figuras Bonus1, Bonus2 y Scatter, para formar una combinación ganadora.

En caso de obtener dos o más figuras de comodín de izquierda a derecha en los rodillos y no poderse sustituir por una figura, dará su propio premio indicado en el plan de ganancias.

2.4.2. Figura PISTOLAS



La figura Pistolas otorgará premio con 3 figuras o más en cualquier posición. Los posibles premios están especificados en el plan de ganancias y varían según la apuesta.

2.4.3. Figura BONUS 1



Este símbolo actuará como BONUS. Para acceder al minijuego, es necesario obtener tres figuras BONUS 1. Estas figuras deben coincidir con al menos una línea de premio. La figura BONUS 1 solo puede aparecer en los 3 rodillos situados más a la izquierda.

Si se obtienen dos figuras BONUS 1 en los rodillos 1 y 2, en el rodillo 3 aparecerá un efecto que iluminará todo el rodillo mientras está girando para mostrar al jugador que, si obtiene una figura BONUS 1 en ese rodillo y coinciden las 3 figuras con una línea de premio, accederá al minijuego. (ver imagen inferior)



2.4.1. Figura BONUS 2



Este símbolo actuará como BONUS. Para acceder al minijuego, es necesario obtener tres figuras BONUS 2. Estas figuras deben coincidir con al menos una línea de premio. La figura BONUS 2 solo puede aparecer en los 3 rodillos situados más a la derecha.

Si se obtienen dos figuras BONUS 2 en los rodillos 3 y 4, en el rodillo 5 aparecerá un efecto que iluminará todo el rodillo mientras está girando para mostrar al jugador que, si obtiene una figura BONUS 2 en ese rodillo y coinciden las 3 figuras con una línea de premio, accederá al minijuego. (ver imagen inferior)



3. BONUS

Dentro de los minijuegos se pueden obtener multiplicadores.

Multiplicador

Si se obtiene 3 figuras Bonus 1 o Bonus 2 en más de una línea de premio, significará que el premio obtenido en el minijuego se verá multiplicado por el número de líneas en las que se ha obtenido el Bonus 1 o Bonus 2 (el multiplicador máximo es X3).

Por ejemplo: si las 3 figuras Bonus 1 o Bonus 2 coinciden con 3 líneas de premio, el premio obtenido en el minijuego se verá multiplicado x3.

Al acabar el minijuego al que se ha dado acceso aparecerá un cartel indicando que el premio será multiplicado. Se le otorgará al jugador el premio del minijuego multiplicado por el multiplicador correspondiente.

Si las 3 figuras Bonus 1 o Bonus 2 solo aparecen en una línea de premio, no se mostrará nada.



3.1. Minijuego Timón

3 figuras Bonus 1 darán acceso al minijuego Timón.

El juego consiste en una ruleta con 8 posibles premios. Cuando el jugador pulse el botón JUGAR la ruleta empezará a girar. El premio obtenido será el premio que esté dentro del marco iluminado. El resto de premios serán descartados.



A continuación, se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP (no se tiene en cuenta el posible multiplicador).

| | RTP 95,04% | RTP 92,03% | RTP 90,06% | RTP 85,00% | RTP 80,01% |
|--------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Mínimo | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta |
| Máximo | 18*apuesta | 17*apuesta | 15*apuesta | 13*apuesta | 11*apuesta |

El premio se multiplicará por el número de líneas donde se haya obtenido el acceso a minijuego.

3.2. Minijuego Tesoros

3 figuras Bonus 2 darán acceso al minijuego Tesoros.

En el juego se mostrarán 5 elementos que irán parpadeando, cada elemento tiene un premio oculto o un EXIT. El jugador debe pulsar sobre cada elemento hasta que se hayan seleccionado todos o aparezca un EXIT (también puede seleccionar elementos pulsando el botón JUGAR). El premio final será la suma de los premios acumulados.



A continuación, se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP (no se tiene en cuenta el posible multiplicador).

| | RTP 95,04% | RTP 92,03% | RTP 90,06% | RTP 85,00% | RTP 80,01% |
|--------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Mínimo | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta | 5*apuesta |
| Máximo | 30*apuesta | 29*apuesta | 28*apuesta | 27*apuesta | 25*apuesta |

El premio se multiplicará por el número de líneas donde se haya obtenido el acceso a minijuego.

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:



Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, reglas del juego, etc... **Teclas:** (.)



Activación audios: Permite activar y desactivar el sonido del juego.



Apuesta: Selección de apuesta deseada. **Teclas:** (2 o Flecha abajo) y (8 o Flecha arriba) del teclado numérico



Auto: Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas. **Teclas:** (-) del teclado numérico



Jugar: Empezar la partida, o acelerar los cobros. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico)



Home: Solo aparece en mobile (5.2 Interfaz Mobile). Permite salir del juego y volver al Lobby.

Ayuda: **Teclas:** (0) del teclado numérico

Histórico: **Teclas:** (H)

4.2. Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC (exceptuando el botón HOME que únicamente aparece en Mobile). En este formato cambia la distribución en la que se encuentran los botones tanto en formato vertical como horizontal.



5. MENÚ

A continuación, se mostrarán las opciones posibles dentro del menú de configuración:



Cambio de apuesta

El jugador puede decidir con que apuesta quiere jugar



Partidas automáticas

En esta opción del menú se pueden definir la cantidad de partidas automáticas que se quieren hacer



Volumen

Da la opción de activar o desactivar el sonido, y de modificar el volumen de la música y efectos del juego



Idiomas

Cambio de idioma del juego, a elegir entre español, inglés, portugués, italiano, alemán, noruego, y francés



Histórico

Muestra las últimas partidas realizadas, para verificar los premios y todo lo que ha ocurrido durante cada partida



Plan de ganancias

En cualquier momento y sobre la apuesta actual se puede consultar el plan de ganancias



Reglas del Juego

Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego



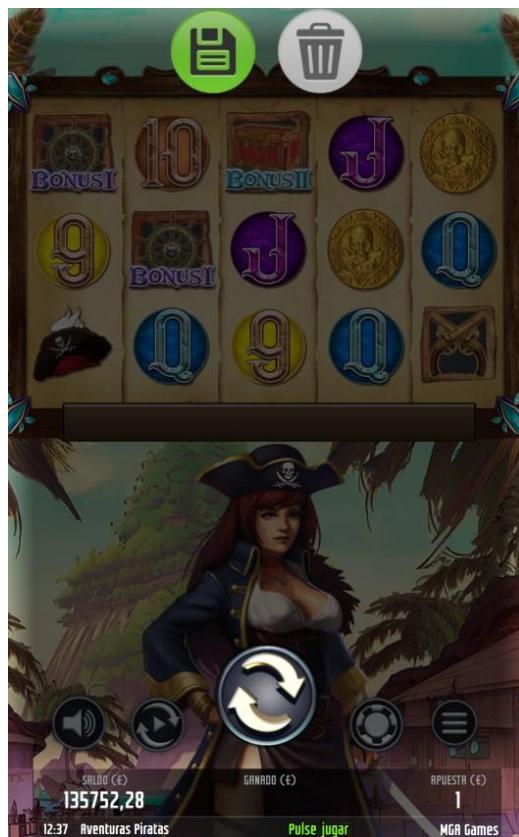
Preferencias

Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer.

- No mostrar pantalla de intro: Checkbox para mostrar o no mostrar la pantalla de introducción del juego.



- Mover Botón Play: podremos reubicar el botón de jugar a otro lugar permitido. Luego podremos guardar esta posición pulsando el botón del disquete o podremos descartarlo pulsando el botón de papelera haciendo que el botón jugar vuelva a su posición inicial.



6. Restauraciones y desconexiones

Dependiendo del momento en el que el juego quede interrumpido tendremos los siguientes comportamientos.

- Durante el giro de rodillos del juego principal se volverá con la partida finalizada.
- Durante el minijuego, el juego volverá a iniciarse al principio del minijuego que se estaba jugando.
- Durante las celebraciones especiales se volverá al final de esta con los premios sumados y sin visualizar de nuevo la celebración.

Si se produce una desconexión se informará al usuario a través de un pop-up (ver imagen). Dando al botón “volver” se cierra el juego y cuando se inicie restaurará como los puntos anteriormente mencionados.





JOKERBET