

# REGLAS DE JUEGO

BARRAGÁN Y LOS TESOROS PERDIDOS  
DEL PARQUE

 **JOKERBET**

## Contenido

1.	INTRODUCCIÓN .....	3
1.1.	Denominación .....	3
1.2.	Apuesta.....	3
1.3.	Número de líneas .....	3
1.4.	Rodillos .....	3
2.	JUEGO BÁSICO .....	5
2.1.	Caída de símbolos.....	5
2.2.	Multiplicadores.....	5
2.3.	Auto jugar.....	6
2.4.	Líneas de premio .....	7
2.5.	Plan de ganancias .....	8
3.	JUEGOS EXTRA.....	9
3.1.	Free spins.....	9
3.1.	Multiplicador en free spins.....	9
3.2.	Doble o nada .....	10
4.	JACKPOT .....	11
5.	INTERFAZ Y TECLADO .....	12
5.1.	Barra Información.....	12
5.2.	Principal.....	12
5.3.	Arriesgar (jugar Doble o nada) .....	12
5.4.	Jugar Freespins:.....	12

## 1. INTRODUCCIÓN

**BARRAGAN Y LOS TESOROS PERDIDOS DEL PARQUE** se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “Slots 5 Rodillos” para un jugador en la cual, a través del total apostado por el usuario, se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

La cantidad apostada en cada partida está definida por el usuario mediante el cálculo: denominación x apuesta x número de líneas.

### 1.1. Denominación

La denominación define la paridad crédito-euro. En función del país se definirán unas denominaciones así como la moneda del país.

### 1.2. Apuesta

Cantidad de créditos que invertirá el jugador en cada partida por cada línea de premio. Las apuestas se definirán en función del país.

### 1.3. Número de líneas

Viene definida por el juego, y es un valor importante para tener en cuenta en el valor de la apuesta que se realizará en el momento de pulsar JUGAR. El usuario juega por una cantidad de líneas que ofrece el juego, y son las líneas premiadas que se muestran en el apartado correspondiente. En este juego existen 20 líneas de premio.

### 1.4. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Rodarán a cada jugada y cuando han caído todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del 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 básico de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que ruedan 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 créditos suficientes, pulsando JUGAR. Cada máquina permite una denominación y unas apuestas diferentes, el coste de la partida se calcula a partir de la denominación, la apuesta y la cantidad de líneas premiadas que ofrece el juego.

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 créditos suficientes 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, marcándolas por encima de las figuras no premiadas. En este momento se muestran todas las figuras y líneas premiadas.

### 2.1. 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 de ningún premio. El premio se irá acumulando y se otorgará al jugador cuando una caída no de ningún premio.

### 2.2. Multiplicadores

En el juego básico existen 4 multiplicadores de premio (x1,x2,x3 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 tercera caída consecutiva serán multiplicados por 5. A partir de aquí, todas las siguientes caídas estarán multiplicadas siempre por 5.

### 2.3. 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 se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen y si queremos que se pregunte si queremos arriesgar lo ganado después de conseguir un premio.

Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de veces que una vez finalizada la partida, se dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de créditos suficientes para cubrir la misma.



## 2.4. Líneas de premio

Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no, pueden haber figuras consecutivas empezando por la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias se ofrecerá premio.



## 2.5. Plan de ganancias

Dependiendo de las figuras que se vayan formando en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. A continuación puede verse el plan de ganancias para apuesta 1. El resto de apuestas multiplican por esta cantidad.



Tenemos 7 símbolos que ofrecen premios para 3, 4 y 5 símbolos iguales en línea de premio de izquierda a derecha.

Tenemos un símbolo que otorga free spins en líneas de premio. Este aparece en los rodillos tres primeros rodillos.

Finalmente tenemos un símbolo Comodín que podrá sustituir a cualquier figura (incluso al símbolo que ofrece free spins). Este símbolo aparece en los 3 rodillos centrales.

### 3. JUEGOS EXTRA

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins” y a “Doble o nada”.

#### 3.1. Free spins

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtiene una o más líneas de premio con el símbolo que otorga free spins. Este símbolo sólo aparece en los 3 primeros rodillos, y no ofrece créditos, sino 10 free spins por cada línea de premio donde aparezcan. Cuando se dé este premio, estos 3 símbolos desaparecerán y se realizará la caída de símbolos habitual como si de un premio de créditos se tratara, incrementando también el multiplicador. Una vez finalizada la o las siguientes caídas, el posible premio otorgado quedará acumulado y se iniciará la secuencia de free spins.

Esto puede pasar mientras jugamos en los rodillos principales, pero también durante la secuencia de Free Spins, es decir, que podemos obtener más partidas gratis dentro de Free Spins.

#### 3.1. Multiplicador en free spins

Durante la secuencia de free spins, los multiplicadores para las caídas de símbolos son mayores: x3, x6, x9 y x15. Es decir, todos los premios obtenidos en giros de free spins estarán multiplicados por 3. Si se da algún premio en el giro, los premios obtenidos después de la primera caída serán multiplicados por 6, y así sucesivamente.



Cuando se hayan terminado todos los giros veremos una pequeña celebración con el premio total que se ha obtenido desde el premio de la partida donde obtuvimos los Free Spins hasta que se terminaron las partidas gratis, así como un conteo del total de partidas gratis que el jugador haya recibido. Durante las partidas gratis no se podrá modificar la apuesta y la denominación.



### 3.2. Doble o nada

NOTA IMPORTANTE: Según la configuración del operador podrá tener o no la opción de Doble o Nada.

Cuando obtenemos un premio, que no se haya obtenido por Free Spins, tenemos la opción de doblarlo o de perderlo, la escena es una ruleta que al pulsar ARRIESGAR, veremos cómo empiezan a girar los sectores y hasta parar en un “x2” o en un símbolo “-”. Según el resultado del giro, doblaremos o perderemos la cantidad, mientras se vaya obteniendo “x2”, esta operación se puede hacer indefinidamente. Siempre tenemos la opción de COBRAR el premio que se haya acumulado, y volver al juego principal.



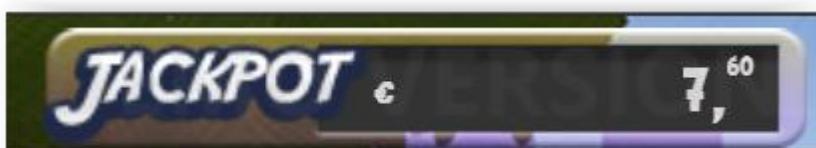
## 4. JACKPOT

NOTA IMPORTANTE: Según la configuración del operador podrá tener o no la opción de Jackpot.

De forma aleatoria el juego tras la combinación Jackpot podrá dar el premio JACKPOT dependiendo si el operador elige la opción de activarlo.

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 panel.

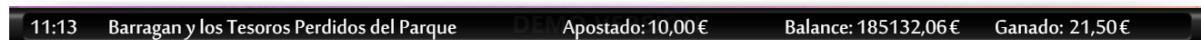


El premio al que opta depende de la apuesta.

## 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. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

### 5.1. Barra Información



### 5.2. Principal



### 5.3. Arriesgar (jugar Doble o nada)



### 5.4. Jugar Freespins:



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

- **i:** Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
- **Denominación:** Permite cambiar la paridad Crédito <-> Moneda
- **APUESTA:** Cambia la apuesta de la partida
- **AUTO JUGAR:** Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas
- **JUGAR:** Lanza los rodillos para realizar una partida, ya sea en normal o en Free Spins
- **MAX APUESTA:** Aumenta la apuesta hasta lo máximo permitido. Si ya lo está, lanza la partida
- **COBRAR:** Traspasa el valor de Ganado al balance
- **RIESGO:** Permite jugar al juego de doble o nada

Luego tenemos los indicadores:

- Apuesta: Nivel de apuesta por cada línea (en créditos)
- Total Apostado: Cantidad total de créditos, Apuesta \* líneas (en créditos)
- Líneas: Cantidad de líneas de premio a las que optamos (en créditos)
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida (en créditos)
- Apostado (barra inferior): Total Apostado teniendo en cuenta la denominación (en moneda)

- **Balance (barra inferior):** Balance total del que disponemos para jugar (en moneda)
- **Ganado (barra inferior):** Igual que Ganado teniendo en cuenta la denominación (en moneda)

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 o COBRAR (en el Doble Nada)
- **Retroceso / +:** Botón RIESGO
- **H:** Histórico
- **M / Decimal / Punto:** Botón Menú (i)
- **Guion / Menos (-) :** Activar o desactivar AUTO JUGAR con el máximo de partidas posibles
- **8 / Arriba:** Subir apuesta
- **2 / Abajo:** Bajar apuesta
- **6 / Derecha:** MAX APUESTA
- **4 / Izquierda:** Cambiar denominación
- **0 / F1:** Ayuda

OK

**JOKERBET** | .es