

REGLAS DE JUEGO

CELTIC

JOKERBET | .es

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUEGO INFERIOR.....	4
2.1. Auto Jugada	4
2.2. Disposición de los rodillos	5
2.3. Comodín	6
2.4. Plan de Ganancias	6
2.5. Tipos de Tirada	7
2.5.1. Premio Directo.....	7
2.5.2. Retención.....	7
2.5.3. Avances.....	7
2.5.4. Nada	8
2.6. Páralo.....	8
2.7. Sube-Bonos.....	9
2.7.1. Auto-Riesgo	10
2.8. Bonos.....	10
2.9. Celebraciones	10
3. JUEGO SUPERIOR.....	11
3.1. Disposición de los rodillos	12
3.2. Auto Jugada	13
3.3. Plan de Ganancias	13
3.4. Tipos de Tirada	14
3.4.1. Premio Directo.....	14
3.4.2. Nada	14
3.5. Scratch	14
3.6. Trilero	15
3.7. Reel King	16
3.8. Dobla o Bonos	17
3.8.1. Auto-Riesgo	17
3.9. Celebraciones	18
4. INTERFAZ Y TECLADO	18

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “B especial para salas de juego” para un jugador en la cual, a través del importe de la partida (0,20 €) se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

El coste de la partida es de 0,20 €, pudiéndose realizar 1, 3 ó 5 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0'20€), 3 créditos (0'60€) o 5 créditos (1€).

El Juego en CELTIC, 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 créditos 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, CRÉDITOS 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 créditos suficientes, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite jugar a 20 céntimos de Euro, 60 céntimos de Euro o 1 Euro la partida, pudiendo seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. Las apuestas posibles son las siguientes:

- **"1 CRÉDITO"**, que implica un precio de partida de 20 céntimos de Euro.
- **"3 CRÉDITOS"**, que implica la realización de tres partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 60 céntimos de Euro.
- **"5 CRÉDITOS"**, que implica la realización de cinco partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 1 Euro.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de créditos suficientes 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 créditos suficientes 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:

Pos.	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
0	Diamante Rojo		Diamante Azul		Diamante Rojo	
1	Ciruelas		Uvas		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		BONO		BONO	
4	BONO		Campana		Ciruelas	
5	Uvas		ACCESO MINI JUEGO		Uvas	
6	Ciruelas		Limones		Naranjas	
7	Campana		Ciruelas		Limones	
8	COMODÍN		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Naranjas		COMODÍN	
10	Naranjas		ACCESO MINI JUEGO		Limones	
11	Uvas		Ciruelas		Ciruelas	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		ACCESO MINI JUEGO	
13	Naranjas		BONO		Uvas	
14	Limones		Naranjas		Campana	
15	ACCESO MINI JUEGO		Limones		ACCESO MINI JUEGO	

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 campanas como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo, se obtendrá como premio 4, 12 ó 20 Euros, en función de la apuesta. 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:




	Simple	Triple	Quintuple
Jackpot – Diamante Azul 	100 €	300 €	500 €
Premio 8- Diamante Rojo 	20 €	60 €	100 €
Premio 7- Diamante Verde 	8 €	24 €	40 €
Premio 6- Campanas 	4 €	12 €	20 €
Premio 5- Limones 	3,20 €	9,60 €	16 €
Premio 4- Naranjas 	2,40 €	7,20 €	12 €
Premio 3- Uvas 	1,60 €	4,80 €	8 €
Premio 2- Ciruelas 	0,80 €	2,40 €	4 €
Premio 1- Diamantes Cualquier	0,40 €	1,20 €	2 €
Bonos 	1 - 2 – 6	3 - 6 – 18	5 - 10 – 30

Tabla 1. Plan de ganancias juego inferior 500€

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, aún 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, encendiendo 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.Páralo

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial en la línea central que son las tres jarras. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado Páralo.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de bonos, consta de un sorteo entre cinco posibles opciones representadas por cinco jarras con el valor del premio en la parte superior. Las jarras irán iluminándose de forma aleatoria y se detendrán en el premio ganador. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR de detener el juego. En caso de no accionar el pulsador, el juego se detendrá de forma automática pasados unos segundos.



2.7.Sube-Bonos

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

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	3 Créditos	5 Créditos
3 Diamantes Azules	100,00 €	300,00 €	500,00 €
3 Diamantes Rojos	20,00 €	60,00 €	100,00 €
3 Diamantes Verdes	8,00 €	24,00 €	40,00 €
3 Campanas	4,00 €	12,00 €	20,00 €
3 Limones	3,20 €	9,60 €	16,00 €
3 Naranjas	2,40 €	7,20 €	12,00 €
3 Uvas	1,60 €	4,80 €	8,00 €
3 Ciruelas	0,80 €	2,40 €	4,00 €
Línea de Diamantes de diferente color	0,40 €	1,20 €	2,00 €
3 Jarras	<i>Juego Inferior Páralo</i>		
1 Moneda Bonos	1 Bonos	3 Bonos	5 Bonos
2 Monedas Bonos	2 Bonos	6 Bonos	10 Bonos
3 Monedas Bonos	6 Bonos	18 Bono	30 Bonos

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 créditos. 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 diamantes verdes, 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.

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 Ronda Gratis, también darán acceso a este juego.

2.7.1. 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 ó Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.

2.8.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 Ronda Gratis de Bonos.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.
-

2.9.Celebraciones

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

- 1Cred:
 - o premio < 8€: LOW
 - o 8€ <= premio < 100€: MEDIUM
 - o premio = 100€: JACKPOT
- 3Cred:
 - o premio < 24€: LOW
 - o 24€ <= premio < 300€: MEDIUM
 - o premio = 300€: JACKPOT
- 5Cred:
 - o premio < 40€: LOW
 - o 40€ <= premio < 500€: MEDIUM
 - o Premio = 500€: JACKPOT

Si el jugador acumula 200 bonos en juego inferior se pasará al juego superior

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 8 líneas. En esta modalidad de juego no existen ni retenciones ni avances.

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

- **1 crédito + 1 Bono**, que implica un precio de partida de 20 céntimos de Euro más 1 Bono adicional.
- **3 créditos + 3 Bonos**, que implica un precio de partida de 60 céntimos de Euro más 3 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 5 Bonos adicionales.
- **5 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 10 Bonos adicionales.





Las líneas de premio para el juego superior son 8 y están dispuestas en las dos diagonales, las tres líneas verticales y las tres líneas horizontales tal como se puede observar en la pantalla de juego.



En la pantalla de juego superior, puede observarse como el plan de ganancias es diferente y se adecúa a las apuestas que se pueden realizar en este juego. De igual forma, la apuesta activa del jugador quedará resaltada iluminando los posibles premios que el jugador puede obtener.

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
0	Temático 1 	7 Verde 	Siete Rojo 
1	Temático 1 	Temático 3 	Temático 2 
2	Temático 1 	7 Rojo 	Temático 2 
3	Siete Verde 	Bono 	Temático 2 
4	Temático 3 	Temático 1 	7 azul 
5	Temático 2 	Temático 1 	Temático 1 
6	Temático 2 	Temático 1 	Temático 2 
7	Temático 2 	Siete azul 	Bono 
8	Siete Rojo 	Temático 1 	Temático 3 
9	Temático 1 	Temático 2 	Temático 3 
10	Temático 1 	Temático 2 	Temático 3 
11	Bono 	Temático 2 	Temático 3 

12	Temático 3 	Temático 1 	Siete Verde 
13	Temático 2 	Temático 1 	Temático 1 
14	Siete azul 	Temático 3 	Temático 1 
15	Temático 3 	Temático 3 	Temático 1 

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 créditos y bonos suficientes para cubrir la misma.

3.3.Plan de Ganancias

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

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA			
	1 Crédito + 1 Bono	3 Créditos + 3 Bonos	5 Créditos + 5 Bonos	5 Créditos + 10 Bonos
3 x 7s color AZUL	100,00 €	300,00 €	500,00 €	500,00 €
3 x 7s color ROJO	40,00 €	120,00 €	200,00 €	400,00€
3 x 7s color VERDE	20,00 €	60,00 €	100,00 €	200,00 €
3 Ollas de monedas	4,00 €	8,00 €	10,00 €	20,00 €
3 sombreros	4,00 €	8,00 €	10,00 €	10,00 €
3 setas	4,00 €	8,00 €	10,00 €	10,00 €
1 Moneda bonos	1 Bonos	3 Bonos	5 Bonos	10 Bonos
2 Monedas bonos	2 Bonos	6 Bonos	10 Bonos	20 Bonos
3 Monedas bonos	3 Bonos	9 Bono	15 Bonos	30 Bonos

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 8 líneas de premio 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. Scratch

Para poder acceder al juego Scratch, previamente se ha de obtener en cualquiera de las ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de las setas. 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 y destello luminoso del indicador del juego Scratch situado en la parte inferior-derecha de la pantalla y representado por unas setas, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario, donde sobre una lámina se pueden rascar nueve elementos con el símbolo de interrogante, bajo el cual se esconde un premio o la salida del juego.

El juego consiste en rascar la cantidad máxima de elementos con premio antes de que salga un mensaje EXIT, la cantidad que se obtenga se suma al valor acumulado de todas las casillas. Mediante el botón de JUGAR/ACUMULAR, o pulsando sobre la casilla deseada, se van descubriendo premios.



3.6. Trilero

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

El jugador, cuando obtenga como premio los tres sombreros, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso del indicador del juego del trilero situado en la parte izquierda de la pantalla sobre la cabeza del personaje y representado por un sombrero, que el juego dará comienzo, dando paso a una nueva pantalla de juego donde unos sombreros que entran por la izquierda de la pantalla son el escenario principal.

El juego consiste en escoger un sombrero, donde el usuario crea que se esconde el premio más alto, y que se mueven horizontalmente por la pantalla para despistar al jugador.

El objetivo del jugador, es mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR o pulsando sobre el sombrero elegido, ganar el mejor premio de entre los tres posibles. En el levantamiento del sombrero podremos ver el premio que se obtiene, y que pasará al contador de créditos.



3.7.Reel King

Para poder acceder al juego Reel King, previamente se ha de obtener en cualquiera de las ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de las ollas con monedas. 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 premio de igual o mayor cuantía.

El jugador, cuando obtenga como premio las tres ollas con monedas, será notificado mediante audio y destello luminoso del indicador del juego ReelKing situado en la parte derecha de la pantalla y representado por una olla con monedas, que el juego dará comienzo, dando paso a una nueva máquina de slots, donde el usuario realizará una serie de tiradas con premio.

El juego consiste en varios sorteos, donde en cada tirada se obtiene un premio de la tabla de premios propia del juego. El jugador continuará acumulando premios hasta que se obtenga un símbolo EXIT, momento en que saldremos del juego con el valor acumulado total ganado.

El jugador deberá hacer uso de los botones de PLAY/JUGAR para activar los rodillos y sumar el premio que obtenga. Sobre el marcador total, se puede visualizar el valor ganado hasta ese momento.

3.8.Dobla o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobla-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 de 4€, 8€ ó 12€ según sea la apuesta y 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€ → Si la apuesta es de 1 crédito + 1 Bono
- 8€ → Si la apuesta es de 3 créditos + 3 Bonos
- 12€ → Si la apuesta es de 5 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 5 ó 10.

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 créditos.

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.

Solamente existe una excepción para este juego. Si el jugador consigue el premio máximo de 500€ a la línea en el juego superior, el premio será traspasado de forma directa al contador de créditos, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo del Jackpot (500€), el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

3.8.1. 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 todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de créditos 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.

3.9.Celebraciones

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

- 1Cred + 1Bono:
 - o premio < 20€: LOW
 - o 20€ <= premio < 100€: MEDIUM
 - o premio = 100€: JACKPOT
- 3Cred + 3Bonos:
 - o premio < 60€: LOW
 - o 60€ <= premio < 300€: MEDIUM
 - o premio = 300€: JACKPOT
- 5Cred + 5Bonos:
 - o premio < 100€: LOW
 - o 100€ <= premio < 500€: MEDIUM
 - o premio = 500€: JACKPOT
- 5Cred + 10Bonos:
 - o premio < 200€: LOW
 - o 200€ <= premio < 500€: MEDIUM
 - o premio = 500€: JACKPOT

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. 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.

OK

JOKERBET .es