

REGLAS DE JUEGO

CHIQUITO WESTERN

 **JOKERBET**

Reglas del juego

Chiquito Western

RTP configurable con apuesta: 70%-80%-90%-95%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	2
2. JUEGO INFERIOR	3
2.1. Auto Jugada	3
2.2. Disposición de los rodillos	4
2.3. Plan de ganancias	5
2.4. Tipos de tirada	6
2.4.1. Premio Directo	6
2.4.2. Retención	6
2.4.3. Avances	6
2.4.4. Nada	6
2.5. Minijuego Tiendas Indioorl	7
2.6. Sube-Fistros	8
2.6.1. Auto-Riesgo	9
2.7. Giro Extra	10
2.8. Fistros	10
2.9. Celebraciones	11
3. JUEGO SUPERIOR	12
3.1. Disposición de los rodillos	13
3.2. Auto Jugada	14
3.3. Plan de Ganancias	14
3.4. Tipos de tirada	15
3.4.1. Premio Directo	15
3.4.2. Nada	15
3.5. Minijuego Ruleta Bankoorl	16
3.6. Minijuego Cartas Parejarl	17
3.7. Minijuego Estación de Premiorl	18
3.8. Minijuego Mina de Oroorl	19
3.9. Dobra o Fistros	20
3.9.1. Auto-Riesgo	20
3.10. Celebraciones	21
4. INTERFAZ Y TECLADO	22
4.1. Interfaz PC	22
4.2. Interfaz Mobile	23
5. RESTAURACIONES	24

1. INTRODUCCIÓN

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 4.2 Interfaz Mobile.

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

El coste de la partida es de 0.20€ por defecto. Las apuestas serán configurables por el operador (podrá desactivar apuestas si lo considera oportuno). Las posibles apuestas son 0.20€, 1€, 5€, 10€, 15€.

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 saldo y adicionalmente, para el juego superior, hay que disponer de Fistros, 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 hora actual, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, 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, FISTROS, 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 saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla o pulsando sobre los iconos de cada una de las apuestas. Las apuestas posibles (según la configuración del operador) pueden ser: 0.20€, 1€, 5€, 10€, 15€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo 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. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

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 suficiente para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 2.6.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

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	Diamante Rojo		Diamante Azul		Diamante Rojo	
1	Ciruela		Uvas		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		Bono		Bono	
4	Bono		Campana		Ciruela	
5	Uvas		Acceso a minijuego		Uvas	
6	Ciruela		Limón		Naranja	
7	Campana		Ciruela		Limón	
8	Acceso a minijuego		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Naranja		Bono	
10	Naranja		Acceso a minijuego		Limón	
11	Uvas		Ciruela		Ciruela	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		Acceso a minijuego	
13	Naranja		Bono		Uvas	
14	Limón		Naranja		Campana	
15	Acceso a minijuego		Limón		Acceso a minijuego	

2.3. 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€	5€	10€	15€
Premio 9 - Diamante Azul 	100€	1000€	5000€	10000€	15000€
Premio 8 - Diamante Rojo 	20€	200€	1000€	2000€	3000€
Premio 7 - Diamante Verde 	8€	40€	200€	400€	600€
Premio 6 - Campanas 	4€	20€	100€		200€
Premio 5 - Limones 	3.2€	16€	80€		160€
Premio 4 - Naranjas 	2.4€	12€	60€		120€
Premio 3 - Uvas 	1.6€	8€	40€		80€
Premio 2 - Ciruelas 	0.8€	4€	20€		40€
Premio 1 - Diamantes Cualquiera 	0.4€	2€	10€		20€
Fistros 	1-2-6	5-10-30	25-50-150		50-100-300
Acceso a mini juego 	Acceso al mini juego Tiendas Indioorl (premio máximo = premio máximo de cada apuesta)				

2.4. Tipos de tirada

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

2.4.1. 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 Fistros. 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.

2.4.2. 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 puede permitir de forma aleatoria, 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 (esta siguiente partida no supone ningún coste adicional).

El programa de juego puede retener 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.

2.4.3. 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, aleatoriamente se pueden activar los Avances. En el que caso de que se obtenga un premio de Fistros y la máquina detecte que con pocos movimientos se puede obtener un premio en metálico, también puede activarse la función de 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 "AUTO", 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 en algunas ocasiones. También es posible que se activen los avances, pero el resultado final no otorgue ningún premio.

2.4.4. 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.

2.5. Minijuego Tiendas Indioorl

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial con el símbolo "Tienda". Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al Mini Juego Tiendas Indioorl.

Aparecerán 5 tiendas, cada tienda irá iluminándose de forma aleatoria, solo habrá una iluminada a la vez. El jugador tiene la opción mediante el pulsador JUGAR de detener el juego parando en solo una de las tiendas. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en este estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego se detendrá de forma automática transcurridos unos segundos mostrando una tienda iluminada. El premio final será el correspondiente a la tienda iluminada. El resto de premios serán descartados.

El premio que se puede obtener en el mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

0,20€ (0,40€-100€) / 1€ (2€-1000€) / 5€ (10€-5000€) / 10€ (20€-10000€) / 15€ (20€-15000€)

Los Fistros que se pueden obtener en el mini juego son los siguientes según la **apuesta**:

0,20€ (1-6 Fistros) / 1€ (5-30 Fistros) / 5€ (25-150 Fistros) / 10€ (50-300 Fistros) / 15€ (50-300 Fistros)



2.6. Sube-Fistros

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

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 - Diamante Azul 	100€	1000€	5000€	10000€	15000€
Premio 8 - Diamante Rojo 	20€	200€	1000€	2000€	3000€
Premio 7 - Diamante Verde 	8€	40€	200€	400€	600€
Premio 6 - Campanas 	4€	20€	100€		200€
Premio 5 - Limones 	3.2€	16€	80€		160€
Premio 4 - Naranjas 	2.4€	12€	60€		120€
Premio 3 - Uvas 	1.6€	8€	40€		80€
Premio 2 - Ciruelas 	0.8€	4€	20€		40€
Premio 1 - Diamantes Cualquiera 	0.4€	2€	10€		20€
Fistros 	1-2-6	5-10-30	25-50-150		50-100-300

1 Fistro ≈ 0,80€ (El remanente se redondea aleatoriamente).

En caso de obtener uno de estos premios, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-Fistros, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR), 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 Fistros 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 Campanas, 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-Fistros. Si el premio directo es superior a las 3 Campanas se cobrará automáticamente.

En caso de obtener el premio remarcado 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.
- **FISTROS:** Si el jugador obtiene Fistros como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de Fistros 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.
- **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.

Los premios metálicos obtenidos en el mini juego Tiendas Indioorl, también darán acceso a este juego.

2.6.1. 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-Fistros o Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Fistros hasta llegar a finalizar el mismo.

2.7. Giro Extra

De forma automática y aleatoria, se puede activar el juego “Giro Extra”. El jugador sabrá que esta opción se activa porque aparecerá el logo de “Giro Extra” en el centro de los rodillos acompañado de una melodía.

Este juego consiste en que, al acabar un giro de rodillos sin obtener ningún premio, aparecerá el logo de “Giro Extra” y se realizará de nuevo automáticamente otro giro de rodillos otorgando un premio al jugador.



El premio obtenido, puede ser arriesgado al juego de Sube-Fistros si es el correspondiente a cualquiera menor al Diamante Verde. En caso de ser un premio correspondiente a las figuras Diamante Verde, Diamante Rojo, o Diamante Azul, no se someterá a ningún tipo de juego de riesgo.

2.8. Fistros

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

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de Fistros, dos o las tres en la línea central.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Fistros.
- Mediante premio directo en el minijuego Tiendas Indioorl.

2.9. Celebraciones

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

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 - Diamante Azul 			ALTA		
Premio 8 - Diamante Rojo 					
Premio 7 - Diamante Verde 			MEDIAS		
Premio 6 - Campanas 					
Premio 5 - Limones 					
Premio 4 - Naranjas 					
Premio 3 - Uvas 			BAJAS		
Premio 2 - Ciruelas 					
Premio 1 - Diamantes Cualquiera 					
Fistros 					

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.

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

- **0.20 € + 1 Fistro**, que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 Fistro adicional.
- **1 € + 5 Fistros**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Fistros adicionales.
- **5 € + 25 Fistros**, que implica un precio de partida de 5€ más 25 Fistros adicionales.
- **10 € + 50 Fistros**, que implica un precio de partida de 10€ más 50 Fistros adicionales.
- **15 € + 75 Fistros**, que implica un precio de partida de 15€ más 75 Fistros adicionales.
- **15 € + 150 Fistros**, que implica un precio de partida de 15€ más 150 Fistros 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	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
1	Revolver		Estrella		Revolver	
2	Siete Azul		Estrella		Bono	
3	Estrella		Estrella		Estrella	
4	Monedas		Siete Verde		Estrella	
5	Monedas		Siete Rojo		Estrella	
6	Monedas		Bono		Estrella	
7	Siete Verde		Monedas		Siete Verde	
8	Estrella		Monedas		Monedas	
9	Revolver		Monedas		Monedas	
10	Revolver		Siete Azul		Monedas	
11	Revolver		Siete Verde		Siete Rojo	
12	Siete Rojo		Revolver		Revolver	
13	Monedas		Revolver		Revolver	
14	Monedas		Revolver		Revolver	
15	Bono		Monedas		Siete Azul	
16	Estrella		Monedas		Monedas	

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. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

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 Fistros suficientes para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 3.9.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

3.3. Plan de Ganancias

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

	0.20€+ 1 Fistro	1€ + 5 Fistros	5€ + 25 Fistros	10€ + 50 Fistros	15€+ 75 Fistros	15€ + 150 Fistros
Siete Azul 	100€	1000€	5000€	10000€	15000€	
Siete Rojo 	40€	200€	1000€	2000€	3000€	6000€
Siete Verde 	20€	100€	500€	1000€	1500€	3000€
Monedas 	4€	10€	50€		150€	
Estrella 	4€	10€	50€		150€	
Revolver 	4€	10€	50€		150€	
Fistros 	1-2-3	5-10-15	25-50-75	50-100-150	75-150-225	150-300-450

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. Minijuego Ruleta Bankoorl

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras de los símbolos Revolver, Estrella o 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 premio de igual o mayor cuantía.

El juego consiste en una ruleta con 12 porciones, cada porción tiene un premio. Mientras el juego está en espera una de las porciones estará iluminada y se irá iluminando la contigua y apagando la anterior. Al pulsar el botón JUGAR se irán iluminando una porción tras otra hasta detenerse en una (solo se iluminará una porción). El premio obtenido es el que aparece en la porción iluminada, el resto de premios serán descartados. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en el mismo estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego hará que se detenga en una porción automáticamente transcurridos unos segundos.

El premio que se puede obtener en este minijuego es el siguiente según la apuesta:

- 0,20€ + 1 Fistro (>4€-100€)
- 1€ + 5 Fistros (>10€-1000€)
- 5€ + 25 Fistros (>50€-5000€)
- 10€ + 50 Fistros (>50€-10000€)
- 15€ + 75 Fistros (>150€-15000€)
- 15€ + 150 Fistros (>150€-15000€)



3.6. Minijuego Cartas Parejarl

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras de los símbolos Revolver, Estrella o 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 premio de igual o mayor cuantía.

El juego mostrará un tapete con 12 cartas, un indicador de la cantidad de cartas que se pueden girar y un plan de premios. El juego consiste en girar cartas y parejas para obtener el premio asociado que aparece en el plan de premios. Las cartas se pueden girar pulsando el botón JUGAR o pulsando sobre la misma carta. Al seleccionar una carta la figura que se muestra se iluminará en el plan de ganancias. Si obtenemos dos cartas iguales, estas se iluminarán en el plan de ganancias y el premio asociado a ellas se acumulará en el contador de premio. Una vez seleccionadas todas las cartas posibles, los premios de las parejas no obtenidas serán descartados. El premio final será el acumulado en el contador de premio. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en el mismo estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego irá seleccionando cartas automáticamente transcurridos unos segundos hasta girar todas las que se permiten.

El premio que se puede obtener en este minijuego es el siguiente según la apuesta:

- 0,20€ + 1 Fistro (>4€-100€)
- 1€ + 5 Fistros (>10€-1000€)
- 5€ + 25 Fistros (>50€-5000€)
- 10€ + 50 Fistros (>50€-10000€)
- 15€ + 75 Fistros (>150€-15000€)
- 15€ + 150 Fistros (>150€-15000€)



3.7. Minijuego Estación de Premios

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras de los símbolos Revolver, Estrella o 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 premio de igual o mayor cuantía.

En el juego aparecen 9 cajas, cada caja tiene un premio asociado o un EXIT. El juego consiste en seleccionar cajas para descubrir premios. Cada premio que aparezca se sumará al contador de premio. El juego termina cuando se han seleccionado todas las cajas o aparece EXIT o EXIT X2 en una de las cajas. Si se seleccionan todas las cajas o aparece EXIT el premio final será el acumulado en el contador de premio. Si aparece un EXIT X2, el premio final será el acumulado en el contador de premio multiplicado por 2. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en el mismo estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego irá seleccionando cajas de forma automática.

El premio que se puede obtener en este minijuego es el siguiente según la apuesta:

- 0,20€ + 1 Fistro (>4€-100€)
- 1€ + 5 Fistros (>10€-1000€)
- 5€ + 25 Fistros (>50€-5000€)
- 10€ + 50 Fistros (>50€-10000€)
- 15€ + 75 Fistros (>150€-15000€)
- 15€ + 150 Fistros (>150€-15000€)



3.8. Minijuego Mina de Oro

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras de los símbolos Revolver, Estrella o 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 premio de igual o mayor cuantía.

El juego nos mostrará tres minas y sobre cada una de ellas un premio. Durante unos instantes, los premios mostrados irán cambiado de valor (entre los tres mostrados inicialmente), posteriormente se esconderán. El jugador podrá escoger una mina pulsando directamente sobre una de ellas. También podrá hacerlo mediante los botones de AVANCE/RETENGA o pulsando el botón JUGAR. La mina escogida mostrará un premio que será el que obtenga el jugador, los otros dos premios serán descartados. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en el mismo estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego seleccionará una mina automáticamente.

El premio que se puede obtener en este minijuego es el siguiente según la apuesta:

- 0,20€ + 1 Fistro (>4€-100€)
- 1€ + 5 Fistros (>10€-1000€)
- 5€ + 25 Fistros (>50€-5000€)
- 10€ + 50 Fistros (>50€-10000€)
- 15€ + 75 Fistros (>150€-15000€)
- 15€ + 150 Fistros (>150€-15000€)



3.9. Dobra o Fistros

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-Fistros. Indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las ocho 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 Fistros 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 Fistro
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Fistros
- 50€ → Apuesta de 5€ + 25 Fistros
- 100€ → Apuesta de 10€ + 50 Fistros
- 150€ → Apuesta de 15€ + 75 Fistros
- 150€ → Apuesta de 15€ + 150 Fistros

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 Fistros 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 pulsado 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 Fistros que el jugador puede acumular, en este caso 5000 Fistros. Si el jugador supera esta cantidad de Fistros acumulados no se permitirá el Dobra o Fistros.

3.9.1. 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-Fistros serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de saldo directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el premio máximo de la apuesta, en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

3.10. Celebraciones

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

	0.20€+1 Fistro	1€+5 Fistros	5€+25 Fistros	10€+50 Fistros	15€+75 Fistros	15€+150 Fistros
Siete Azul				ALTA		
						
Siete Rojo						
						
Siete Verde			MEDIAS			
						
Estrella						
						
Revolver						
						
Monedas			BAJAS			
						
Fistros						
						

4. INTERFAZ Y TECLADO

4.1. Interfaz PC

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 Fistros.

Auto: Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances.

Apuesta: Cambia la apuesta de la partida.

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

Jugar: Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Fistros 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.

Menú: Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

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 número “0” del teclado numérico.

Apuesta: Tecla flecha arriba o símbolo “punto” (.) 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.

Histórico: Tecla H (Para acceder o salir del menú) RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

Salir: Tecla Esc.

4.2. Interfaz Mobile



En la imagen superior se puede ver el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición vertical.

En la imagen de la derecha se muestra el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición horizontal.

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

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

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

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

Apuesta: Cambia la apuesta de la partida.

Menú: Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

Auto: Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances. Solo se mostrará al principio de la obtención de avances (ver imagen).



5. RESTAURACIONES

Siempre que queden acciones pendientes de sortearse, al volverse a conectar, el jugador podrá ver el desarrollo de la misma partida.

Para el resto de los casos, la partida se jugará en el servidor y el jugador podrá ver el resultado en el histórico del juego.

 **JOKERBET**