

REGLAS DE JUEGO

LOS 3 DESEOS

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 MINI JUEGO		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 MINI JUEGO		Naranjas	
11	Ciruela		Cereza + Línea vertical		Cerezas	
12	Sietes Azules		Sietes Amarillos		ACCESO MINI JUEGO	
13	Uvas + Línea vertical		BONO		Ciruela	
14	Naranjas		Uvas		Limón + Línea vertical	
15	ACCESO MINI JUEGO		Naranjas + Línea vertical		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 el premio de “campanas”. 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, encendiéndose 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 El Bazar

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

El juego, da siempre premio de € o bonos. Consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos 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.



2.8. 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 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.

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:

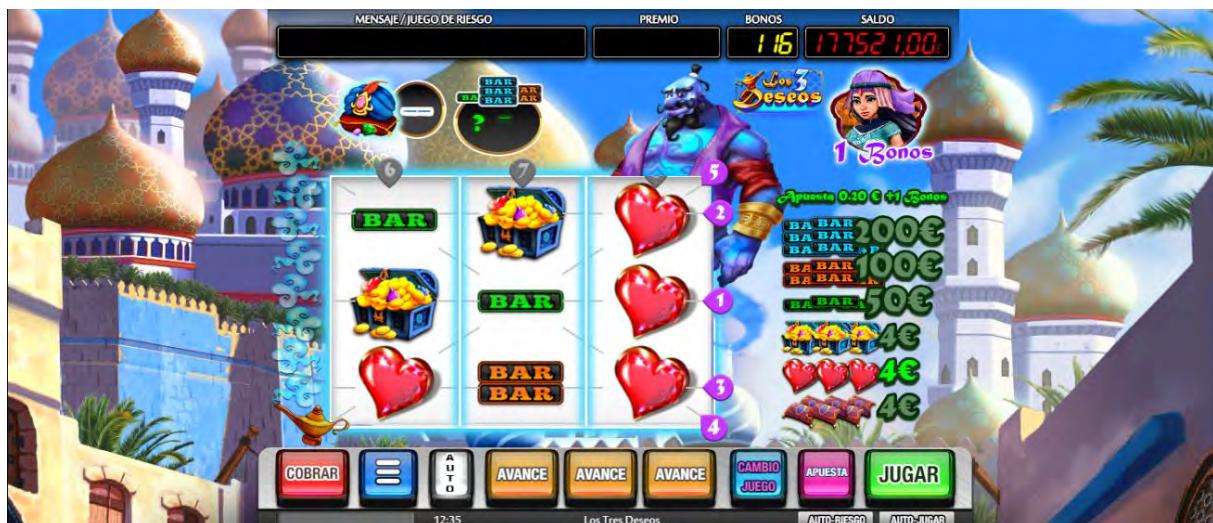
	0.20€	1€	2€	5€	10€
Premio 9 – Sietes Rojos 			ALTA		
Premio 8- Sietes Amarillos 			MEDIAS		
Premio 7- Sietes Azules 					
Premio 6- Limones 			BAJAS		
Premio 5- Naranjas 					
Premio 4- Uvas 					
Premio 3- Ciruelas 					
Premio 2- Cerezas 					
Premio 1- Sietes Cualquier					
Bonos 					

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 Deseo de Liberar al Genio

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.

Se producirá un sorteo rápido entre 6 elementos, el jugador mediante botón JUGAR podrá parar un elemento. Cada elemento tiene asociado un multiplicador.

El premio final será el premio con el que entro al mini juego multiplicado por el elemento que ha conseguido parar el jugador.



3.6. Mini Juego Deseo de conquistar a la princesa

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.

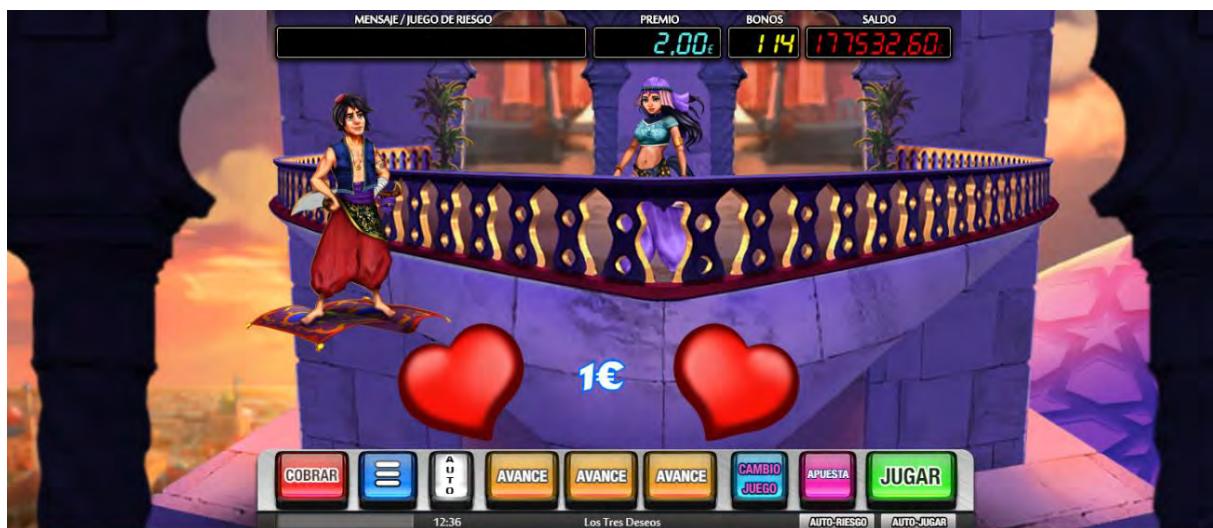
Mediante anuncio de audio se dará paso a un nuevo escenario con este mini juego.

Es un juego de rondas, cada ronda la princesa lanzará tres corazones. El jugador podrá seleccionar un único corazón por ronda pulsando sobre el corazón que desea elegir o mediante los botones de AVANCE/RETENCION.

Cada ronda veremos el premio que ha conseguido el jugador y en gris o tachados los que podía haber conseguido. Si en vez de un premio destapa el texto “EXIT” terminará esa ronda y el mini juego.

Si el jugador ha destapado un premio acumulará ese premio y pasará a una nueva ronda. Así hasta que destape un corazón con el texto “EXIT”.

El premio final para el jugador será la suma de todos los premios en € que haya ido acumulando en cada ronda.



3.7. Mini Juego Deseo de riquezas

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.

El juego consiste en un sorteo, donde en cada cofre le corresponde un premio. En un primer instante, los cofres aparecen abiertos, y mientras se van cerrando, los posibles premios van cambiando de valor, haciendo imposible saber qué premio hay en cada cofre.

El jugador deberá hacer uso de los botones de AVANCE/RETENGA para elegir qué cofre desea abrir, ya que el premio que se encuentra en cada cofre es sorpresa. Al abrir el cofre, el jugador obtendrá el premio del cofre, los otros dos premios de los otros dos cofres serán descartados.





JOKERBET | .es