

REGLAS DE JUEGO

EL HABANERO

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

El Habanero

RTP Configurable: 70% - 80% - 90% - 95%

PLATAFORMA: ONLINE



Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	JUEGO INFERIOR.....	5
2.1.	Auto Jugada	5
2.2.	Disposición de los rodillos	6
2.3.	Plan de Ganancias	7
2.4.	Tipos de Tirada	7
2.4.1.	Premio Directo.....	7
2.4.2.	Retención.....	8
2.4.3.	Avances.....	8
2.4.4.	Nada	8
2.5.	Sube-Bonos.....	9
2.5.1.	Auto-Riesgo	10
2.6.	Suba su premio.....	11
2.7.	Giro Extra.....	12
2.8.	Bonos.....	12
2.8.	Celebraciones	13
3.	JUEGO SUPERIOR.....	14
3.1.	Disposición de los rodillos	15
3.2.	Auto Jugada	16
3.3.	Plan de Ganancias	16
3.4.	Tipos de Tirada	17
3.4.1.	Premio Directo.....	17
3.4.2.	Nada	17
3.5.	Minijuego Chile Picante.....	18
3.6.	Minijuego Piñata	19
3.7.	Minijuego El Traje Nuevo Del Luchador	20
3.8.	Minijuego Combate	21
3.9.	Minijuego Entrenamiento	22
3.10.	Minijuego La Serpiente.....	23
3.11.	Dobla o Bonos.....	25
3.11.1.	Auto-Riesgo	26
3.12.	Celebraciones	26

4.	INTERFAZ	27
4.1.	Interfaz PC	27
4.2.	Interfaz Mobile	28
5.	RESTAURACIONES.....	29
6.	MODOS DEMO	30

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 obtiene un tiempo de uso, 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 apuestas posibles son de: 0.20€, 1€, 5€, 10€ o 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 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 hora actual, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada de color azul en la posición central, plan de ganancias, 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 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€ y 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 2.5.1.

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		Uva		Campana	
2	Diamante Azul		Diamante Rojo		Diamante Verde	
3	Campana		BONO		BONO	
4	BONO		Campana		Ciruela	
5	Uva		Uva		Uva	
6	Ciruela		Limón		Naranja	
7	Campana		Ciruela		Limón	
8	BONO		Diamante Verde		Diamante Azul	
9	Diamante Verde		Naranja		BONO	
10	Naranja		BONO		Limón	
11	Uva		Ciruela		Ciruela	
12	Diamante Verde		Diamante Rojo		BONO	
13	Naranja		BONO		Uva	
14	Limón		Naranja		Campana	
15	Uva		Limón		Naranja	

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 – Diamantes Azul		100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Diamantes Rojo		20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Diamantes 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€	
Bonos		1 -2 - 6	5 -10 - 30	25-50-150	50 – 100 – 300	

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 sitúa 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.

2.4.2. 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 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.

2.4.3. 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. 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.

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. Sube-Bonos

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

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Diamantes Azul 	100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Diamantes Rojo 	20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Diamantes 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€	
Bonos 	1 - 2 - 6	5-10-30	25-50-150	50-100-300	

1 Bono ≈ 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-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), 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 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-Bonos. 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.
- **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.
- **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.

2.5.1. 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.

2.6. Suba su premio

De forma automática y aleatoria, se puede activar el juego “SUBA SU PREMIO”. El jugador sabrá que esta opción está activada porque aparecerá el logo de “SUBA SU PREMIO” en los rodillos. Este juego consiste en que, cuando el jugador obtenga un premio en la línea central, dará comienzo un juego que se desarrolla en los propios rodillos y que tendrá como resultado final un premio de mayor cuantía que el original para el jugador.



El juego se anuncia mediante la aparición del gráfico “SUBA SU PREMIO” sobre los rodillos y anuncio de voz. Desaparece el cartel y automáticamente los rodillos empiezan a girar dando como resultado un premio superior al previamente obtenido en la escala de premios. Una vez obtenido el nuevo premio, si el gráfico “SUBA SU PREMIO” vuelve a aparecer sobre los rodillos, nuevamente los rodillos empiezan a girar dando como resultado otro segundo premio superior en la escala de premios. El juego finaliza cuando o bien se obtiene el premio máximo (Jackpot) para la apuesta seleccionada o bien cuando se desactiva la funcionalidad “SUBA SU PREMIO” en pantalla.

El premio obtenido, puede ser arriesgado al juego de Sube-Bonos si es el correspondiente a cualquiera menor al diamante verde. En caso de ser un premio correspondiente a las figuras de los diamantes, no se someterá a ningún tipo de juego de riesgo.

2.7. Giro Extra

De forma automática y aleatoria, se puede activar el juego “GIRO EXTRA”. El jugador sabrá que esta opción está activada porque aparecerá el logo de “GIRO EXTRA” en los rodillos. Este juego consiste en que, cuando el jugador no obtiene un premio en la línea central, dará comienzo un juego que se desarrolla en los propios rodillos y que tendrá como resultado final un premio para el jugador.



El juego se anuncia mediante la aparición del gráfico “GIRO EXTRA” sobre los rodillos y anuncio de voz. Los rodillos temblarán y automáticamente empezarán a girar dando como resultado un premio del plan de premios.

El premio obtenido, puede ser arriesgado al juego de Sube-Bonos si es el correspondiente a cualquiera menor al diamante verde. En caso de ser un premio correspondiente a las figuras de los diamantes, no se someterá a ningún tipo de juego de riesgo.











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.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

2.8. Celebraciones

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

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

Este juego permite jugar a varias apuestas según la elección del jugador y la configuración del operador, siempre que tenga saldo 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 adicional.
- **1€ + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 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.
- **15€ + 75 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 75 Bonos adicionales.
- **15€ + 150 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 150 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	Mecha		Habanero		Mecha	
2	Siete Rojo		ACUMULATIVO		Bono	
3	Habanero		Habanero		Habanero	
4	Árbitro		Siete Azul		Habanero	
5	Árbitro		Siete Verde		Habanero	
6	Árbitro		Bono		Habanero	
7	Siete Azul		Árbitro		Siete Azul	
8	Habanero		Árbitro		Árbitro	
9	Mecha		Árbitro		Árbitro	
10	Mecha		Siete Rojo		Árbitro	
11	Mecha		Siete Azul		Siete Verde	
12	Siete Verde		Mecha		Mecha	
13	Árbitro		Mecha		Mecha	
14	Árbitro		Mecha		Mecha	
15	Bono		Árbitro		Siete Rojo	
16	Habanero		Árbitro		Árbitro	

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 bonos suficientes para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 3.11.1.

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€+ 1bono	1€ + 5bonos	5€+ 25bonos	10€ +50bonos	15€ +75bonos	15€ +150bonos
Siete Rojo		100 €	1000 €	5000 €	10000€	15000€	
Siete Verde		40 €	200 €	1000 €	2000€	3000€	6000€
Siete Azul		20 €	100 €	500 €	1000€	1500€	3000€
Habanero		4 €	10 €	50€		150€	
Mecha		4 €	10 €	50€		150€	
Árbitro		4 €	10 €	50 €		150€	
Bonos		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 Chile Picante

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbol, Mecha o Habanero. 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.

Si se da acceso a este minijuego, habrá un sorteo entre ocho elementos.

Cada elemento irá iluminándose de forma aleatoria, solo habrá uno iluminado a la vez. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR/ACUMULAR de detener el juego parando solo uno de los personajes.

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 el elemento iluminado.

El premio final será el correspondiente al elemento iluminado.

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

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



3.6. Minijuego Piñata

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbol, Mecha o Habanero. 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 golpear la piñata pulsando JUGAR; de ella saldrán de uno a cinco carteles. Estos carteles contienen un premio cada uno.

Si después de golpearla la piñata esta no se ha roto, pasaremos a una nueva ronda donde golpearemos de nuevo la piñata y se otorgarán nuevos premios. Así hasta que se rompa completamente la piñata, en ese momento el mini juego se dará por finalizado.

El premio final será la suma de todos los premios que hayan aparecido.

El premio que se puede obtener en estos minijuegos es el siguiente según la **apuesta**:

- **1€ + 5 bono** (>10€-1000€)
- **3€ + 15 bono** (>30€-3000€)
- **5€ + 25 bono** (>50€-5000€)
- **10€ + 50 bono** (>50€-10000€)
- **15€ + 75 bono** (>150€-15000€)
- **15€ + 150 bono** (>150€-15000€)



3.7. Minijuego El Traje Nuevo Del Luchador

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbitro, Mecha o Habanero. 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 se muestran personajes divididos en cabeza, torso y piernas. Al pulsar JUGAR las diferentes piezas cambiarán formando una combinación de cabeza, torso y piernas. Si en las casillas centrales todas las piezas coinciden con un personaje del plan de premios, el premio asociado a ese personaje le será otorgado al jugador.

Los premios obtenidos se irán acumulando hasta que en la línea central vertical aparezca el luchador asociado a la palabra STOP. En este momento el juego se dará por finalizado.

El premio final será el acumulado de todos los premios obtenidos.

El premio que se puede obtener en estos minijuegos es el siguiente según la **apuesta**:

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



3.8. Minijuego Combate

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbol, Mecha o Habanero. 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.

Al acceder al minijuego se mostrarán 9 premios. De esos 9 premios se escogerán 3 (el resto serán descartados). Posteriormente aparecerán 3 carteles y los 3 premios se mostrarán cada uno sobre uno de los carteles. Los premios empezarán a intercambiarse entre los carteles y finalmente se ocultarán tras ellos.

El jugador deberá escoger un cartel pulsando sobre uno de ellos o pulsando jugar. 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 seleccionará un cartel de forma automática transcurridos unos segundos.

Se mostrará el premio que ocultaba el cartel y será otorgado al jugador, el resto de premios serán descartados.

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

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



3.9. Minijuego Entrenamiento

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbol, Mecha o Habanero. 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 mover la campana a izquierda o derecha mediante los pulsadores de avances o botones correspondientes para conseguir atrapar y acumular premios.

Cuando se obtenga un premio se mostrará en la campana y no podrá moverse durante unos instantes.

El premio final será el acumulado de los premios obtenidos por el jugador.

El juego en ocasiones puede dar un premio de bonos adicional aparte del premio ya conseguido.

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

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



3.10. Minijuego La Serpiente

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras iguales de los símbolos Árbol, Mecha o Habanero. 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 mover la cabeza de la serpiente mediante los pulsadores de avances (o los botones correspondientes) para conseguir premios y acumularlos. El jugador deberá mover la serpiente para atrapar el premio que aparezca, al atrapar el premio, podrá salir otro premio para atrapar o un agujero al que se dirigirá la serpiente del forma automática.

El juego termina cuando la serpiente se introduce por el agujero. El premio será el total de premios acumulados por el jugador. En ocasiones en el agujero aparecerá un x2, esto indica que los premios obtenidos en el minijuego serán multiplicados x2.

En el juego se muestra un botón para poder jugar de forma automática o manual. Si está activado el “Auto” la serpiente se dirigirá a los premios que aparezcan de forma automática.

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

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



3.11. 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 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 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€ → Apuesta de 0.20€ + 1 Bono
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Bonos
- 50€ → Apuesta de 5€ + 25 Bonos
- 100€ → Apuesta de 10€ + 50 Bonos
- 150€ → Apuesta de 15€ + 75 Bonos
- 150€ → Apuesta de 15€ + 150 Bonos

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 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 bonos que el jugador puede acumular, en este caso 5000 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de bonos acumulados no se permitirá el Dobla o Bonos.

3.11.1. 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 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.

3.12. Celebraciones

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

		0.20€ + 1bono	1€ +5bonos	5€ +25bonos	10€ +50bonos	15€ +75bonos	15€ +150bonos
Siete Rojo		ALTA					
Siete Verde		MEDIA					
Siete Azul							
Habanero		BAJA					
Mecha							
Árbitro							
Bonos							

4. INTERFAZ

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 Bonos.

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 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.

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 de arriba 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 Bonos.

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.

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

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

- Durante el giro de rodillos tanto en el inferior como en el juego superior: Siempre que la partida esté premiada o se den avances/retenciones volverá a lanzar la partida. Si se trata de una partida sin premio (y sin avances/retenciones), el jugador verá el resultado de la partida al volverse a conectar.
- Durante el riesgo de un premio tanto en el inferior como en el superior: el juego se iniciará en el mismo punto de riesgo donde estaba antes de la desconexión.
- Durante avances o retenciones: volverá a lanzar la partida.
- Durante los mini juegos: el juego volverá a iniciarse en el giro de rodillos dando acceso al mini juego. Si el minijuego es otorgado en el juego inferior, también se volverá a lanzar la partida que da acceso al premio.
- Durante avances+retención: si se reinicia en el momento en que se han realizado los avances y se ha mostrado la retención, el juego volverá a iniciarse desde la retención directamente. Si se reinicia antes de acabar los avances se volverá a lanzar la partida.
- Durante retención+avances: si se reinicia en el momento que se ha realizado la retención y se están mostrando los avances, el juego volverá a iniciarse realizando los avances directamente. Si se reinicia en el momento de la retención se volverá a lanzar la partida.

6. MODO DEMO

Para realización de test y ferias existe un modo Demo en el que se pueden elegir los premios.

Estas serán las opciones disponibles:

- Juego Inferior

DIAMANTES CUALQUIER	CIRUELAS
UVAS	NARANJAS
LIMONES	CAMPANAS
DIAMANTE VERDE	DIAMANTE ROJO
DIAMANTE AZUL	1 BONO
2 BONOS	3 BONOS
RETENCIONES	AVANCES
RETENCIONES+AVANCES	AVANCES+RETENCIONES
GIRO EXTRA	
SUBA SU PREMIO	

- Juego Superior

PREMIO TEMÁTICO 1	PREMIO TEMÁTICO 2
PREMIO TEMÁTICO 3	
SIETES AZULES	SIETES VERDES
SIETES ROJOS	ACUMULATIVO
1BONOS	2BONOS
3BONOS	PREMIO ACUMULATIVO
MULTILINEA	
MINIJUEGO 1	<u>MINIJUEGO 2</u>
MINIJUEGO 3	MINIJUEGO 4
MINIJUEGO 5	<u>MINIJUEGO 6</u>

OK

JOKERBET .es