

# REGLAS DE JUEGO

---

EL KOALA



# REGLAS DEL JUEGO

---

*EL KOALA*

RTP Configurable por apuesta: 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.	Comodín .....	7
2.4.	Plan de Ganancias .....	7
2.5.	Tipos de Tirada .....	8
2.5.1.	Premio Directo.....	8
2.5.2.	Retención.....	8
2.5.3.	Avances.....	8
2.5.4.	Nada .....	9
2.6.	Líneas verticales .....	9
2.7.	Mini juegos Juego Inferior.....	10
2.7.1.	Mini juego de la Hormigonera.....	10
2.8	Sube-Opás! .....	11
2.8.1	Auto-Riesgo .....	12
2.9	Opás! .....	12
2.10	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	Mini Juego Huerto .....	18
3.6	Mini Juego Gallinero.....	19
3.7	Mini Juego Pirámide de Heno .....	20
3.8	Mixtos.....	21
3.9	Acumulativo.....	22
3.10	Líneas verticales superior .....	23
3.11	Dobra o Opás! .....	24

3.11.1	Auto-Riesgo .....	25
3.12	Celebraciones .....	25
4	INTERFAZ Y TECLADO .....	26
4.1	Interfaz PC .....	26
4.2	Interfaz Mobile .....	27
5.	RESTAURACIONES.....	28
6.	MODO DEMO .....	29

## 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€ y 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 Opás!, 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, OPÁS!, 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 2.8.1.

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	Bar Rojo 	Bar Azul 	Bar Rojo 
1	Naranja 	Ciruela 	Campana 
2	Bar Azul 	Bar Rojo 	Bar Verde 
3	Campana 	OPÁ! 	OPÁ! 
4	OPÁ! 	Campana 	Naranja 
5	Ciruela 	ACCESO MINI JUEGO 	Ciruela + Línea vertical 
6	Naranja 	Fresa 	Limón 
7	Campana 	Naranja 	Fresa 
8	COMODÍN 	Bar Verde 	Bar Azul 
9	Bar Verde 	Limón 	COMODÍN 
10	Limón 	ACCESO MINI JUEGO 	Fresa 
11	Ciruela 	Naranja + Línea vertical 	Naranja 
12	Bar Verde 	Bar Rojo 	ACCESO MINI JUEGO 
13	Limón + Línea vertical 	OPÁ! 	Ciruela 
14	Fresa 	Limón 	Campana + Línea vertical 
15	ACCESO MINI JUEGO 	Fresa + 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 “limones” como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo se obtendrá el premio de “limones”. 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, excepto si aparece una figura Opá!, en ese caso siempre combinará con esta figura Opá!. El comodín se podrá usar 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€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul	100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Bar Rojo	20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Bar Verde	8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Campana	4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Fresa	3.2 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Limón	2.4 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruela	1.6 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Naranja	0.8 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquiera	0.4 €	2 €	10 €	20€	
Opás!	1 - 2 - 6	5 -10 - 30	25-50-150	50 – 100 – 300	
Acceso a mini juego	Acceso al mini juego Hormigonera ( premio máximo = premio máximo de cada apuesta)				

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 sitúa cualquier combinación de las descritas en el plan de ganancia, el jugador obtiene premio directo, ya sea metálico o en forma de Opás! 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 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 de 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, 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.

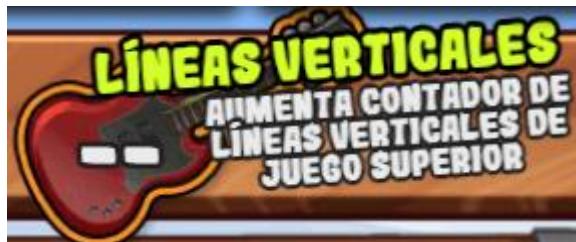
El resultado de los Avances no siempre puede ser el de obtener premio en la línea central, también se puede obtener la opción de retener dos de los rodillos con figuras iguales para una segunda partida con más opciones. El programa de juego, al detectar que después de los avances (sea de forma manual 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.

#### 2.5.4. 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 juegos Juego Inferior

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

### 2.7.1. Mini juego de la Hormigonera

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial con el símbolo “Hormigonera”. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al Mini Juego Hormigonera.

El juego, que siempre da premio, ya sea premio directo o en forma de Opás!, consta de un sorteo entre cinco posibles opciones.

Al pulsar el botón JUGAR el jugador activará una ruleta y pasados unos segundos se detendrá en uno de los segmentos. 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 activará de forma automática la ruleta y transcurridos unos segundos se detendrá mostrando un segmento iluminado.

El premio final será el que indique el segmento iluminado.

· 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 Opás! que se pueden obtener en el mini juego son los siguientes según la **apuesta**:

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



## 2.8 Sube-Opás!

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

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul 	100 €	1000 €	5000 €	10000 €	15000 €
Premio 8- Bar Rojo 	20 €	200 €	1000 €	2000 €	3000 €
Premio 7- Bar Verde 	8 €	40 €	200 €	400 €	600 €
Premio 6- Campana 	4 €	20 €	100 €	200€	
Premio 5- Fresa 	3.2 €	16 €	80 €	160€	
Premio 4- Limón 	2.4 €	12 €	60 €	120€	
Premio 3- Ciruela 	1.6 €	8 €	40 €	80€	
Premio 2- Naranja 	0.8 €	4 €	20 €	40€	
Premio 1- Bares Cualquiera 	0.4 €	2 €	10 €	20€	
Opás! 	1 - 2 - 6	5 -10 - 30	25-50-150	50 – 100 – 300	

1 Opás! ≈ 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-Opás!, 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 Opás! 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-Opás!. 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.
- **OPÁS!:** Si el jugador obtiene OPÁS! como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de OPÁS! 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 Hormigonera, 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-Opás! o Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Opás! hasta llegar a finalizar el mismo.

## 2.9 Opás!

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

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de Opás!, dos o las tres en la línea central.
- Mediante premio directo en el mini juego Hormigonera.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Opás!

## 2.10 Celebraciones

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

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 – Bar Azul 	ALTA				
Premio 8- Bar Rojo 	MEDIAS				
Premio 7- Bar Verde 					
Premio 6- Campana 	BAJAS				
Premio 5- Fresa 					
Premio 4- Limón 					
Premio 3- Ciruela 					
Premio 2- Naranja 					
Premio 1- Bares Cualquiera 					
Opás! 					

### 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 saldo y Opás! suficientes para mantener dicha apuesta. Las posibles apuestas son:

- **0.20€ + 1 Opá!,** que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 Opá! adicional.
- **1€ + 5 Opás!,** que implica un precio de partida de 1€ más 5 Opás! adicionales.
- **5€ + 25 Opás!,** que implica un precio de partida de 5€ más 25 Opás! adicionales.
- **10€ + 50 Opás!,** que implica un precio de partida de 10€ más 50 Opás! adicionales.
- **15€ + 75 Opás!,** que implica un precio de partida de 15€ más 75 Opás! adicionales.
- **15€ + 150 Opás!,** que implica un precio de partida de 15€ más 150 Opás! 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	Gallinero		Heno		Gallinero
2	Siete Azul		Acumulativo		Opá!
3	Heno		Heno		Heno
4	Chica		Siete Verde		Heno
5	Chica		Siete Rojo		Heno
6	Chica		Opá!		Heno
7	Siete Verde		Chica		Siete Verde
8	Heno		Chica		Chica
9	Gallinero		Chica		Chica
10	Gallinero		Siete Azul		Chica
11	Gallinero		Siete Verde		Siete Rojo
12	Siete Rojo		Gallinero		Gallinero
13	Chica		Gallinero		Gallinero
14	Chica		Gallinero		Gallinero
15	Opá!		Lineas Verticales		Siete azules
16	Heno		Chica		Chica

### 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 Opás! 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€+ 1Opás!	1€ + 50Opás!	5€+ 25Opás!	10€ +500Opás!	15€ +75Opás!	15€ +150Opás!
Siete AZUL 	100 €	1000 €	5000 €	10000€	15000€	
Siete ROJO 	40 €	200 €	1000 €	2000€	3000€	6000€
Siete VERDE 	20 €	100 €	500 €	1000€	1500€	3000€
Gallinero 	4 €	10 €	50€		150€	
Heno 	4 €	10 €	50€		150€	
Chica 	4 €	10 €	50 €		150€	
Opás! 	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 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 Huerto

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 Chica. 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 consta de un escenario con 5 plantas. El jugador pulsando sobre ellas irá destapando premios. El mini juego se terminará cuando se descubra la etiqueta “EXIT” o se hayan descubierto todos los premios.

El premio final será la suma de todos los premios destapados.

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

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



### 3.6 Mini Juego Gallinero

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 Gallinero. 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 cinta transportadora que mostrará un grupo de tres huevos con un premio asociado cada uno de ellos. Cada vez que un huevo caiga en la cesta aparecerá otro nuevo con otro premio.

El jugador mediante el botón JUGAR podrá parar los premios visibles en pantalla. El premio final será la suma de todos los premios que se vean en el momento de pararse. Pasado un tiempo, si no hay acción del jugador el juego finalizará (tanto en modo manual como en AUTO). El premio obtenido por el jugador será la suma de las cantidades que haya en pantalla.

En ocasiones, este mini juego también dará un premio de Opás!, que complementará una selección menos ventajosa. La suma del premio + Opás! (el valor del Opá! será 0.80€) será como máximo el premio máximo de cada apuesta. Este se sumará al premio que haya conseguido el jugador.

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

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



### 3.7 Mini Juego Pirámide de Heno

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 Heno. 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 minijuego consiste en una pirámide de heno donde cada bloque de heno corresponde a un premio. De forma aleatoria se iluminará un bloque al azar empezando por la fila inferior, cuando el jugador pulse JUGAR el bloque que quede iluminado será el que dé el premio.

Si el bloque premiado es una flecha verde, el juego continuará subiendo una fila. El funcionamiento será igual hasta que el jugador caiga en un premio o hasta que llegue a la última fila, llevándose el único premio que hay en esta.

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

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



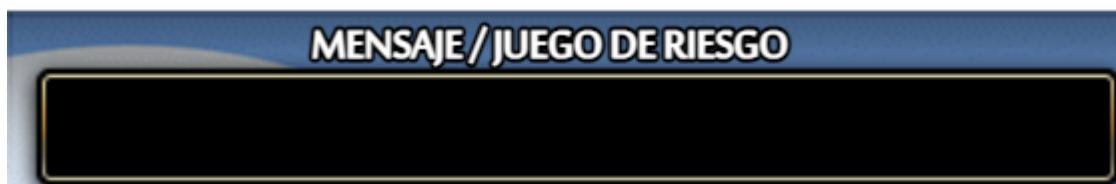
### 3.8 Mixtos

En ciertas apuestas cuando el jugador en una línea ganadora obtiene tres figuras de sietes que no sean del mismo color accederá a esta funcionalidad.

Esta funcionalidad dará un premio aleatorio que dependerá de la apuesta.

- **0.20€ + 1 Opás!**, no se puede acceder a este mini juego.
- **1€ + 5 Opás!**, no se puede acceder a este mini juego.
- **5€ + 25 Opás!**, no se puede acceder a este mini juego.
- **10€ + 50 Opás!**, premio aleatorio entre 50€ y 1500€.
- **15€ + 75 Opás!**, premio aleatorio entre 150€ y 5000€.
- **15€ + 150 Opás!**, premio aleatorio entre 150€ y 10000€.

El juego transcurrirá en el ALPHA DISPLAY.



En el plan de ganancias según la apuesta, el jugador tendrá indicado a que premios puedo optar.

Ejemplo caso de apuestas que no pueden acceder a la funcionalidad



Ejemplo apuesta que si accede a la funcionalidad

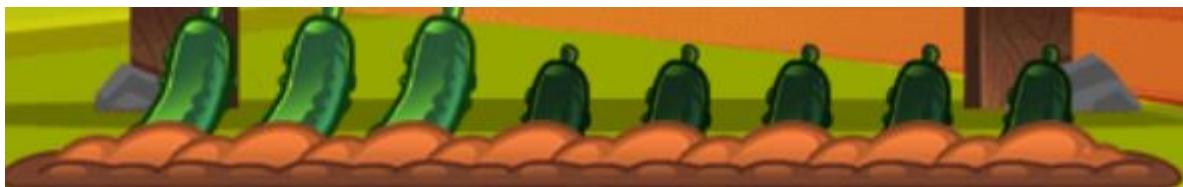


### 3.9 Acumulativo

El acumulativo consta de 8 piezas en juego superior que se irán completando cuando se obtenga la siguiente figura en los rodillos del juego superior.



A continuación, puede verse un ejemplo de acumulativo:



Cuando sale la figura del juego acumulativo tendremos un incremento de entre 1 y 3.

El juego acumulativo es independiente de la apuesta. Cada apuesta tiene su acumulativo.

Cuando se completa el acumulativo saldrá una etiqueta de “GIRO EXTRA” esto hará girar los rodillos y dar un premio con o sin mini juego. El premio corresponderá a la apuesta en la que se obtenga el acumulativo.

### 3.10 Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales



Este contador es compartido con el juego inferior.

En juego superior cada vez que aparezca el símbolo líneas verticales incrementará el contador entre 1 y 5 (hasta un máximo de 9).

Cuando se lanza una partida en juego superior (indistintamente de la apuesta) este contador decrementará una unidad y el jugador optará a 8 líneas de premio (5 líneas de premio fijas + 3 líneas verticales).

### 3.11 Dobra o Opás!

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-Opás!. 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 según sea la apuesta y podrá obtener el doble de dicha fracción o una cantidad de Opás! 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 Opás!
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Opás!
- 50€ → Apuesta de 5€ + 25 Opás!
- 100€ → Apuesta de 10€ + 50 Opás!
- 150€ → Apuesta de 15€ + 75 Opás!
- 150€ → Apuesta de 15€ + 150 Opás!

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 Opás! 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 Opás! que el jugador puede acumular, en este caso 4000 Opás!. Si el jugador supera esta cantidad de Opás! acumulados no se permitirá el Dobra o Opás!.

### 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-Opás! 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€ + 1Opás!	1€ +5Opás!	5€ +25Opás!	10€ +50Opás!	15€ +75Opás!	15€ +150Opás!
Siete AZUL 				ALTA		
Siete ROJO 				MEDIA		
Siete VERDE 						
Gallinero 				BAJA		
Heno 						
Chica 						
Opás! 						

## 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 Opás!.

**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 Opás! suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Opás! 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 Opás!.

**Cambio Juego:** Con Opás! suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Opás! 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.

**Info:** Este botón aparece en el formato de la botonera en dispositivos mobile en el juego inferior. Abre un cuadro donde se detallan las funciones de algunas figuras.

**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.

## 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

BARES CUALQUIER	NARANJAS
CIRUELAS	LIMONES
FRESAS	CAMPANAS
BARES VERDES	BARES ROJOS
BARES AZULES	1 OPÁ!
2 OPÁS!	3 OPÁS!
RETENCIONES	AVANCES
RETENCIONES+AVANCES	AVANCES+RETENCIÓN
MINI JUEGO 1	MINI JUEGO 1+RETENCIONES
LINEAS VERTICALES	

- Juego Superior

PREMIO TEMÁTICO 1	PREMIO TEMÁTICO 2
PREMIO TEMÁTICO 3	SIETES MIXTOS
SIETE VERDES	SIETE ROJOS
SIETES AZULES	ACUMULATIVO
1OPÁS!	2OPÁS!
3OPÁS!	LINEAS VERTICALES
MULTILINEA	PREMIO ACUMULATIVO
MINIJUEGO TEMÁTICO 1	MINIJUEGO TEMÁTICO 2
MINIJUEGO TEMÁTICO 3	

OK

**JOKERBET** | .es