REGLAS DE JUEGO

ESCUELA DE MAGIC BINGO

JOKERBET

REGLAS DEL JUEGO

Escuela de Magia Bingo

RTPs Certificados: 90,66%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN . . . 2
1.1. Cartones . . . 2
2. JUEGO BÁSICO . . . 3
2.1. Posibles premios . . . 4
2.2. Auto jugada . . . 5
2.3. Plan de ganancias . . . 6
2.4. Bolas extra . . . 8
2.4.1. Cálculo Bola Extra . . . 9
3. BONUS . . . 10
3.1. Bonus 1 - Rasca el cartel . . . 11
3.2. Bonus 2 - Caminos . . . 12
3.3. Bonus 3 - Trilero . . . 13
3.4. Bonus 4 - Selecciona . . . 14
4. RESUMEN . . . 15
5. INTERFAZ Y TECLADO . . . 16
5.1. Principal . . . 17
5.2. Interfaz Mobile . . . 18
6. MENÚ . . . 19
7. RESTAURACIONES Y DESCONEXIONES . . . 20

1. INTRODUCCIÓN

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

1.1. Cartones

El usuario puede decidir con cuántos cartones quiere jugar la siguiente partida. Puede cerrar los cartones que desee mediante la “X”, pero siempre tiene que haber como mínimo 1 cartón abierto. El número máximo de cartones por partida será de 4. También es posible modificar los cartones activados en el apartado 'Cartones' del Menú.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior, los cartones de juego, el bombo y el plan de ganancias en la parte superior.

2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla entre uno y cuatro cartones que se marcan automáticamente en cuanto sale cada bola del bombo. Para este juego la cantidad de bolas en el bombo y la cantidad que se extraen son:

- Bolas en el bombo: **60**
- Bolas extraídas: **30**

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente según la apuesta seleccionada, pulsando JUGAR. La apuesta se define por cartón. Por ejemplo, si un usuario juega a 4 cartones y selecciona apuesta de 0.20€, jugará 0.05€ por cartón. Las apuestas son configurables por el operador.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego básico de la máquina se desarrolla en los cartones, haciendo que salgan bolas del bombo y marcando los números de los cartones. Cada vez que una marca realiza la forma de un premio definido en el plan de ganancias éste se celebra, incrementando el contador de GANADO con su valor y marcando en rojo el premio conseguido en el plan de ganancias.

En cada cartón se muestra la cantidad apostada por tener ese cartón abierto, pero en el momento que se consigue un premio se cambia el indicador y se muestra la cantidad de premio que conseguimos con ese cartón.



En cuanto se celebra un premio que contiene otro premio, este último se descarta y únicamente se gana el valor del primero. Por ejemplo, si se consigue un BINGO (figura con todos los números marcados de un cartón) se pagará el BINGO y se descartarán el resto de premios de ese cartón dado que el BINGO ya contiene todas las figuras.





Al término de la partida, la máquina indicará al jugador, en el contador **GANADO**, el premio final conseguido.

Al lanzar cada partida el botón de **JUGAR** se convierte en **PARAR**, esto permite al jugador detener la caída de bolas y poder observar la situación actual de la partida. Una vez detenida la caída, el botón se cambia por **CONTINUAR**. Si es presionado por el jugador se reanuda el lanzamiento de bolas.

El jugador puede modificar el orden de los números de los cartones presionando sobre cualquiera de ellos. Esto hará que los números se ordenen distinto en los 4 cartones de forma aleatoria. También se puede modificar desde el MENÚ del juego.

2.1. Posibles premios



Si observamos la captura anterior, se muestran unas líneas de colores en los cartones. Estas líneas son una ayuda al jugador, y muestran los posibles premios que conseguiría si saliese una bola concreta. Mediante el dibujo se muestra a qué figura opta y mediante un contador qué cantidad de premio. Cada línea tiene el color del premio que indica.

En el plan de ganancias también se marca la última posición que falta para conseguir un premio concreto iluminándola de color amarillo.

Por ejemplo:



- Se marca del mismo color que el premio y se dibuja la forma del posible premio (Y)
- Se marca la bola que falta para conseguir el premio en el plan de ganancias iluminado en amarillo y en el cartón se indica con el cuadro naranja
- En el cuadro naranja se incluye el premio correspondiente a esa figura (0,50)

Los contadores del premio pueden tener distinto color, esto indica que con esa bola el premio que se obtendría sería el mayor de todos a los que opta el jugador.

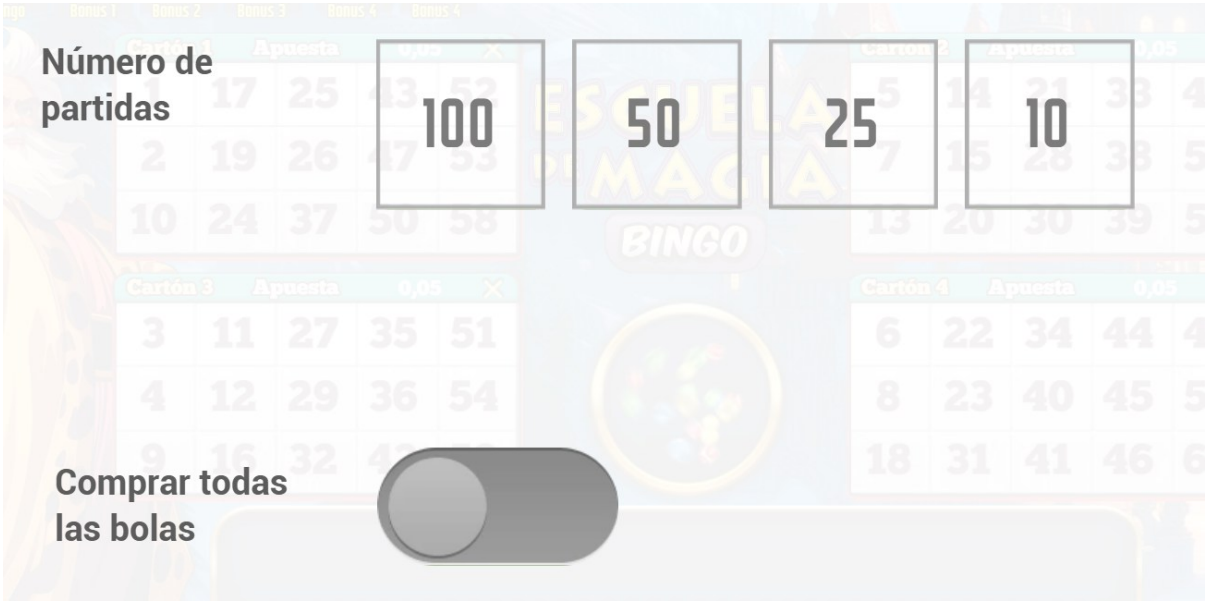


En el ejemplo de arriba se puede observar que el número 2 se marca de otro color indicando el premio es superior al del número 43.

2.2. Auto jugada

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

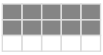
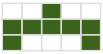
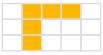
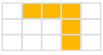
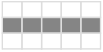
Al presionar el botón se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen (con un máximo de 100 partidas) y si queremos que se compren todas las bolas extra (explicado más adelante).



Una vez seleccionada la cantidad, el menú se cerrará. En el botón JUGAR se mostrará la cantidad de veces que, una vez finalizada la partida, se dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de créditos suficientes para cubrir la misma.

2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de las figuras que se vayan formando en los cartones, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. Consta de **15 figuras** que pueden verse a continuación.

BINGO	
ONE FREE	
MASK	
CUADRA	
DOUBLE T	
DOUBLE T INVERTED	
DOUBLE LINE	
H	
CASTLE INVERTED	
Y	
Y INVERTED	
CRUZ	
GUN RIGHT	
GUN LEFT	
ONE LINE	

A continuación, se puede observar la tabla de premios:

Figura	Premio
ONE LINE	2 x valor del cartón
GUN LEFT	4 x valor del cartón
GUN RIGHT	4 x valor del cartón
CRUZ	8 x valor del cartón
Y INVERTED	10 x valor del cartón
Y	10 x valor del cartón
CASTLE INVERTED	30 x valor del cartón
H	40 x valor del cartón
DOUBLE LINE	120 x valor del cartón
DOUBLE T INVERTED	50 x valor del cartón
DOUBLE T	50 x valor del cartón
CUADRA	500 x valor del cartón
MASK	1000 x valor del cartón
ONE FREE	1500 x valor del cartón
BINGO	2500 x valor del cartón

2.4. Bolas extra

Una vez han acabado de salir las 30 bolas del bombo para esta partida, si el jugador tiene la posibilidad de ganar una figura **Cruz** o superior a falta de una bola, tendrá la posibilidad de comprar **BOLAS EXTRA**.



El jugador podrá comprar las bolas que desee **(máximo 14)**. En el centro del bombo se muestra el coste de cada bola, que será dinámico en función de la probabilidad del premio y la ganancia. El valor de la bola extra se calcula mirando cada uno de los premios que se pueden dar con cada una de las bolas pendientes de salir. Todos esos premios se suman y se divide esta suma por el número de bolas pendientes de salir. Finalmente, el valor se incrementa multiplicándolo por 1/0.90, con el objetivo de ajustar el RTP. El valor mínimo de una bola extra es de 0.01€ y el máximo es de 500 x valor del cartón.



Algunas bolas no tienen coste y se indicarán como tal.



Adicionalmente los botones AUTO, JUGAR y APUESTA se convierten en **EXTRA NO** y **EXTRA SI** respectivamente.

Al pulsar en EXTRA SI se comprará una nueva bola extra y al pulsar sobre EXTRA NO se dará por concluida la compra de bolas extra.

En ocasiones saldrá una BOLA JOKER (o BOLA COMODÍN), esta bola permite al usuario transformar esa bola en el número del cartón que desee (que no haya salido del bombo aún).

El jugador puede elegir el número pulsando sobre él directamente. Si pulsa sobre la BOLA JOKER o sobre EXTRA SI, la bola se transformará en el número que dé el mayor premio posible en ese momento.



2.4.1. Cálculo Bola Extra

Los parámetros para calcular el valor de una bola extra son los siguientes:

- **Posibles premios (PP):** Premios que se pueden obtener con 1 sola bola más.
- **Total ganado actual (TGA):** cantidad de premio que ya se ha obtenido.
- **Cantidad de números libres (CNL):** Este número indica la cantidad de números que podría tener la bola extra. La fórmula sería (Número de bolas totales del bombo (60) - número de bolas que han salido).
- **C1/C2/C3/C4:** número de cartón
- **Remanente sobrante de la anterior bola comprada (RSABC):** Valor que ha sobrado de la anterior bola comprada. Al hacer los cálculos algunas bolas pueden salir con varios decimales extra, estos decimales se guardan para añadirlos en la siguiente bola extra.

El valor de la bola extra se calcula de la siguiente manera:

Para cada cartón se resta el total ganado actual de ese cartón a los posibles premios. El resultado obtenido se divide entre la cantidad de números libres. Si el total ganado actual es más grande que los posibles premios en ese cartón, no se tendrá en cuenta el total ganado actual para el cálculo de ese cartón.

Esto se calculará en todos los cartones que tengan un posible premio, si no lo tiene no se calculará nada en ese cartón. Los valores obtenidos se sumarán y posteriormente se multiplicarán por (1/0.9) para ajustar el RTP.

Además, si tenemos remanente sobrante de la anterior bola comprada este se sumará al cálculo de la bola extra.

$$(((\frac{PP - TGA}{CNL})^{C1} + (\frac{PP - TGA}{CNL})^{C2} + (\frac{PP - TGA}{CNL})^{C3} + (\frac{PP - TGA}{CNL})^{C4}) \times \frac{1}{0.9}) + RSABC$$

Si como posible premio una bola puede otorgar un bonus, se deberá de tener en cuenta el premio medio de ese bonus para calcular el posible premio de ese cartón.

Por ejemplo, si el premio que se otorga con una bola es 100 y el valor medio del bonus es 50, el posible premio sería 150.

3. BONUS

Una vez finalizada la partida (incluida la compra de Bolas Extra) si el jugador ha obtenido una figura que en el plan de ganancias indica “BONUS”, tendrá acceso a un Mini juego. Los mini juegos no forman parte del juego básico e incrementan el premio final de la partida. Las figuras que dan acceso y los bonus son los siguientes:

Figura	Bonus
ONE FREE	Bonus 1 - Rasca el cartel
MASK	Bonus 2 - Caminos
CUADRA	Bonus 3 - Trilero
DOUBLE T	Bonus 4 - Selecciona
DOUBLE T INVERTED	

3.1. Bonus 1 - Rasca el cartel



En el minijuego aparecen varios paneles con un interrogante (?). El jugador podrá seleccionar los paneles pulsando sobre ellos o mediante el botón JUGAR. Cada panel puede llevar asociado un premio o una "X". El juego consiste en seleccionar paneles para ir destapando premios. El minijuego finalizará cuando se hayan descubierto todos los paneles o cuando aparezca una "X" en un panel. El premio final será el acumulado de todos los premios obtenidos. 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 paneles de forma automática transcurridos unos segundos.

PREMIO MÍNIMO	PREMIO MÁXIMO
200 x valor del cartón	800 x valor del cartón

3.2. Bonus 2 - Caminos



En el juego aparecen diferentes caminos y 4 calderos. El juego consiste en ir eligiendo uno de los dos caminos que van apareciendo en cada intersección a la que se llega. Cada vez que en cada intersección se elige un camino uno de los calderos es descartado. El premio final será el premio correspondiente al del caldero escogido. 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 caminos de forma automática transcurridos unos segundos.

PREMIO MÍNIMO	PREMIO MÁXIMO
100 x valor del cartón	300 x valor del cartón

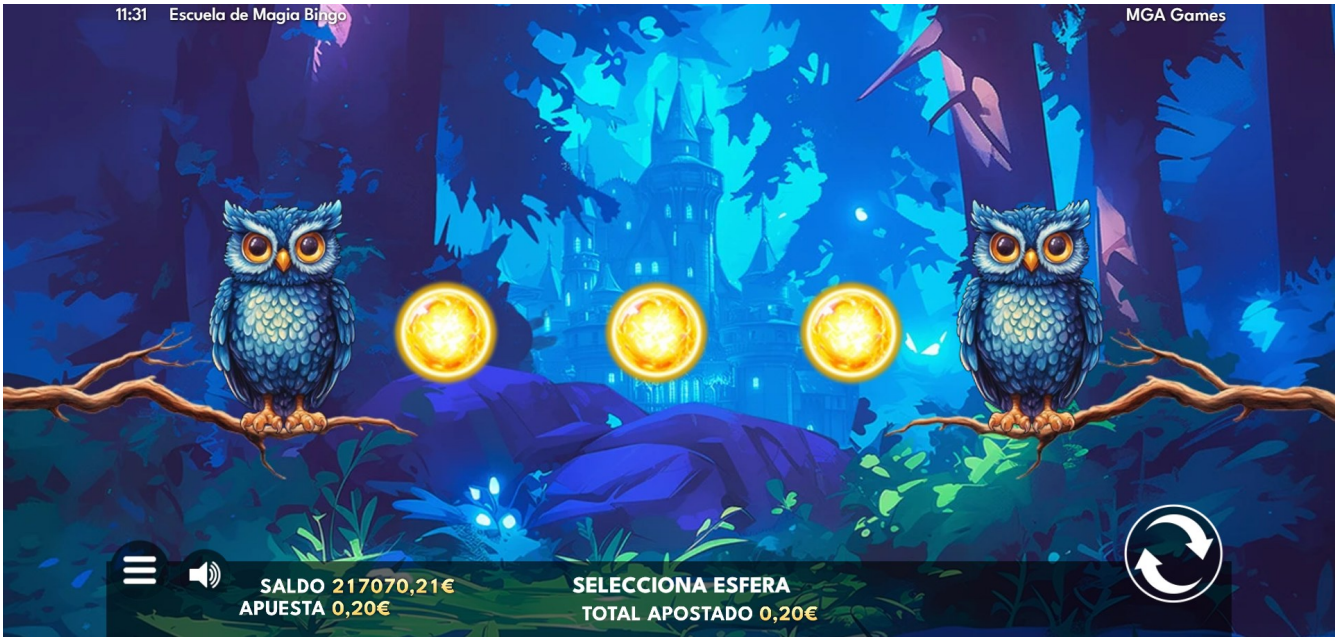
3.3. Bonus 3 - Trilero



En el juego se mostrarán tres cifras que se irán intercambiando entre ellas y se ocultarán tras unas ranas. El juego consiste en seleccionar una de las ranas. El premio obtenido será el que ocultaba la rana seleccionada. 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 rana de forma automática transcurridos unos segundos.

PREMIO MÍNIMO	PREMIO MÁXIMO
50 x valor del cartón	350 x valor del cartón

3.4. Bonus 4 - Selecciona



En el juego se muestran tres esferas de luz. Cada esfera puede ocultar un premio o EXIT. El juego consiste en seleccionar esferas para ir destapando premios. El minijuego finalizará cuando se hayan seleccionado todas las esferas o cuando aparezca EXIT. El premio final será el acumulado de todos los premios obtenidos. 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 esferas de forma automática transcurridos unos segundos.

PREMIO MÍNIMO	PREMIO MÁXIMO
20 x valor del cartón	80 x valor del cartón

4. RESUMEN



Si durante la partida se ha conseguido acceso a un Bonus, al finalizar el Bonus aparecerá un cuadro de resumen desglosando el premio final que ha conseguido el jugador. El cuadro mostrará en este orden (siempre que se haya dado):

1. Ganado en Partida: La suma que se ha conseguido en los cartones mediante las figuras del plan de ganancias
2. Ganado en Bonus: El total conseguido por cada Bonus por separado. Si se ha obtenido más de un acceso al mismo Bonus su resultado se ve multiplicado por la cantidad de accesos. Por ejemplo, si conseguimos tres premios CUADRA y en el Bonus conseguimos 100, el premio final del Bonus aparecerá como 300 (100 x 3)

5. INTERFAZ Y TECLADO

En las imágenes siguientes se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

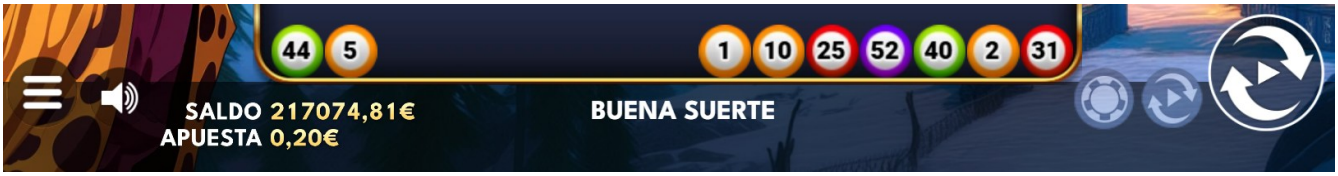
Reposo:



Lanzando partida:



Lanzamiento detenido:



Bolas extra:



Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

5.1. Principal

	**Configuración**	Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, reglas del juego, etc… **Teclas:** (.)
	**Audio**	Permite activar y desactivar el sonido del juego.
	**Apuesta**	Selección de apuesta deseada. **Teclas:** (2 o Flecha abajo) y (8 o Flecha arriba) del teclado numérico.
	**Auto**	Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas. **Teclas:** (+) del teclado numérico.
	**Jugar**	Empezar la partida, o acelerar los cobros. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico).
	**Parar**	Detener el lanzamiento de bolas en la partida actual. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico).
 	**Extra SÍ / Extra NO**	Decidir si comprar la Bola Extra actual o no. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico) y Retroceso o (+), respectivamente

Cambio de números: Teclas: Supr (Del) o (5) del teclado numérico

Ayuda: Teclas: (0) del teclado numérico o (ALT+F1)

Histórico: Teclas: (H)

5.2. Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC. En este formato cambia la distribución en la que se encuentran los botones tanto en formato vertical como horizontal.





6. MENÚ

A continuación, se mostrarán las opciones posibles dentro del menú de configuración:

	**Cartones** Permite que el jugador pueda cambiar los números de los cartones y activar o descativar cartones a su conveniencia
	**Cambio de apuesta** El jugador puede decidir con que apuesta quiere jugar
	**Partidas automáticas** En esta opción del menú se pueden definir la cantidad de partidas automáticas que se quieren hacer
	**Velocidad bolas** Da la opción de activar o desactivar el turbo en relación a la velocidad de la caída de las bolas
	**Volumen** Da la opción de activar o desactivar el sonido, y de modificar el volumen de la música y efectos del juego
	**Idiomas** Cambio de idioma del juego, a elegir entre español, inglés, portugués, italiano, alemán, noruego, y francés
	**Histórico** Muestra las últimas partidas realizadas, para verificar los premios y todo lo que ha ocurrido durante cada partida
	**Plan de ganancias** En cualquier momento y sobre la apuesta actual se puede consultar el plan de ganancias
	**Reglas del Juego** Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego
	**Home** Solo aparece en Mobile y permite salir del juego y volver al Lobby
	**Preferencias** Permite que se muestre o no la pantalla de intro

7. RESTAURACIONES Y DESCONEXIONES

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.

Si se produce una desconexión se informará al usuario a través de un pop-up (ver imagen). Dando al botón “volver” se cierra el juego y cuando se inicie restaurará como los puntos anteriormente mencionados.



ok

JOKERBET