

REGLAS DE JUEGO

GOAL GOAL GOAL: PACHIN-GOAL

 **JOKERBET**

Goal Goal Goal: PaChin-Goal™

Juego de 3 carretes y 1 línea

El objetivo de **Goal Goal Goal: PaChin-Goal™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- Siempre hay 1 líneas de pago activas.
- La apuesta total es igual al valor de moneda x10.
- Para iniciar el juego pulse ► en la pantalla de entrada.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** mostrará las ganancias de las líneas y la función.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- Para más información sobre las líneas de premio, pulse i y vaya a **Líneas de apuesta ganadoras**.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
 - No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
 - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse i.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.

- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Líneas de Premio:

- Solo hay 1 línea de premio activa, representada por 2 bordes verdes que aparecen por encima y por debajo de las posiciones de los símbolos.
- Los premios de línea solo se pueden formar en esta línea de premio activa. Los premios de línea se multiplican por su valor de moneda.
- Las combinaciones de la línea ganadora deben aparecer en todos los carretes y según la tabla de premios.
- Solo los símbolos de **Jugador** pueden activar un premio, incluso si los símbolos de **Jugador** están mezclados. Otros símbolos pagan solo por coincidencias idénticas.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Scatter:

- El símbolo **Scatter** es la **Pelota**. 3 símbolos **Scatter** en cualquier posición activan la **Función Ball Drop**.
- Los premios **Scatter** pueden formarse a partir de símbolos en **cualquier** posición. Los símbolos **Scatter** contribuyen a una activación solo si son completamente visibles.
- El símbolo **Scatter** aparece en todos los carretes.

Función Ball Drop:

- La **Función Ball Drop** se activa cuando 3 símbolos **Scatter** aparecen a la vez en cualquier lugar de los carretes.
- Cada símbolo **Scatter** tendrá un valor (3, 5, 7, 10, 20, 50 o 100). La cantidad de pelotas que caen durante la función la determina la suma de los valores en los símbolos **Scatter** activadores.
- Al comienzo de la función, el jugador verá hasta 9 cajas abiertas en la parte inferior de un campo de fútbol formado por 36 posiciones de jugador. Estas cajas pueden otorgar un multiplicador (x0,3; x0,4; x0,5; x0,8; x1; x1,5; x2; x2,5; x3; x4; x5; x8; x10; x12; x15; x25) o pueden activar un giro de Ruleta.

- Pulsa el botón **Ball Drop** para soltar las pelotas. Las pelotas rebotarán a través de las posiciones de los jugadores en el campo de fútbol y pueden caer en una de las cajas.
- Si una pelota queda en una **caja multiplicadora**, el valor mostrado (un multiplicador por la apuesta total) se paga al jugador.
- Una vez hayan caído todas las pelotas, si 3 o más pelotas han quedado en la **Caja de ruleta**, la Ruleta se activará para girar una vez.
- La Ruleta puede otorgar 8, 12, 16, 20 caídas de pelota, el premio **MINI** (x20), **MINOR** (x50), **MAJOR** (x200) o **CHAMP** (x1000).
- Si la Ruleta activa más pelotas, la **Caja de ruleta** se transforma en una caja multiplicadora con x1.
- El premio total se pagará y la función terminará cuando hayan caído todas las pelotas nuevas.
- Importante: el tablero de plinko y la rueda representados en el juego no equivalen a sus contrapartidas reales y las probabilidades difieren de los escenarios del mundo real.

Retorno al Jugador:

- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 3000000000 rondas de juego simuladas.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 93.43%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o el giro activador de la función, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

OK

 **JOKERBET**