

# REGLAS DE JUEGO

**GOLD MERMAID BY RENATA GONZÁLEZ**

**JOKERBET** / .es

## 1. INTRODUCCIÓN

**GOLD MERMAID BY RENATA GONZÁLEZ** se trata de una máquina tragaperras de 5 rodillos 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.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA.

### 1.1. Número de líneas

En este juego existen 10 líneas de premio.

### 1.2. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando han caído todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio o no premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales que van de izquierda a derecha coincidiendo con una línea de premio.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior y los rodillos que contienen las figuras en la parte central.

## 2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego básico de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que ruedan hasta el momento de parar, y que visualizará las figuras que se han conseguido.

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

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 en el juego básico de la máquina se desarrolla en los rodillos, haciendo que salgan las figuras y posteriormente comprobando las líneas que se han logrado, marcándolas por encima de las figuras no premiadas. En este momento se muestran todas las figuras y líneas premiadas.

### 2.1. Auto jugar

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 de AUTO se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen.

Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO 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 saldo suficiente para cubrir la misma.



## 2.2. Líneas de premio

Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no, pueden haber figuras consecutivas empezando por la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias se obtendrá premio.



### 2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de las figuras que se vayan formando en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. A continuación puede verse un plan de ganancias. Según la apuesta los premios variaran.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha del rodillo.



Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los premios que ha conseguido.

Tendremos un símbolo especial



Este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora.

Este símbolo también es SCATTER y pagará combinaciones de x3, x4 y x5 en cualquier posición de los rodillos.

### 3. FREE SPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”.

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtienen 3 o más figuras Scatter, otorgando 10 tiradas gratis.



Esto puede pasar mientras se juega en los rodillos principales, pero también durante la secuencia de Free Spins, es decir, que se pueden obtener más partidas gratis dentro de Free Spins.

#### 3.1. Sorteo figura especial

Antes de empezar las tiradas gratis, se realiza un sorteo de entre todas las figuras del rodillo (a excepción de la figura de Bonus y Scatter).



Cuando esta figura se encuentre en cualquier rodillo y en la cantidad mínima para obtener premio, sustituirá todas las figuras de ese rodillo y celebrará todas las líneas de premio. Se obtendrá premio de esta figura especial en cualquier posición.

Ejemplo si la figura especial ha sido la estrella de mar. En los rodillos 1,2 y 3 podemos ver que hay un número mínimo de estrellas de mar para hacer un premio. Esto provoca que se sustituyan por las figuras de los rodillos 1,2 y 3 como puede verse en la segunda imagen y el jugador consiga un premio mayor.



### 3.2. Resumen

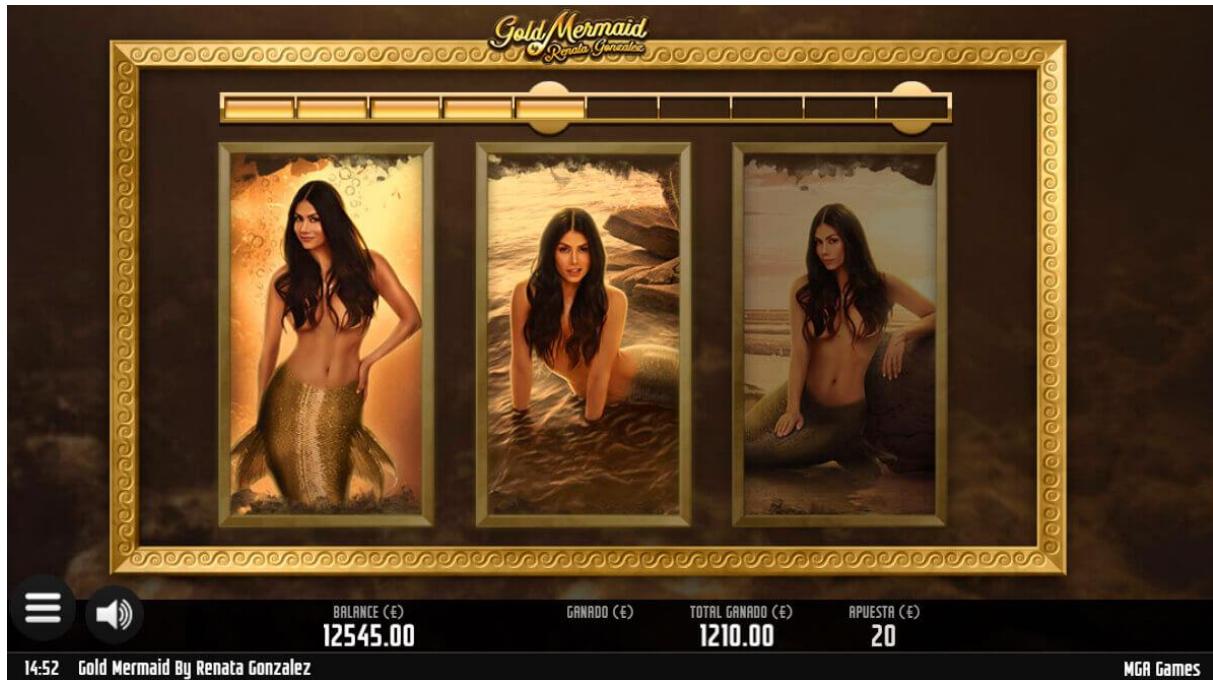
Al finalizar todas las tiradas de FreeSpins se visualiza un resumen de lo ganado en estas partidas gratis.



## 4. BONUS



Dentro de los Free Spins siempre que se obtengan 3 o más figuras BONUS, tendremos acceso al selector de Bonus donde podremos escoger el mini-juego al que jugar.



Se puede escoger entre 3 mini-juegos diferentes, pero es necesario haber entrado 5 veces para poder acceder al segundo mini-juego y 10 veces para el tercero.

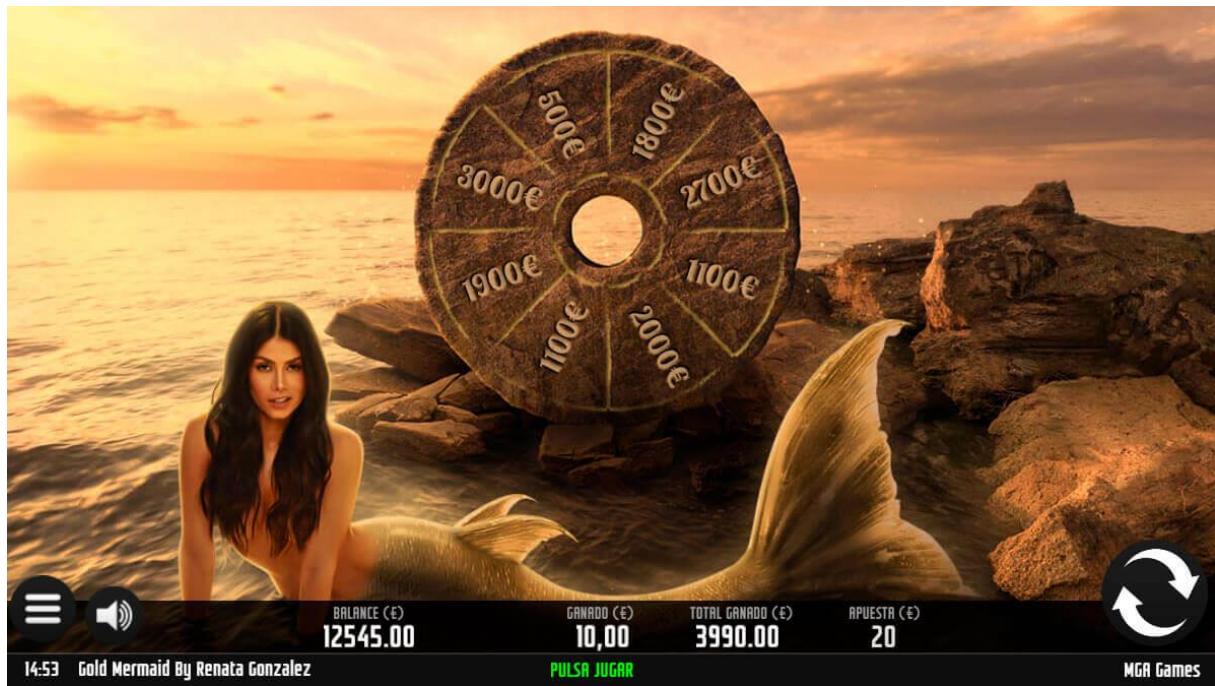
#### 4.1. Búsqueda de tesoros

Consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose de forma aleatoria y se detendrán en el premio ganador. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR de detener el juego. En caso de no accionar el pulsador, el juego se detendrá de forma automática pasados unos segundos.



#### 4.2. La costa

El juego consiste en una ruleta que el marcador de la porción premiada va girando. En cuanto se detiene se traspasa el premio obtenido.



#### 4.3. Las perlas

Consiste en un juego de Trilero. Se mostrarán tres premios se hará un sorteo y se cerrarán las conchas.

Seleccionando una concha se podrá descubrir y obtener un premio. Las premios de las otras conchas no seleccionadas serán descartados.



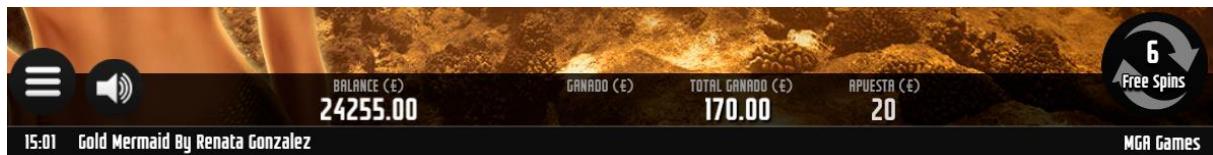
## 5. INTERFAZ Y TECLADO

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

### 5.1. Principal



### 5.2. Jugar Free spins:



A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

- ☰ Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
- ⌚ Cambia la apuesta de la partida
- ⟳ Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas
- 🎰 Lanza los rodillos para realizar una partida, ya sea en normal o en Free Spins

Luego tenemos los indicadores:

- Balance: Balance total del que disponemos para jugar
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida
- Total Ganado: Cantidad total obtenida en el conjunto de partidas FreeSpins
- Apuesta: Total Apostado teniendo en cuenta la denominación

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar la mayoría de los elementos del panel de botones.

- **Espacio / Enter:** Botón JUGAR
- **H:** Histórico
- **M / Decimal / Punto:** Botón Menú (i)
- **Guion / Menos (-):** Activar o desactivar AUTO JUGAR con el máximo de partidas posibles
- **8 / Arriba:** Subir cantidad apostada

- **2 / Abajo:** Bajar cantidad apostada
- **6 / Derecha:** MAX APUESTA
- **0 / F1:** Ayuda

OK

**JOKERBET** | .es