

REGLAS DE JUEGO

GOLDEN LUCKY CAT

JOKERBET / .es

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 decide 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. También es posible modificar los cartones activados mediante el submenú ‘Cambiar cartones’ de la configuración.



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, el contador de JACKPOT y el plan de ganancias en la parte superior.

Nota: el contador de JACKPOT se configura por operador. Podrá estar activo o no en función si el operador tiene permiso para activar el JACKPOT.

2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en 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 cts., jugará 5cts por cartón.

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. Cuando la combinación de números de un cartón coincide con el plan de ganancias éste se celebra, incrementando el contador de premio 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 premio de más valor, ya que su valía ya contiene al premio más bajo. 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 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 PLAY se convierte en **PARAR**, esto permite al jugador detener la caída de bolas y poder observar la situación actual de la partida con tranquilidad. Una vez detenida la caída, el botón reza **CONTINUAR**, que si es presionado por el jugador reanuda el lanzamiento de bolas.

El jugador puede cambiar los números del cartón presionando sobre ellos. Esto hará que el cartón muestre unos números distintos seleccionados de forma aleatoria. También puede acceder a esta opción mediante el MENU 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 y el contador puede ser de distinto color. Los contadores de distinto color indican que si saliese esa bola el premio que conseguiría sería el mayor de todos a los que opta el jugador.

Adicionalmente, para más ayuda, en el plan de ganancias también se marca la última posición que falta para conseguir un premio concreto mediante cuadrados de color amarillo.

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.

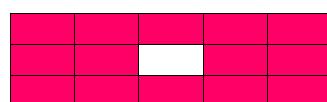
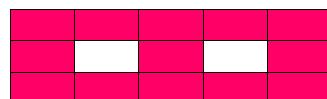
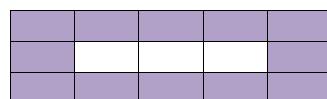
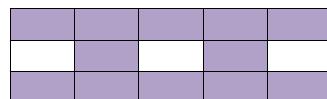
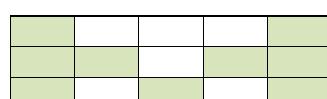


Al presionar el botón se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen y si queremos que se compren todas las bolas extra (ver BOLAS EXTRA).

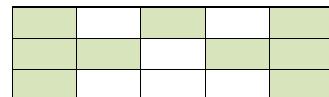
Una vez seleccionada la cantidad de partidas automáticas, el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de veces que una vez finalizada la partida, se dará comienzo a una nueva con la apuesta actual, siempre que el jugador disponga de créditos suficientes para cubrir la misma.

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 **16 figuras** que pueden verse a continuación.

BINGO**ONE_FREE****MASK****CUADRA****DOUBLE_I****TWOLINES****M_NEW**

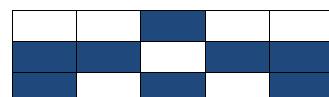
W_NEW



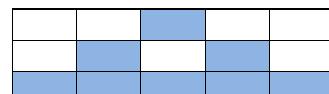
TRIDENTE



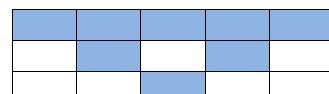
TRIDENTE_INVERTED



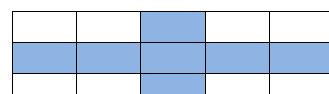
PYRAMID



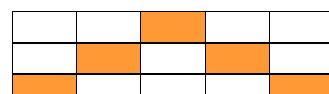
PYRAMID_INVERTIDA



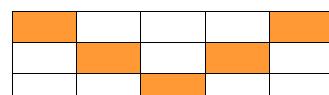
CRUZ



V_INVERTIDA



V



ONELINE



2.4. Jackpot

Dependiendo del operador y si está autorizado, podrá activar o no el Jackpot.

En caso de estar activado se comportará de la siguiente manera:



En la posición que ocupa la última bola que sale podemos observar un indicador que pone "JACKPOT".

Esto indica que si el jugador consigue la figura BINGO con esta bola (o con las anteriores) conseguirá el premio de **JACKPOT**. Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para todos los juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza, así que cuantas más partidas se hacen más rápido incrementa el Jackpot.

El premio al que opta depende de la apuesta y la denominación.

El valor del premio de Jackpot al que el jugador opta está reflejado en el contador de Jackpot.



2.5. Bolas Extra

Una vez han acabado de salir todas las bolas del bombo para esta partida, si el jugador tiene la posibilidad de ganar una figura de **CRUZ** o superior, 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.

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

En ocasiones saldrá una BOLA JOKER (o BOLA COMODIN), esta bola permite al usuario elegir el número del cartón que desee que no haya salido del bombo.



Comentado [AR1]: Cambiar imagen, no salen así ya

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 **BONUS**. El jugador tendrá la opción de incrementar el premio final de la partida mediante divertidos y vistosos “mini juegos”, que están a parte del juego básico, y que llamaremos Bonus.

Las figuras que dan acceso a BONUS son las siguientes:

Figura	Bonus
ONE_FREE	Slot Machine
MASK	Los peces
CUADRA	Gatos de la
DOUBLEI	Fortuna

3.1. SLOT MACHINE

Al acceder a este juego de BONUS veremos un gato grande en forma de slot machine.

El jugador mediante el botón JUGAR podrá realizar tiradas, cada tirada podrá otorgar un premio. La cantidad a percibir por el jugador estará reflejada en la tabla de premios del propio juego de BONUS.

El juego termina cuando en alguna tirada obtiene el símbolo EXIT (una cruz) en cualquier posición del rodillo.

El premio final de este juego de BONUS será el acumulado de todas las tiradas con premio.



3.2. LOS PECES

Al acceder a este juego de BONUS veremos un estanque del que irán saliendo peces.

Cada pez que aparece tendrá asociado un premio. Los peces irán saliendo y desapareciendo, el jugador mediante el botón JUGAR podrá parar los peces cuando crea oportuno.

El premio final de este juego de BONUS será la suma de todas las cantidades que se reflejen en pantalla en el momento que el jugador presione el botón JUGAR.

Adicionalmente el Gato de la Fortuna puede regalar un premio extra que se sumará al total conseguido por el jugador.



3.3. GATOS DE LA FORTUNA

Al acceder a este juego de BONUS veremos varios gatos de la fortuna.

El jugador podrá ir seleccionando gatos, cada gato puede tener o bien un premio o una etiqueta de "EXIT".

Si el jugador selecciona un gato con premio se le sumará a su acumulado y podrá seleccionar otro gato.

El juego termina cuando el jugador ha seleccionado todos los gatos o ha seleccionado un gato con la etiqueta "EXIT".

El premio final será la suma de todos los gatos con premio que haya seleccionado.



4. RESUMEN

Cuando finalmente ya hemos conseguido los premios, hemos comprado bolas extra y hemos accedido a los Bonus, si durante esta partida se ha conseguido acceso a un Bonus y/o se ha conseguido un Jackpot, aparecerá un cuadro de resumen desglosando el premio final que ha conseguido el jugador. El cuadro se 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 CUADRADAS y en el Bonus conseguimos 100, el premio final de ese Bonus será 300 (100 x 3)
- 3) **El premio de Jackpot,** muestra la cantidad ganada en caso de que el jugador haya conseguido el Jackpot.

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:

Reposo:



Lanzando partida:



Lanzamiento detenido:



Bolas Extra:



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



Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, velocidad de caída, reglas del juego, etc... **Teclas:** (.)



Activación audios: Permite activar y desactivar el sonido del juego.



Apuesta: Selección de apuesta deseada. **Teclas:** (2) y (8) del teclado numérico

Auto: Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas. **Teclas:** Retroceso y (+) del teclado numérico



Continuar (Botón Jugar): Reanudar el lanzamiento de bolas. **Teclas:** Espacio-ENTER (Principal o 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. **Teclas:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico)



Extra SI/Extra NO: Decidir si comprar la Bola Extra actual o no. **Teclas:** Extra SI -> Espacio-ENTER (Principal o Numérico), Extra NO -> Retroceso o (+)

Home: Permite salir del juego y volver al Lobby.

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

Ayuda: **Teclas:** (0) del teclado numérico o (F1)

6. MENÚ

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



Cambiar cartones

Permite que el jugador pueda cambiar los números de los cartones



Activar cartones

Permite que el jugador pueda activar o desactivar 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 y la opción de poder regular el control de velocidad de caída de bolas mediante un slide

**Volumen**

Da las opciones 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

OK

JOKERBET | .es