

REGLAS DE JUEGO

HOP IT SLINGO EXPRESS

 **JOKERBET**

Hop It Slingo Express



Escalera de premios

12 Slingos	12 filas de Nenúfares
10 Slingos	10 filas de Nenúfares
9 Slingos	9 filas de Nenúfares
8 Slingos	8 filas de Nenúfares
7 Slingos	7 filas de Nenúfares
6 Slingos	6 filas de Nenúfares
5 Slingos	5 filas de Nenúfares
4 Slingos	4 filas de Nenúfares

Reglas básicas de Slingo Express

Selecciona tu jugada y pulsa Jugar para empezar.

Tienes 8 tiradas para conseguir que los números de los rodillos coincidan con los de la cuadrícula.

Los Wilds y Super Wilds pueden aparecer en cualquier momento.

Los Wilds se recogerán debajo del rodillo específico.

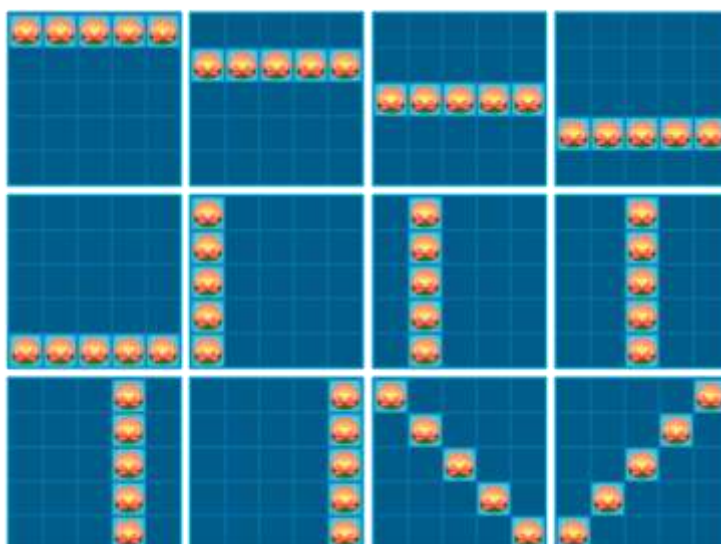
Los Super Wilds se recogerán en un medidor único.

Cuando se completen las tiradas, se pueden colocar Wilds y Super Wilds en la cuadrícula.

Completa Slingos para ascender por la escalera de premios.

La recogida de Wilds y Super Wilds solo tiene lugar durante el juego principal.

Líneas de Slingo



Con un único marcado se pueden conseguir múltiples líneas de Slingo.

Hay 12 líneas de premio y 11 premios, porque el último número de la cuadrícula siempre completará al menos 2 líneas de premio.

WILD



Los Wilds te permiten marcar cualquier número de la columna superior.

SUPER WILD



Los Super Wilds te permiten marcar cualquier número de la cuadrícula.

TIRADA DE BONUS



Los símbolos de Tirada de Bonus añaden una tirada adicional.

Las Tiradas de Bonus solo están disponibles en el juego base de Slingo Express.

Tiradas Adicionales

Puedes comprar tiradas adicionales tras cada partida.

El precio de cada tirada depende de la posición en la cuadrícula y de los premios potenciales.

Los precios pueden superar la jugada base.

El precio de la siguiente tirada se muestra en el botón JUGAR POR.

Los premios potenciales disponibles se muestran por turnos.

Los números necesarios aparecen resaltados en la cuadrícula.

Los símbolos de Tirada de Bonus se eliminan de los rodillos en las tiradas adicionales.

Juegos de Bonus

Bonus Hop It



Viaja por los Nenúfares y recoge efectivo y Jackpots.

Los Nenúfares pueden mostrar efectivo, un Jackpot o una Trampa.

Todos los premios son acumulativos.

Obtener una Trampa finaliza el Bonus.

Llegar a una Roca señala el comienzo del siguiente nivel del Bonus Hop It.

El tamaño de los premios aumenta en cada nivel del Bonus Hop It.

Jackpots

Los Jackpots están disponibles a partir de 5 Slingos

Jackpot	Premio	Activado a partir de
Mini	5x	5 y 6 Slingos
Minor	10x	7 y 8 Slingos
Major	25x	9 y 10 Slingos
Mega	100x	12 Slingos

Todos los premios son múltiplos de la jugada inicial.

Bonus Golden Lily Pad

Completar la senda de Nenúfares en el nivel de Bonus de 12 Slingos activa el Bonus Golden Lily Pad.

Elige un Nenúfar dorado para descubrir un Jackpot.

Jackpot	Premio
Major	25x
Mega	100x

Grand	500x
--------------	-------------

Todos los premios son múltiplos de la jugada inicial.

Premios máximos y mínimos del Bonus Hop It

Slingos	Mín.	Máx.
12 Slingos	10x	100x
10 Slingos	5x	50x
9 Slingos	2x	45x
8 Slingos	1x	35x
7 Slingos	1x	30x
6 Slingos	0,5x	15x
5 Slingos	0,5x	10x
4 Slingos	0,2x	5x

Todos los premios son múltiplos de la jugada inicial.

Función Gamble

La función Gamble puede **ACTIVARSE** o **DESACTIVARSE** mediante el botón de la función Gamble.

Al acceder al juego, la función Gamble está **DESACTIVADA**.

El botón de la función Gamble solo está disponible cuando no hay rondas de juego activas.

La función Gamble está disponible tras el Bonus Hop It.

La función Gamble no está disponible si se llega al Bonus Golden Lily Pad.

La función Gamble solo está disponible si el premio del bonus es menor de 250x la jugada base inicial.

La función Gamble cuenta con dos Ruedas de Arriesgar y un botón Cobrar.

Selecciona Cobrar para recibir tus ganancias del Bonus y terminar la partida.

La sección verde de la Rueda de Arriesgar muestra la posibilidad de ganar al arriesgar.

La sección roja de la Rueda de Arriesgar muestra la posibilidad de perder al arriesgar.

Solo se puede elegir una Rueda de Arriesgar por ronda de juego.

Selecciona una Rueda de Arriesgar para empezar a arriesgar

Si la flecha se para en la sección verde de la Rueda de Arriesgar, ganas el premio arriesgado.

Si la flecha se para en la sección roja de la Rueda de Arriesgar, perderás todas las ganancias del Bonus.

Arriesgar 1 «Doblar ganancias»

Arriesgar con éxito doblará las ganancias del Bonus.

Arriesgar 2 «Bonus Hop It»

Arriesgar con éxito activará otro Bonus Hop It, que se sumará al premio del Bonus actual.

La selección de nivel de Slingo depende del premio actual.

El nivel al que se arriesga es un nivel superior al obtenido o el indicado en la tabla, dependiendo del premio del Bonus original, lo que sea más alto.

Premio actual del Bonus Hop It	Premio de nivel de Slingo con Hop It
0,01 - 3,56	5 Slingos
3,57 - 7,24	6 Slingos
7,25 - 13,99	7 Slingos
14 - 24,19	8 Slingos
24,2 - 49,99	9 Slingos
50 - 99,99	10 Slingos
100 - 199,99	12 Slingos
200 - 249,99	Bonus Golden Lily Pad

Todos los importes de los premios son múltiplos de la jugada inicial.

Información sobre Slingo

La mejor estrategia

Para seguir la mejor estrategia, hay que tener en cuenta que la posición óptima de los Wilds y Super Wilds es siempre aquella que acerca más al jugador a completar un Slingo.

Si existen varias posiciones con los mismos criterios, se da preferencia a las que estén incluidas en la mayor cantidad de Slingos (líneas de premio). Si esto no es aplicable, se hará una selección al azar.

Por ejemplo, el cuadrado central sería una buena opción, dado que forma parte de una línea horizontal, una vertical y dos diagonales.

Reglas

Todos los símbolos aparecen en todos los rodillos.

Los símbolos de Tirada de Bonus otorgan una tirada adicional.

Hay tiradas adicionales disponibles tras cada partida.

Según la mejor estrategia, el juego estándar tiene un RTP teórico del 94.04%.

Según la mejor estrategia, cada tirada adicional tiene un RTP teórico mínimo del 93.97%.

Los precios se redondean al número entero más próximo, lo que puede alterar el RTP.

Un funcionamiento incorrecto anula los premios y tiradas.

En las tiradas adicionales, ciertos premios potenciales pueden requerir Super Wilds.

Partidas pendientes

Las partidas incompletas se completarán de forma automática 3 horas después de su inicio.

Las tiradas restantes se jugarán con un generador de números aleatorios automático que tomará las decisiones en lugar del jugador.

Los premios se añadirán de forma automática.

SLINGO(R) ©2001-2026 GAMING REALMS PLC www.gamingrealms.com

© 2026 Black Throne Studios LLC. Todos los derechos reservados. Contenidos utilizados bajo licencia.

OK

 **JOKERBET**