

REGLAS DE JUEGO

HYPERCORE

 **JOKERBET**

HyperCore™

Acerca de este juego

El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen diferentes combinaciones.

Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores y se otorga un pago.

Una tragaperras de vídeo de 5 tambores y 3 filas.

Este juego se juega únicamente con créditos.

Las tiradas dentro de la función Hyper Spins se llaman tiradas.

Las tiradas dentro de la función Bonus se llaman tiradas de bonificación.

Se coloca un tambor superior adicional con 4 Boosters sobre los tambores principales y se puede usar durante las Hyper Spins y en el juego base.

Durante la función de Bonus, pueden activarse 2 tambores adicionales encima y debajo de la cuadrícula principal.

Reglas de las líneas de pago

Este juego incluye 20 líneas de pago.

El número de líneas de pago jugadas es fijo.

Una línea de pago es un patrón de posiciones de símbolos adyacentes que abarca una línea a través de los tambores.

Se otorga una ganancia cuando salen símbolos iguales adyacentes en una línea de pago.

Las ganancias de líneas de pago se forman de izquierda a derecha, comenzando por el primer tambor.

Reglas de apuestas

Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.

La apuesta inicial es la apuesta total actual dividida por el coste de la línea de pago, que es 20.

La apuesta total se basa en la apuesta inicial efectuada, multiplicada por el coste de las líneas de pago jugadas.

Reglas de los premios

Las ganancias se multiplican por la apuesta total.

Los premios de las ganancias de la línea de pago se basan en la apuesta inicial efectuada.

El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.

El premio total es la suma de todas las ganancias de línea de pago y las ganancias de scatter resultantes de una tirada.

Si salen múltiples combinaciones ganadoras en una sola línea de pago, solo se paga la ganancia más alta.

Solo se paga la combinación ganadora más alta al combinar símbolos.

La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.

Los símbolos Scatter se pagan distribuidos.

Las ganancias simultáneas en distintas líneas de pago se añaden a las ganancias.

Símbolos comodín

El símbolo Wild aparece en cualquier lugar de los tambores durante el juego base y las Hyper Spins.

Los símbolos Wild pueden sustituir a todos los símbolos, excepto a los de dinero, de Collect, Scatter, Booster, de

ficha, de Collector y de Payer.

Los símbolos Wild pueden aparecer con una gema superpuesta que se recoge en el Bonus Booster Meter.

El símbolo Wild con una gema superpuesta solo puede aparecer en el juego base.

Los símbolos Wild pueden crear su propia combinación ganadora cuando salen en una combinación de línea de pago.

Cash Collect

Cash Collect está disponible tanto en el juego base como en las Hyper Spins.

Para activar una ganancia de Cash Collect, deben salir uno o más símbolos de dinero y un símbolo de Collect en los tambores durante la misma tirada.

Los símbolos de dinero pueden salir en los tambores del 1 al 4.

Los valores de los premios en metálico son x0,2, x0,6, x1, x2, x3, x4, x5, x10, x20 y x50 la apuesta.

El símbolo de Collect solo puede salir en el tambor 5.

Cuando se activa, se otorga la suma de todos los valores de símbolos de dinero visibles.

El símbolo de Collect también puede activar los Boosters desbloqueados, lo que tiene como resultado premios en metálico potenciados.

Boosters

Se coloca un tambor superior adicional con 4 Boosters sobre los tambores principales: Adder, Multi, Respin y Expand.

Si sale 3 veces el mismo Booster, se desbloquea ese Booster, lo que lo convierte en pegajoso hasta que se active cuando aparezca el siguiente símbolo de Collect.

Una vez desbloqueado, el Booster se activa cuando se activa una Cash Collect.

Después de la activación, el Booster que se haya utilizado se restablece.

Adder: añade un valor de dinero extraído aleatoriamente a todos los símbolos de dinero de los tambores con estos posibles valores: x1, x2, x3, x5, x10 y x50 la apuesta.

Multi: multiplica todos los valores de símbolos de dinero de los tambores por un multiplicador extraído al azar (x2, x3, x5 o x10).

Respin: vuelve a girar todos los símbolos de los tambores que no sean de dinero una vez, mientras que los símbolos de dinero que hayan salido en la tirada de Cash Collect de activación siguen siendo pegajosos.

Expand: expande cualquier tambor que contenga uno o más símbolos de dinero añadiendo símbolos de dinero adicionales con valores extraídos al azar de x0,2, x0,6, x1, x2, x3, x4, x5, x10, x20 o x50 la apuesta.

Cofres del tesoro

Antes de que empiece la Bonus, el jugador o jugadora abre un cofre del tesoro para recibir fichas:

Cofre azul: entre 3 y 4 fichas aleatorias.

Cofre verde: entre 5 y 6 fichas aleatorias.

Cofre rojo: entre 7 y 9 fichas aleatorias y un Bonus Diamond garantizado cuando se complete al acceder a la bonificación.

El cofre del tesoro otorgado está determinado por la posición del Bonus Booster Meter cuando se activa la Bonus.

Los cofres del tesoro otorgan fichas para Bonus Diamonds.

Hay 4 tipos diferentes de fichas que se pueden otorgar desde el cofre.

Estas fichas contribuyen a sus respectivos Bonus Diamonds: Sticky Collector, Sticky Payer, Spinner y Expander.

Bonus Booster Meter

El Bonus Booster Meter se rellena al recoger gemas superpuestas que pueden salir encima de los símbolos Wild.

El recorrido se divide en 3 segmentos y 20 pasos; la recogida siempre comienza con el cofre azul desbloqueado.

Al completar el segundo segmento (10 pasos) se mejora el cofre azul, que pasa a ser verde, y al completar todo el recorrido se mejora el cofre verde, que pasa a ser rojo.

El progreso del Bonus Booster Meter se restablece después de que la Bonus se haya jugado con el Bonus Booster Meter completamente lleno y se haya otorgado un cofre rojo.

Después de cada reinicio, el jugador recibe 5 pasos en el Bonus Booster Meter.

Bonus

La Bonus se activa aleatoriamente en cualquier tirada del juego base que contenga un símbolo de dinero no ganador.

La Bonus comienza con 5 tiradas y se colocan 3 premios en metálico aleatorios en los tambores.

Además, las fichas disponibles se colocan en los tambores antes de la primera tirada.

Durante la Bonus, los tambores pueden contener símbolos de dinero, fichas, símbolos especiales (Collector, Payer, Sticky Collector, Sticky Payer), así como símbolos en blanco.

Durante la Bonus, los símbolos de dinero pueden salir en cualquier tambor con posibles valores de x1, x2, x3, x5, x10 o x50 la apuesta.

Payer: sale con su propio valor, agrega ese valor a todos los símbolos que hayan salido en los tambores antes y durante la tirada en la que sale y, luego, se transforma en un símbolo de dinero.

Collector: sale con su propio valor, recoge todos los valores de dinero de los tambores que hayan salido antes y durante la tirada en la que sale y, luego se transforma en un símbolo de dinero.

Sticky Payer: una vez que se recogen 3 fichas de Sticky Payer, la ficha de activación se transforma en un símbolo de Sticky Payer y activa la función de Sticky Payer.

Sticky Collector: una vez que se recogen 3 fichas de Sticky Collector, la ficha de activación se transforma en un símbolo de Sticky Collector y activa la función Sticky Collector.

Los símbolos en blanco aparecen en todos los tambores durante la bonificación y en el tambor superior tanto del juego base como en las Hyper Spins.

Recoja 3 fichas en el Bonus Diamond a fin de activar la función correspondiente.

Pueden salir 4 fichas diferentes en los tambores durante la Bonus:

La ficha de Sticky Collector se recoge en la función Sticky Collector.

Una vez que se recojan 3 fichas de Sticky Collector, la ficha de activación se transforma en un símbolo de Sticky Collector, activando así la función Sticky Collector.

La ficha de Sticky Payer se recoge en la función Sticky Payer.

Una vez que se recojan 3 fichas de Sticky Payer, la ficha de activación se transforma en un símbolo de Sticky Payer, activando así la función Sticky Payer.

La ficha de Spinner se recoge en la función Spinner y, después de la activación, la ficha de activación desaparece en la siguiente tirada.

La ficha de Expander se recoge en la función Expander y, después de la activación, la ficha de activación desaparece en la siguiente tirada.

Sticky Collector Diamond: recoge todo el dinero de los tambores en cada tirada hasta el final de la función.

Sticky Payer Diamond: extrae un valor de dinero al azar (entre x1 y x50) y lo añade a todos los símbolos de dinero de los tambores hasta el final de la función.

Spinner Diamond: otorga 5 tiradas de bonificación y se puede activar tantas veces como quiera.

Expander Diamond: expande la cuadrícula de tambores de 5x3 a 5x5 hasta el final de la función.

Cada Bonus Diamond (excepto Spinner) se puede activar una vez cuando se recogen 3 fichas del mismo tipo.

Los efectos del Bonus Diamond permanecen activos hasta que finalice la Bonus.

La Bonus termina cuando se usan todas las tiradas o cuando la cuadrícula está llena.

Si la cuadrícula se llena no se otorga ningún premio adicional.

La ganancia total se calcula sumando todos los valores de dinero visibles al final de la Bonus.

La animación de recogida gráfica del juego solo aparece a modo de adorno visual y no influye en la asignación de funciones o premios.

Hyper Spins

Las Hyper Spins se activan al conseguir 3 símbolos Scatter en los tambores 1, 3 y 5 del juego base.

Inicialmente se otorgan 10 tiradas.

Si salen 2 símbolos scatter en los tambores 1 y 3 durante la función, se otorgan 3 tiradas adicionales.

Si salen 3 símbolos Scatter, se otorgan 10 tiradas adicionales.

Los Boosters están activos durante las Hyper Spins.

Los Boosters comienzan bloqueados.

Al recoger 3 Booster iguales, se desbloquea.

Los Boosters desbloqueados se mantienen activos durante las Hyper Spins y se activan en cada Cash Collect.

Las tiradas se juegan con la misma apuesta que la tirada de activación.

Todas las ganancias se añaden a la ganancia total cuando termina la función.

Buy Bonus

La función Buy Bonus garantiza la activación de las Hyper Spins o la Bonus con una función de cofre rojo para un solo pago adicional según la elección del jugador o jugadora.

Cuando el jugador o jugadora presiona el botón Comprar y paga, la función seleccionada se inicia de inmediato.

Las Hyper Spins cuestan x65 la apuesta.

La Bonus con un cofre rojo cuesta x100 la apuesta.

La función Buy Bonus no afecta a la función Bonus Booster Meter.

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

La función se juega con la apuesta actual.

Esta función solo está disponible en el juego base.

Esta función no está disponible por encima de un umbral de apuesta determinado.

Juego automático

El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.

Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.

El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se completan estas tiradas.

Apuesta: define el valor de la apuesta actual.

Límite de pérdidas: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.

Límite de ganancias: define un límite de ganancia para la sesión de juego automático. El juego automático termina si una sola ganancia llega a esta cantidad.

Si se detiene el juego automático o se paran los tambores durante el juego automático, el resultado de la partida no se verá afectado.

El juego automático se detiene automáticamente si se activa una función de Bonus o de Hyper Spins.

Esta función solo está disponible en el juego base.

Controles del juego



Botón de tirada: inicia un giro de tambores.



Botón Parar: detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Botón Apostar: muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.



Botón Subir apuesta: aumenta la apuesta actual.



Botón Bajar apuesta: reduce la apuesta actual.



Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.



Botón de la función Buy Bonus: muestra la opción para comprar la Bonus con un cofre rojo o Hyper Spins.



Botón de menú: muestra opciones adicionales del juego.



Botón Tirada por defecto: activa la tirada por defecto para resolver las tiradas a una velocidad por defecto. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Botón Tirada rápida: activa la opción de tirada rápida para resolver las tiradas más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Botón Tirada turbo: activa la tirada turbo para resolver las tiradas todavía más rápido que la tirada rápida. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Sonidos: activa los sonidos del juego.



Música: activa la música del juego.

Saldo: muestra los saldos actuales.

Apuesta: muestra la cantidad total apostada.

Ganancia: muestra la ganancia más reciente.

Al tocar o hacer clic en los tambores se detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Omitir: al pulsar el botón, el juego funciona más rápido sin acelerar los retrasos de tiradas establecidos. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Menú del juego



Botón de inicio: sale del juego.



Botón Tabla de pagos: muestra las tablas de pagos.

Botón de ayuda: muestra información de ayuda y otra información adicional.

Configuración de las apuestas

Botones de apuesta rápida: configura la apuesta actual al valor seleccionado.

Terminología del juego

CASH COLLECT = RECOGIDA DE DINERO

BOOSTER = POTENCIADOR

HYPER SPINS= HIPERTIRADAS

BONUS BOOSTER METER = MEDIDOR DE POTENCIADOR DE BONIFICACIÓN

BONUS BOOSTER = POTENCIADOR DE BONIFICACIÓN

BONUS = BONIFICACIÓN

BUY BONUS = COMPRA DE BONIFICACIÓN

SPINNER = RULETA

EXPANDER = FUELLE

ADDER = SUMADOR

RESPIN = TIRADA EXTRA

EXPAND = EN EXPANSIÓN

MULTI = MÚLTIPLE

BONUS DIAMOND = DIAMANTE DE BONIFICACIÓN

DIAMOND = DIAMANTE

STICKY COLLECTOR = RECOLECTOR PEGAJOSO

COLLECTOR = RECOLECTOR

STICKY PAYER = PAGADOR PEGAJOSO

PAYER = PAGADOR
WILD = COMODÍN
SCATTER = SCATTER
COLLECT = RECOGER
BIG WIN = GRANDES GANANCIAS
MEGA WIN = MEGAGANANCIA
EPIC WIN = GANANCIA ÉPICA
HYPER WIN = HIPERGANANCIA
TOTAL = TOTAL
START = INICIAR
SPINS = TIRADAS
SPIN = TIRADA
STOP = PARAR

Partidas gratis

Una oferta de partidas gratis es un número de tiradas de partidas adicionales otorgadas a un jugador.
Cada oferta tiene un número de referencia único.
Los gestores del juego son quienes definen la configuración de apuestas y no se puede modificar.
Las ganancias se añaden al saldo de bonificación o saldo de dinero, según la oferta.
Una oferta se puede jugar ahora, jugar más tarde o rechazar.
Seleccione Iniciar ahora para empezar a jugar una oferta de partidas gratis.
Solo se puede jugar una oferta de partidas gratis cada vez.
Seleccione Usar más tarde para posponer la oferta.
Una oferta pospuesta volverá a estar disponible al volver a acceder al juego.
Seleccione No, gracias para rechazar las partidas gratis.
Para volver a abrir una oferta descartada hay que ponerse en contacto con los gestores del juego y proporcionar el número de referencia.
Cuando una oferta se ha completado, descartado o ha vencido, se muestra la siguiente oferta disponible.
Cada oferta tiene una fecha y hora de vencimiento; si no se juega antes de ese momento, ya no estará disponible.
Esta función solo está disponible durante determinados juegos seleccionados.

Información adicional

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.
Barra espaciadora: al pulsar esta tecla se inicia o detiene el giro de un tambor.
Barra espaciadora: si mantiene pulsada esta tecla se inicia una tirada rápida.
Intro: al pulsar esta tecla se inicia o detiene el giro de un tambor.
Intro: si mantiene pulsada esta tecla se inicia una tirada rápida.
Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.
Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.
Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.
El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.
Se muestran los resultados de la última partida jugada.
Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.
Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.
Si no regresa para completar la partida en un plazo de 90 días, la partida se invalidará y se le devolverán todas las apuestas sin confirmar.

Devolución al jugador

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.

Según cuál sea el juego que esté jugando, el valor de RTP se puede definir como un único valor para todo el juego o puede depender de la etapa o el modo de juego.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales posibles entre los resultados totales posibles que están disponibles en el juego.

Los valores reflejan la devolución media esperada y no cambian.

Los beneficios teóricos para el jugador o jugadora (RTP) en este juego es un 94,20 %.

Buy Bonus con RTP teórica de Hyper Spins: 94,33 %

Buy Bonus con RTP teórica de Bonus: 94,75 %

La probabilidad de activar determinados eventos del juego puede cambiar durante la mecánica de juego dependiendo del estado del juego actual o del progreso.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.3.0 | Aplicación 2.6.0

© 2026. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2026-06-29

OK

 **JOKERBET**