

REGLAS DE JUEGO

KA CHING BOOM

 **JOKERBET**

Ka Ching Boom™

Juego de 4 carretes y 1 línea

El objetivo de **Ka Ching Boom™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- Cuando la **Opción de apuesta 1** está activada, la apuesta total es igual a 1x el valor de las monedas.
- Cuando la **Opción de apuesta 5** está activada, la apuesta total es igual a 5x el valor de las monedas.
- Cuando la **Opción de apuesta 20** está activada, la apuesta total es igual a 20x el valor de las monedas.
- La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro.
- Para iniciar el juego pulse ► en la pantalla de entrada.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **moneda**.
- 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 acumuladas de **línea** y la **Función Rueda**.

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.
 - La **función Regiro** se ha activado.
- 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.
- Las combinaciones ganadoras se forman concatenando los números que aparecen en los carretes 1, 2 y 3. El premio de línea se calcula multiplicando este número concatenado por el valor de las monedas.
- Ni el símbolo Diamante (◆) o los espacios en blanco afectan a la secuencia numérica.

Límite máximo de ganancias:

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

Opciones de apuesta:

- En el juego principal hay 3 modos de **Opción de apuesta**.
- En la **Opción de apuesta 1**, el carrete 3 está bloqueado. El carrete 4 contiene multiplicadores x2, x3, x5 y el símbolo **Respin**.
- Mejorar a la **Opción de apuesta 5** desbloquea el carrete 3. El símbolo **Rueda** se añade al carrete 4.
- Seguir mejorando a la **Opción de apuesta 20** añade un multiplicador x10 al carrete 4, símbolos de números nuevos a los carretes 2 y 3 y mejora todos los premios de la Rueda.
- Pulse el botón **APUESTA** para elegir entre las distintas opciones de apuesta.

Símbolos de Números:

- En los carretes 1, 2 y 3 aparece símbolos de números.
- Los símbolos de números disponibles en el carrete 1 son 1, 2, 5 y 10.
- Los símbolos de números disponibles en el carrete 2 y 3 son 1, 2, 5 y 0.
- En la **Opción de apuesta 20**, los símbolos numéricos 10 y 00 también están disponibles en el carrete 2 y 3.

Símbolos Multiplicadores:

- Los Multiplicadores solo pueden aparecer en el carrete 4.

- Cada giro tiene la posibilidad de obtener un símbolo multiplicador aleatorio de x2, x3 o x5.
- En la **Opción de apuesta 20** también hay disponible un símbolo multiplicador x10.
- Si aparece un símbolo multiplicador, la combinación ganadora de la izquierda se multiplica por el valor en el símbolo.

Símbolo Respin:

- El símbolo **Respin** solo aparece en el carrete 4.
- Obtener un símbolo **Respin** activará la **Función Regiro**.

Símbolo Ruleta:

- El símbolo **Rueda** solo aparece en el carrete 4.
- Obtener un símbolo **Rueda** activará la **Función Rueda**.
- Los premios de la Rueda se multiplican por su valor de moneda.
- El símbolo **Rueda** no está disponible en la **Opción de apuesta 1**.

Función Regiro:

- Si un símbolo **Respin** aparece en el carrete 4, se activa 1 giro gratis.
- En la **Función Regiro**, el símbolo **Respin** se retiene y los 3 primeros carretes regirán para crear un premio garantizado.
- La **Función Regiro** se juega una vez se hayan evaluado los premios de línea.

Función Ruleta:

- Si un símbolo **Rueda** aparece en el carrete 4, se activará 1 giro de la Rueda.
- Los premios disponibles en la **Rueda** en la **Opción de apuesta 5** son 50, 100, 150, 250, 400, 500, 1250 y 2500 por el valor de las monedas.
- Los premios disponibles en la **Rueda** en la **Opción de apuesta 20** son 400, 800, 1200, 2000, 3200, 4000, 10000 y 20000 por el valor de las monedas.
- Importante: la ruleta representada en el juego no equivale a una ruleta real 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) durante el modo **OPCIÓN DE APUESTA 1** es del 94.81%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **OPCIÓN DE APUESTA 5** es del 94.86%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **OPCIÓN DE APUESTA 20** es del 94.81%.

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 ícono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

 **JOKERBET**