

# 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 registrarán 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 icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

# OK

 **JOKERBET**