

# REGLAS DE JUEGO

---

LAS TRES FUERZAS DE EL DORADO



# REGLAS DEL JUEGO

---

## *LAS TRES FUERZAS DE EL DORADO*

PLATAFORMA: ONLINE

RTPs certificados: 85.10%, 90.34%, 95.72%

## Contenido

1.	INTRODUCCIÓN .....	3
1.1.	Número de líneas .....	3
1.2.	Premio máximo .....	3
1.3.	MultiVolatilidad .....	3
1.4.	Rodillos .....	4
2.	JUEGO BÁSICO .....	5
2.1.	Auto jugar .....	5
2.1.	Plan de ganancias .....	6
2.1.1.	Celebraciones especiales .....	7
2.2.	Figuras y funcionalidades especiales .....	7
2.2.1.	Figura Scatter .....	7
2.2.2.	Figura Wild Verde .....	7
2.2.3.	Figura Wild Azul .....	8
2.2.4.	Figura Wild Rojo .....	8
2.2.5.	Premio combinado con Wild Azul y Wild Rojo .....	9
2.2.6.	Comprar Free Spins .....	9
3.	FREE SPINS .....	10
3.1.	Multiplicador .....	11
3.1.1.	Multiplicador combinado con Wild Azul y/o Wild Rojo .....	11
3.2.	Resumen .....	12
4.	INTERFAZ Y TECLADO .....	13
4.1.	Principal .....	13
4.2.	Interfaz Mobile .....	14
5.	MENÚ .....	15
6.	Restauraciones y desconexiones .....	17

## 1. INTRODUCCIÓN

**LAS TRES FUERZAS DE EL DORADO** se trata de una máquina tragaperras de 5 rodillos 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.

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 4.2 Interfaz Mobile.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta, la cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA. Las apuestas por defecto son: 0.20€, 0.40€, 0.60€, 0.80€, 1€, 1.20€, 1.60€, 2€, 2.40€, 3€, 4€, 5€ y 6€.

### 1.1. Número de líneas

En este juego no existen líneas de premio. Los premios se obtienen al obtener 5 o más figuras del mismo tipo agrupadas. Es decir, las figuras tienen que estar contiguas entre ellas, ya sea a la izquierda, derecha, arriba o abajo.

### 1.2. Premio máximo

El premio máximo dependerá del RTP de la máquina, indicamos debajo la relación.

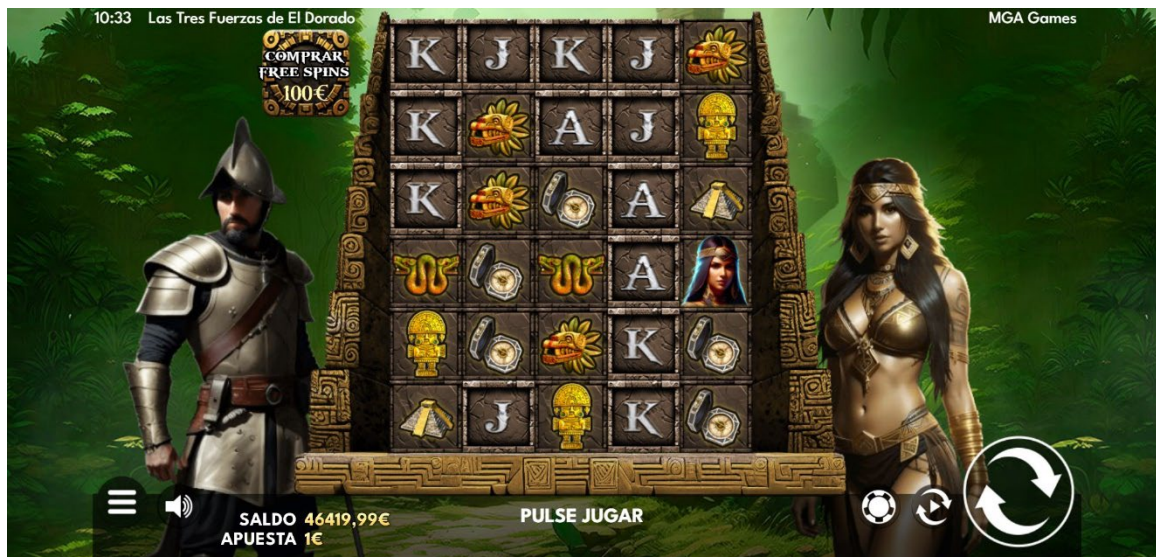
RTP	Premio Máximo
<b>85,10%</b>	10000 * Apuesta
<b>90,34%</b>	10000 * Apuesta
<b>95,72%</b>	10000 * Apuesta

### 1.3. MultiVolatilidad

Perfil	RTP	Características
<b>A</b>	85,10%	Todas las apuestas a ese Ratio
<b>B</b>	90,34%	Todas las apuestas a ese Ratio
<b>C</b>	95,72%	Todas las apuestas a ese Ratio
<b>D (Multiratio)</b>	Variable (85,10%; 90,34% y 95,72%) según apuesta	Se dividen las apuestas en 3 bloques. 0.20€, 0.40€, 0.60€, 0.80€ - Ratio 85,10% 1€, 1.20€, 1.60€, 2€ - Ratio 90,34% 2.40€, 3€, 4€, 5€, 6€ - Ratio 95,72%

### 1.4. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando hayan parado todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio o no premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales contiguas.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior y los rodillos que contienen las figuras en la parte central.

## 2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego principal de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos en los que caen figuras y se acumulan unas encima de otras.

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

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 en el juego básico de la máquina se desarrolla en los rodillos, haciendo que salgan las figuras y posteriormente comprobando si se ha logrado premio.

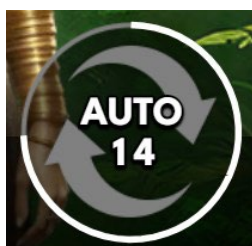
### 2.1. Auto jugar

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 de AUTO se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen, con un máximo de 100 partidas.



Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón JUGAR se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrirlas.



## 2.1. Plan de ganancias

Dependiendo de la cantidad de figuras que vayan apareciendo en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. Según la apuesta los premios variarán.

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen como mínimo 5 figuras en los rodillos de manera contigua.

 x11-30 60 x10 20 x9 5 x8 4 x7 2,50 x6 1,50 x5 1	 x11-30 40 x10 17,50 x9 4 x8 3 x7 2 x6 1 x5 0,50	 x11-30 40 x10 17,50 x9 4 x8 3 x7 2 x6 1 x5 0,50	 x11-30 20 x10 15 x9 3 x8 2 x7 1 x6 0,60 x5 0,30
 x11-30 20 x10 15 x9 3 x8 2 x7 1 x6 0,60 x5 0,30	 x11-30 15 x10 7,50 x9 2 x8 0,50 x7 0,30 x6 0,20 x5 0,10	 x11-30 15 x10 7,50 x9 2 x8 0,50 x7 0,30 x6 0,20 x5 0,10	 x11-30 15 x10 7,50 x9 2 x8 0,50 x7 0,30 x6 0,20 x5 0,10
 x11-30 15 x10 7,50 x9 2 x8 0,50 x7 0,30 x6 0,20 x5 0,10	 x11-30 15 x10 7,50 x9 2 x8 0,50 x7 0,30 x6 0,20 x5 0,10		

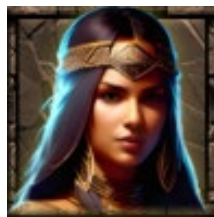
### 2.1.1. Celebraciones especiales

Dependiendo de cierta cantidad de dinero tendremos las siguientes celebraciones:

- Big Win: si el premio es mayor o igual a la apuesta X15 y menor o igual a la apuesta X40
- Mega Win: Si el premio supera la apuesta x40 y es menor o igual a la apuesta X100
- Super Mega Win: Si el premio supera la apuesta x100.

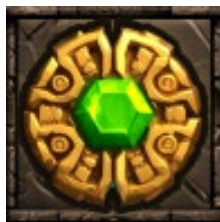
## 2.2. Figuras y funcionalidades especiales

### 2.2.1. Figura Scatter



Si obtenemos 3 o más figuras Scatter en cualquier posición en el juego principal tendremos acceso a Free Spins, otorgando 10 Free Spins. Esta figura solo aparece en el juego principal.

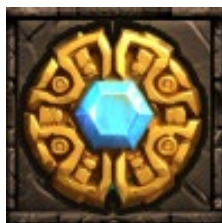
### 2.2.2. Figura Wild Verde



Esta figura aparece tanto en el juego principal como en Free Spins y actuará como COMODÍN. Puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora, excepto a las figuras Scatter.



### 2.2.3. Figura Wild Azul



Esta figura aparece tanto en el juego principal como en Free Spins y actuará como COMODÍN. Puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora, excepto a las figuras Scatter.

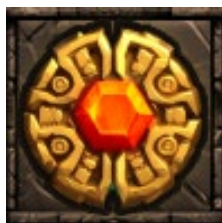
La figura Wild Azul contiene un multiplicador que aumentará cada vez que se obtenga un premio. En este caso la figura aumentará el multiplicador en x1 por cada combinación premiada. Es decir, si tenemos dos combinaciones de premios distintas el multiplicador aumentará en x2.

Los premios que combinen con el Wild Azul se verán multiplicados por el multiplicador que tenga asociado en ese momento el Wild Azul.

El multiplicador aumentará aunque los premios obtenidos no estén combinados con el Wild Azul.

El multiplicador se reiniciará en cada partida.

### 2.2.4. Figura Wild Rojo



Esta figura aparece tanto en el juego principal como en Free Spins y actuará como COMODÍN. Puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora, excepto a las figuras Scatter.

La figura Wild Rojo contiene un multiplicador que aumentará cada vez que se obtenga un premio. En este caso la figura aumentará el multiplicador en x1 por cada figura de cada combinación premiada. Es decir, si tenemos una combinación ganadora de 7 figuras el multiplicador aumentará en x7.

Los premios que combinen con el Wild Rojo se verán multiplicados por el multiplicador que tenga asociado en ese momento el Wild Rojo.

El multiplicador aumentará aunque los premios obtenidos no estén combinados con el Wild Rojo.

El multiplicador se reiniciará en cada partida.

### 2.2.5. Premio combinado con Wild Azul y Wild Rojo

Si obtenemos un premio y éste combina con un Wild Azul y un Wild Rojo los multiplicadores de los Wilds se multiplican entre sí.

Es decir, si obtenemos un premio y tenemos un Wild Azul con un multiplicador de x3 y tenemos un Wild Rojo con un multiplicador de x5, el premio se multiplicará x15 (3x5).

### 2.2.6. Comprar Free Spins



En el juego principal existe un botón que permite comprar Free Spins por un precio concreto (el precio de la compra depende de la apuesta en la que se realice). El precio es de apuesta x100. Si se acepta la compra automáticamente se restará del saldo el precio de la compra y se hará un giro de rodillos con un premio entre 3 y 4 figuras Scatter aleatoriamente.



La compra de Free Spins puede estar activada o desactivada según el operador.

### 3. FREE SPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”.

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtienen 3 o más figuras Scatter en el juego principal, otorgando 10 tiradas gratis (estas tiradas no consumen balance).



El premio máximo posible es de 10000 x apuesta. Si el premio total acumulado en una ronda de Free Spins alcanza esta cifra, la ronda terminará inmediatamente y se otorgará el premio de 10000 x apuesta. El resto de Free Spins serán descartados.

### 3.1. Multiplicador

En Free Spins existe el contador Multiplicador. Por defecto al empezar Free Spins el contador siempre está en x1. Cada vez que se obtengan premios y haya una nueva caída, el contador aumentará en x1 (independientemente de la cantidad de combinaciones de premio).



Los premios obtenidos durante Free Spins serán multiplicados por el número que aparezca en el multiplicador en el momento de otorgar el premio.

El multiplicador es ilimitado y no hay un número máximo. El multiplicador se reinicia cuando volvemos a entrar a Free Spins y se vuelve a empezar desde x1.

#### 3.1.1. Multiplicador combinado con Wild Azul y/o Wild Rojo

Durante Free Spins se pueden obtener también Wilds Azules y Rojos. Si durante las partidas tenemos un Wild Azul o Rojo con multiplicador que combina con algún premio, el multiplicador general de Free Spins se sumará al multiplicador de la figura Wild.

Por ejemplo, si tenemos una figura Wild Azul con multiplicador x2 y el contador de Multiplicador tiene un x4, el premio se multiplicará x6 (2+4). Ocurre lo mismo con el Wild Rojo.



Si tenemos un premio que combine con una figura Wild Azul y Wild Rojo al mismo tiempo, primero se multiplicarán los multiplicadores de los Wilds y luego se sumará el multiplicador del contador.

Por ejemplo, si tenemos una figura Wild Azul con un x5, una figura Wild Rojo con un x19 y el contador de Multiplicador tiene un x7, el premio se multiplicará x102 ((5x19)+7).





### 3.2. Resumen

Al finalizar todas las tiradas de “Free Spins”, se visualiza un resumen de lo ganado en estas partidas gratis.

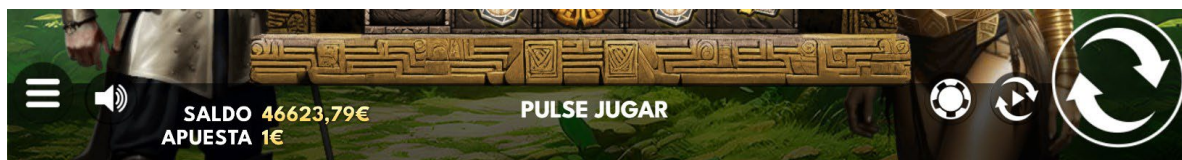


Si durante Free Spins no se ha obtenido ningún premio, no aparecerá el resumen.

## 4. 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:

### 4.1. Principal



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, reglas del juego, etc... **Teclas:** (.)



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



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



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



**Jugar:** Empezar la partida, o acelerar los cobros. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico)

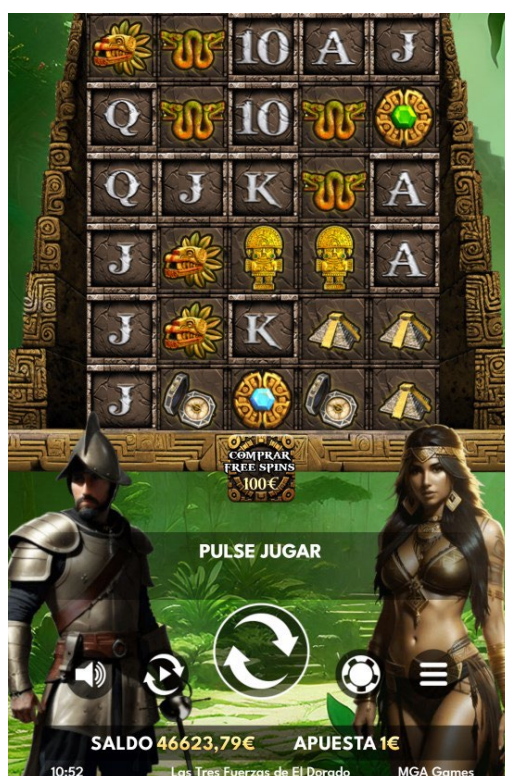


**Home:** Permite salir del juego y volver al Lobby. Aparece dentro del menú de configuración.

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

## 4.2. Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC. En este formato cambia la distribución en la que se encuentran los botones tanto en formato vertical como horizontal.



## 5. MENÚ

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



### **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



### **Volumen**

Da la opción 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**

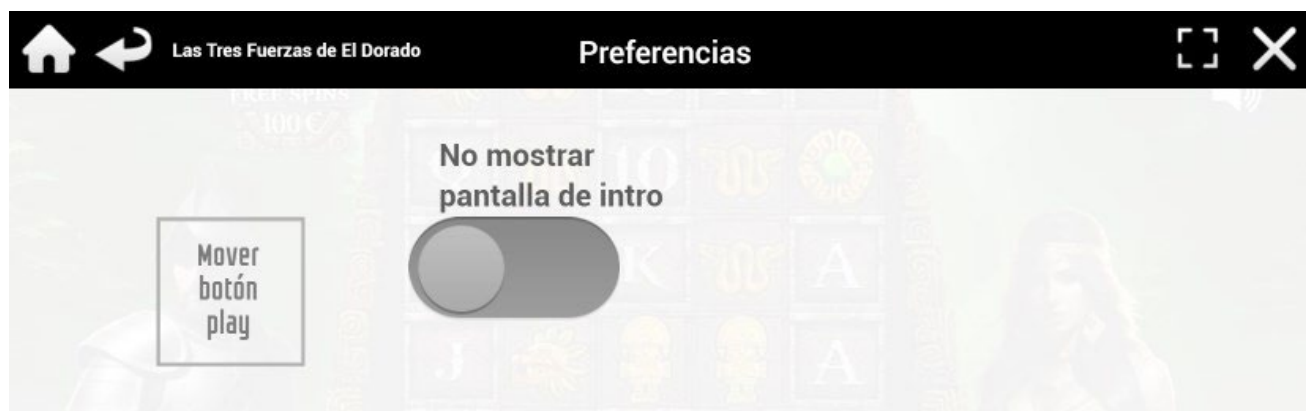
Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego



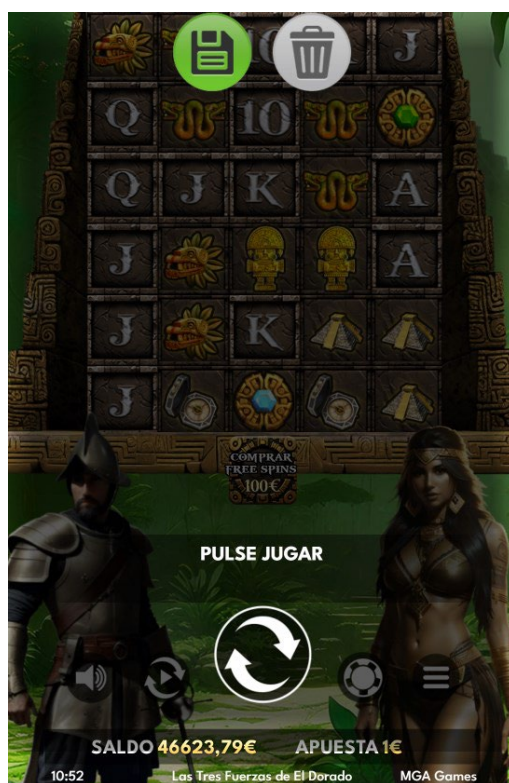
### **Preferencias**

Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer.





**No mostrar pantalla de intro:** Al activarlo nos permite omitir la pantalla de introducción al juego la próxima vez que accedamos a él.



**Mover botón play:** podremos reubicar el botón de jugar a otro lugar permitido. Luego podremos guardar esta posición pulsando el botón del disquete o podremos descartarlo pulsando el botón de papelera haciendo que el botón jugar vuelva a su posición inicial.

## 6. Restauraciones y desconexiones

Dependiendo del momento en el que el juego quede interrumpido tendremos los siguientes comportamientos.

- Durante la caída de figuras del juego principal y Free Spins: se volverá con la partida finalizada.
- Durante las celebraciones especiales: se volverá al final de esta con los premios sumados.
- Resumen Free Spins: se volverá al final con el premio sumado al contador de balance.
- Durante la caída de figuras de una partida premiada del juego principal y Free Spins: se volverá a la explosión de figuras de la partida con el premio otorgado ya añadido al ganado.
- Durante la multiplicación de premios con Wilds en juego principal y Free Spins : se volverá a la explosión de figuras de la partida con el premio otorgado ya añadido al ganado y con los multiplicadores sumados a los Wilds.

Si se produce una desconexión se informará al usuario a través de un pop-up (ver imagen). Dando al botón “volver” se cierra el juego y cuando se inicie restaurará como los puntos anteriormente mencionados.



# OK

 **JOKERBET**