

# REGLAS DE JUEGO

---

MAGIKA BOOLA

 **JOKERBET**

# Magika Boola

## Porcentaje de retorno al jugador (Return To Player)

La expectativa de pago teórica (RTP) es de: 96%. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Instrucciones del juego

Magika Boola es un juego con 6 rodillos y 4 posiciones de premio. La cantidad de los símbolos visibles varía entre 3 y 4 en los rodillos 1 a 5 y entre 1 y 4 en el rodillo 6. Existen 648 hasta 4096 caminos de premios. La apuesta es de 0,50€ a 3,00€ (o el equivalente de moneda).

## Ganancias

Seleccione su apuesta total para el juego. Todos los símbolos son símbolos de scatter y valen de izquierda a derecha. Todos los símbolos valen de izquierda a derecha y los símbolos vecinos se comportan como símbolos de scatter. Sólo se paga el premio mayor por camino.



Los premios en los diferentes caminos se suman. El símbolo wild

sustituye



todos los símbolos, excepto el símbolo de scatter

y el símbolo activador



. Sólo aparece en los rodillos 2, 3, 4, 5 y 6. El funcionamiento erróneo anula todos los juegos y premios. Todos los premios están indicados en el plan de premios (paytable). El juego comienza con la combinación de rodillos 5x3. La columna 6 y la hilera 4 en la imagen de rodillos están cerradas con puertas. Después del inicio del juego se abren 3 puertas y el jugador puede comenzar a jugar. Siempre están abiertas como mínimo 3 puertas.

Todos los premios, excepto



y



, están a disposición en el

juego básico.




y



sólo aparecen en los juegos gratis,

Mientras que  sólo está activo en el juego básico.

 puede aparecer en cada momento cuando las puertas están cerradas. Cuando aparece se pueden cerrar algunas puertas que estaban abiertas anteriormente. En cambio se abren otras puertas. Estas puertas se mantienen abiertas mientras dure el giro de los rodillos actual y el regiro posterior. Al acabar el regiro, se cierran de nuevo todas las puertas actualmente abiertas y se

abren de nuevo las puertas que estaban abiertas antes de la aparición de .

Para abrir con llave las puertas en la columna 6 y la hilera 4 el jugador necesita 3



. Las llaves aparecen sólo durante el juego básico en los rodillos 1, 3 y 5.



es el símbolo activador que abre el camino a los juegos gratis.

## Juegos gratis

Los juegos gratis tienen la combinación de rodillos 6x4. Los juegos gratis comienzan con 3

símbolos



que fueron recogidos anteriormente en el juego básico. La

cantidad de las



recolectadas se escribe en el libro con la pluma de ave

mágica. Para aumentar la cantidad de las



en los juegos gratis, el jugador

tiene que ganar símbolos



es un símbolo de scatter y

cada



lograda adicionalmente concede al jugador una

adicional. La pluma de ave mágica registra en el libro también la cantidad de las



recolectadas. Durante los juegos gratis se pueden recoger como máximo 9



. La cantidad de las



recolectadas también influye en las



puertas del juego básico: Si fueron recolectadas por ejemplo 6 , se abren 6 puertas en el juego básico. Estas puertas se mantienen abiertas hasta que comience la próxima



sesión de juegos gratis o hasta que aparezca . En los juegos gratis no se pueden ganar otros juegos gratis. En los juegos gratis no se necesita pagar ninguna apuesta. El plan de premios (paytable) en el juego básico es idéntico con el plan en los juegos gratis.

## Juegos gratis



Cada concede Una para poder abrir las puertas en el juego básico. La pluma de ave mágica anota la cantidad de las llaves colectadas en el libro.

## Juego básico



Durante el juego básico puede aparecer en cada momento y abrir arbitrariamente algunas puertas que se mantienen abiertas durante un giro y un regiro. Scatter:



aparece sólo durante el juego de bonus. Wild: sustituye

todos los símbolos excepto los símbolos de scatter y los símbolos activadores. Activadores: Si



se recolectan 3

se activa el bonus.

# Operaciones

## Menú de apuestas



Pulsando este botón se despliega el menú de apuestas. En **SELECCIONAR APUESTA** se puede ajustar la apuesta. La apuesta total se muestra en **APUESTA**. Al inicio del juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**. El menú de apuestas se cierra pulsando de nuevo el botón.

## Arranque del juego



Pulsando Start arrancan los rodillos y comienza un juego. Si el juego automático está activado, el botón inicia automáticamente el giro de los rodillos.

## Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

## Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según la tabla de premios. A la tabla de premios se puede acceder pulsando el botón **tabla de premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en diferentes líneas, así como los premios Scatter, se suman para dar el resultado final.

## En caso de ganar

En caso de ganar un premio a partir de 0,05 € (o moneda equivalente), aparte de cobrar los premios, existen 2 posibilidades de riesgo (riesgo de naipes y riesgo de escalera) y la posibilidad del cobro del premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si está activado el juego automático.

## Cobro



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Ofertas de riesgos

Pulsando el botón Riesgo con el símbolo de naipes se selecciona el riesgo de naipes y pulsando el botón Riesgo con el símbolo de escalera se selecciona el riesgo de escalera.

## Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da la **PREMIO MÁXIMA**.



Selección de los naipes negros o rojos

## Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Pulsando se ejecuta un paso de riesgo.

## Cobro parcial



Pulsando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## Cobro completa



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

### Indicación de los botones adicionales



Pulsando el botón correspondiente se visualiza o se suprime un menú con botones adicionales.



## Pantalla completa



Pulsando este botón se activa y desactiva el modo de pantalla completa.

## Tabla de premios



El tabla de premios se puede visualizar o suprimir de nuevo pulsando el botón correspondiente.

## Ayuda



Pulsando este botón, se visualiza y se suprime de nuevo la información de ayuda.

## Sonido



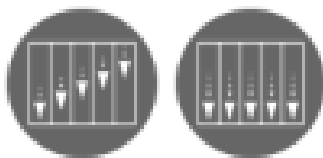
Pulsando este botón puede activarse y desactivarse el sonido.

## Abandonar el juego



Pulsando el botón Home, finaliza el juego.

## Juego rápido



Pulsando el botón gris se puede conectar en todo momento el juego rápido y desconectarlo de nuevo pulsando el botón de la derecha. En los juegos rápidos se acorta la marcha de los rodillos.

## Zurdos - Diestros



Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida. Dependiendo del ajuste, los botones se muestran a la derecha o a la izquierda de la pantalla.

## Desplazamiento de los botones



Los diferentes botones se pueden mover con flexibilidad mientras se mantienen pulsados. Si el botón está pulsado, flechas indican los sentidos en los que se puede desplazar dicho botón.



**La siguiente funcionalidad de juego puede estar sujeta a las condiciones comerciales del operador del casino. Para más información visite el sitio web del operador del casino:**

- Los procedimientos que describen cómo se manejan las interrupciones de los juegos actuales.



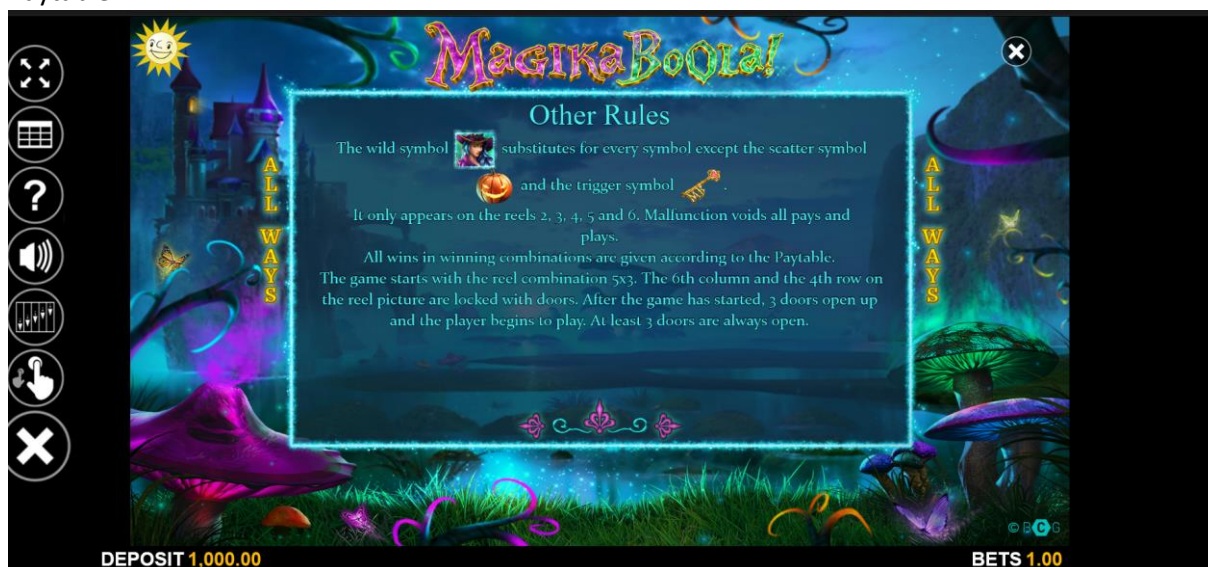




Paytable#3



Paytable#4



Paytable#5





Paytable#6

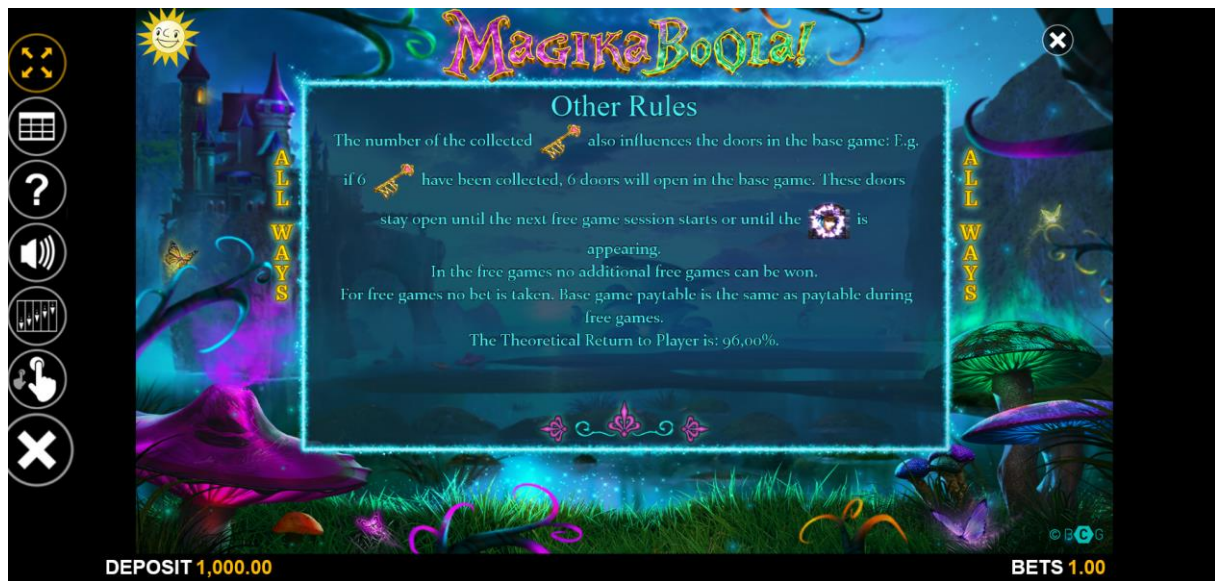


Paytable#7



Paytable#8





Paytable#9

# OK

 **JOKERBET**