

# REGLAS DE JUEGO

MARÍA LAPIEDRA CARNAVAL



# Reglas del juego

*María Lapiedra Carnaval*

RTP configurable con apuesta: 70%-80%-90%-95%

PLATAFORMA: ONLINE

# Contenido

1. INTRODUCCIÓN .....	2
2. JUEGO INFERIOR .....	3
2.1. Auto Jugada .....	3
2.2. Disposición de los rodillos .....	4
2.3. Comodín .....	5
2.4. Plan de ganancias .....	5
2.5. Tipos de tirada .....	6
2.5.1. Premio Directo .....	6
2.5.2. Retención .....	6
2.5.3. Avances .....	6
2.5.4. Nada .....	6
2.6. Líneas verticales .....	7
2.7. Minijuego Desfile .....	8
2.8. Sube-Bonos .....	9
2.8.1. Auto-Riesgo .....	10
2.9. Giro Extra .....	11
2.10. Bonos .....	11
2.11. Celebraciones .....	12
3. JUEGO SUPERIOR .....	13
3.1. Disposición de los rodillos .....	14
3.2. Auto Jugada .....	15
3.3. Plan de Ganancias .....	15
3.4. Tipos de tirada .....	16
3.4.1. Premio Directo .....	16
3.4.2. Nada .....	16
3.5. Minijuego Máscaras .....	17
3.6. Super Mask .....	18
3.7. Líneas verticales superior .....	19
3.8. Dobra o Bonos .....	20
3.8.1. Auto-Riesgo .....	20
3.9. Celebraciones .....	21
4. INTERFAZ Y TECLADO .....	22
4.1. Interfaz PC .....	22
4.2. Interfaz Mobile .....	23
5. RESTAURACIONES .....	24

# 1. INTRODUCCIÓN

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.

Se trata de una máquina recreativa para un jugador en la cual, a través del importe de la partida se tiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

El coste de la partida es de 0.20€ por defecto. Las apuestas serán configurables por el operador (podrá desactivar apuestas si lo considera oportuno). Las posibles apuestas son 0.20€, 1€, 5€, 10€ y 15€.

El juego, consta de dos juegos, siendo el juego inferior el principal y el juego superior el secundario. Para poder jugar a ambos juegos, es necesario disponer de saldo y adicionalmente, para el juego superior, hay que disponer de Bonos, que se consiguen en el juego principal y también en el juego superior como ya veremos más adelante.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los pulsadores en la parte inferior de la pantalla, indicador de hora actual, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada en rojo en la posición central, plan de ganancias, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

## 2. JUEGO INFERIOR

Se trata del juego básico de la máquina, el cual se desarrolla en tres rodillos de 16 figuras cada uno, con premio en la línea central, avances y retenciones. Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla o pulsando sobre los iconos de cada una de las apuestas. Las apuestas posibles (según la configuración del operador) pueden ser: 0.20€, 1€, 5€, 10€ y 15€.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar el pulsador de JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida al juego principal (inferior) de la máquina se desarrolla en los rodillos inferiores de la máquina, dando giro a todos ellos y deteniéndose en una combinación de las múltiples posibles. Al término de la misma, la máquina indicará al jugador si ha obtenido algún premio.

Al seleccionar la apuesta, los posibles premios quedarán resaltados en pantalla iluminándose según sea la elección del jugador.

### 2.1. Auto Jugada

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 2.8.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

## 2.2. Disposición de los rodillos

El juego inferior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno y con premio en la línea central. La disposición de los mismos es la siguiente:

Posición	Rodillo Izquierdo	Rodillo Central	Rodillo Derecho
0	Bar Rojo 	Bar Azul 	Bar Rojo 
1	Cereza 	Ciruela 	Limón 
2	Bar Azul 	Bar Rojo 	Bar Verde 
3	Limón 	Bono 	Bono 
4	Bono 	Limón 	Cereza 
5	Ciruela 	Acceso a minijuego 	Ciruela + Línea vertical 
6	Cereza 	Naranja 	Uva 
7	Limón 	Cereza 	Naranja 
8	Comodín 	Bar Verde 	Bar Azul 
9	Bar Verde 	Uva 	Comodín 
10	Uva 	Acceso a minijuego 	Naranja 
11	Ciruela 	Cereza + Línea vertical 	Cereza 
12	Bar Verde 	Bar Rojo 	Acceso a minijuego 
13	Uva + Línea vertical 	Bono 	Ciruela 
14	Naranja 	Uva 	Limón + Línea vertical 
15	Acceso a minijuego 	Naranja + Línea vertical 	Acceso a minijuego 

## 2.3. Comodín

Tanto rodillo izquierdo como derecho disponen de un elemento denominado COMODÍN que combina con cualquier figura que pueda obtener ganancia de cara al jugador. De esta forma, si en la línea de premio se obtienen dos naranjas como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo, se obtendrá el premio de naranjas. De igual forma, dos comodines pueden obtener premio combinados con cualquier otra figura.

El comodín reemplaza a cualquier figura del rodillo siempre que haga una combinación ganadora con los otros dos, excepto si aparece una figura bono, en ese caso siempre combinará con esta figura bono. El comodín se podrá usar combinado con otra figura para retener dos rodillos y realizar una partida con estos dos rodillos bloqueados, haciendo girar el tercero para obtener un posible premio.

## 2.4. Plan de ganancias

Dependiendo de la combinación resultante en la línea central, el jugador obtendrá un premio según el siguiente plan de ganancias. Las apuestas serán configurables por el operador, las activas tendrán este plan de ganancias:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 - Bar Azul  X3	100€	1000€	5000€	10000€	15000€
Premio 8 - Bar Rojo  X3	20€	200€	1000€	2000€	3000€
Premio 7 - Bar Verde  X3	8€	40€	200€	400€	600€
Premio 6 - Limones 	4€	20€	100€	200€	
Premio 5 - Naranjas 	3.2€	16€	80€	160€	
Premio 4 - Uvas 	2.4€	12€	60€	120€	
Premio 3 - Ciruelas 	1.6€	8€	40€	80€	
Premio 2 - Cerezas 	0.8€	4€	20€	40€	
Premio 1 - Bares Cualquiera 	0.4€	2€	10€	20€	
Bonos 	1-2-6	5-10-30	25-50-150	50-100-300	
Acceso a mini juego 	Acceso al mini juego Desfile (premio máximo = premio máximo de cada apuesta)				

## 2.5. Tipos de tirada

En el juego inferior, se pueden dar los siguientes tipos de tirada:

### 2.5.1. Premio Directo

Cuando en la línea de premio central se sitúan cualquier combinación de las descritas en el plan de ganancia, el jugador obtiene premio directo, ya sea metálico o en forma de Bonos. La máquina le indica al jugador la cantidad del premio mediante el indicador (situado en la parte superior) destinado a tal efecto, además de un destello de todas las luces acompañado de una música especial de premio.

### 2.5.2. Retención

Si como resultado de la partida el jugador obtiene dos figuras iguales en 2 de los 3 rodillos en la línea central, el programa de juego puede permitir de forma aleatoria, sin cambiar la apuesta, que la siguiente partida tenga dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que, por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo (esta siguiente partida no supone ningún coste adicional).

El programa de juego puede retener los dos rodillos con las figuras iguales de forma automática. En caso que el jugador no quiera disponer de esta opción o prefiera retener solo un rodillo o ninguno, haciendo uso de los pulsadores situados bajo los rodillos de AVANCE/RETENCIÓN, el jugador podrá desbloquear o bloquear cualquier rodillo (máximo dos), habilitando o deshabilitando así su giro en la siguiente partida. De igual forma, aun desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar.

Después de una partida realizada con dos o un rodillo retenido, es posible que se active la opción de Avances, explicada en el siguiente punto.

### 2.5.3. Avances

Si como resultado de la partida el jugador no obtiene premio alguno, pero la máquina detecta que con pocos movimientos más de giro de cualquier rodillo podría haber obtenido o bien premio o bien la posibilidad de retener dos rodillos por tener figuras iguales, aleatoriamente se pueden activar los Avances. En el que caso de que se obtenga un premio de bonos y la máquina detecte que con pocos movimientos se puede obtener un premio en metálico, también puede activarse la función de avances. La máquina dispone de un máximo de 4 avances que se indican tanto de forma sonora como visual, encendiendo unas luces en pantalla. Cada avance corresponde a un giro posicional del rodillo seleccionado obteniendo en la línea de premio la figura inmediatamente superior.

El jugador usará los pulsadores de AVANCE/RETENCIÓN para mover el rodillo que más crea conveniente. También está la opción de activar los AUTO-AVANCES, mediante el pulsador "AUTO", que girará los rodillos de forma automática dando como resultado siempre la mejor opción para el jugador. Si el pulsador está encendido de forma permanente, esto indica que AUTO-AVANCES está activado, mientras que, si lo hace de forma parpadeante, esto indica que los AUTO-AVANCES no están activados.

El resultado de los Avances no siempre puede ser el de obtener premio en la línea central, también se puede obtener la opción de retener dos de los rodillos con figuras iguales para una segunda partida con más opciones. El programa de juego, al detectar que después de los avances (sea de forma manual o activando el AUTO-AVANCES) el jugador obtiene dos figuras iguales en dos de los tres rodillos, retendrá éstos de forma automática en algunas ocasiones.

### 2.5.4. Nada

El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

## 2.6. Líneas verticales

Ciertas figuras del rodillo tienen asociado un símbolo de líneas verticales (ver imagen abajo el símbolo). En caso de obtener este símbolo en cualquier rodillo incrementará el contador de líneas verticales (hasta un máximo de 9)



Las líneas verticales se usarán en juego superior. En caso de que en juego superior se tengan líneas verticales las líneas premiadas pasarán de 5 líneas a 8 líneas.

Cada tirada del juego superior decrementará el contador en uno.

Como se verá en el juego superior existe una figura que también puede incrementar este contador.

## 2.7. Minijuego Desfile

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial con el símbolo "Máscaras". Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al Mini Juego Desfile.

Aparecerán 5 participantes, cada participante irá iluminándose de forma aleatoria, solo habrá una iluminada a la vez. El jugador tiene la opción mediante el pulsador JUGAR de detener el juego parando en solo una de las participantes. En caso de no accionar el pulsador, el juego permanecerá en este estado hasta que el jugador realice una acción. Si el botón auto-jugar está activo, el juego se detendrá de forma automática transcurridos unos segundos mostrando una participante iluminada. El premio final será el correspondiente a la participante iluminada. El resto de premios serán descartados.

El premio que se puede obtener en el mini juego es el siguiente según la **apuesta**:

**0,20€ (0,40€-100€) / 1€ (2€-1000€) / 5€ (10€-5000€) / 10€ (20€-10000€) / 15€ (20€-15000€)**

Los bonos que se pueden obtener en el mini juego son los siguientes según la **apuesta**:

**0,20€ (1-6 bonos) / 1€ (5-30 bonos) / 5€ (25-150 bonos) / 10€ (50-300 bonos) / 15€ (50-300 bonos)**



## 2.8. Sube-Bonos

Los premios resaltados en color azul en la tabla, entrarán a formar parte del juego Sube-Bonos:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 - Bar Azul 	100€	1000€	5000€	10000€	15000€
Premio 8 - Bar Rojo 	20€	200€	1000€	2000€	3000€
Premio 7 - Bar Verde 	8€	40€	200€	400€	600€
Premio 6 - Limones 	4€	20€	100€	200€	
Premio 5 - Naranjas 	3.2€	16€	80€	160€	
Premio 4 - Uvas 	2.4€	12€	60€	120€	
Premio 3 - Ciruelas 	1.6€	8€	40€	80€	
Premio 2 - Cerezas 	0.8€	4€	20€	40€	
Premio 1 - Bares Cualquiera 	0.4€	2€	10€	20€	
Bonos 	1-2-6	5-10-30	25-50-150	50-100-300	

1 Bono ≈ 0,80€ (El remanente se redondea aleatoriamente).

En caso de obtener uno de estos premios, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-bonos, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que, si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien una cantidad de Bonos que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto "Mensaje/Juego de Riesgo".

En caso de superar la franja marcada por el premio correspondiente a las figuras de los 3 Limones, el juego pasa a convertirse en un juego del tipo Sube-Baja, dando al jugador como opción el premio inmediatamente superior en el plan de ganancia o el inmediatamente inferior. Si se vuelve a obtener el premio inmediatamente inferior, otra vez se volvería a la modalidad de juego del tipo Sube-Bonos. Si el premio directo es superior a los 3 Limones se cobrará automáticamente.

En caso de obtener el premio remarcado en amarillo, la máquina ofrecerá al jugador la posibilidad de arriesgarlo en un juego del tipo Sube-NADA, representado mediante destellos luminosos del plan de ganancias inferior. En este juego, el jugador puede decidir cobrar el premio obtenido (pulsando el botón COBRAR del panel inferior), o arriesgarlo (pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR del panel), de forma que, si pulsa COBRAR, el premio obtenido pasará al contador de saldo. En caso de pulsar JUGAR/ACUMULAR, la máquina puede otorgarle el premio inmediatamente superior en el plan de ganancias, o bien por NADA que se mostrará en el display situado en la parte superior izquierda de pantalla bajo el texto “Mensaje/Juego de Riesgo”.

El juego finalizará cuando el jugador obtenga una de las siguientes opciones:

- **COBRAR:** Si el jugador decide cobrar el premio, el juego se da por finalizado.
- **BONOS:** Si el jugador obtiene BONOS como premio al juego, el premio se convertirá automáticamente en una cantidad de BONOS equivalente y se da por finalizado el juego.
- **PREMIO MÁXIMO:** Si el jugador obtiene el premio máximo después de conseguir subir en la escala del plan de ganancia hasta alcanzar el máximo, automáticamente se le entregará el premio y se dará fin al juego.
- **NADA:** El jugador, después de su tirada no obtiene ninguna combinación ganadora ni ninguna otra opción de avances o retención. La partida se da por terminada.

Los premios metálicos obtenidos en el mini juego Desfile, también darán acceso a este juego.

### 2.8.1. Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todos los premios sometidos al juego de Sube-Bonos o Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo.

## 2.9. Giro Extra

De forma automática y aleatoria, se puede activar el juego “Giro Extra”. El jugador sabrá que esta opción se activa porque aparecerá el logo de “Giro Extra” en el centro de los rodillos acompañado de una melodía.

Este juego consiste en que, al acabar un giro de rodillos sin obtener ningún premio, aparecerá el logo de “Giro Extra” y se realizará de nuevo automáticamente otro giro de rodillos otorgando un premio al jugador.



El premio obtenido, puede ser arriesgado al juego de Sube-Bonos si es el correspondiente a cualquiera menor al Bar Verde. En caso de ser un premio correspondiente a las figuras Bar Verde, Bar Rojo, o Bar Azul, no se someterá a ningún tipo de juego de riesgo.

## 2.10. Bonos

Los Bonos obtenidos en el juego inferior sólo se podrán consumir en el juego superior. La forma de conseguir Bonos es:

- Mediante premio en la línea central, ya sea obteniendo una figura de Bonos, dos o las tres en la línea central.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.
- Mediante premio directo en el minijuego Desfile.

## 2.11. Celebraciones

Las celebraciones del juego inferior están regidas por los siguientes parámetros:

	0.20€	1€	5€	10€	15€
Premio 9 - Bar Azul					
		ALTA			
Premio 8 - Bar Rojo					
		MEDIAS			
Premio 7 - Bar Verde					
Premio 6 - Limones					
Premio 5 - Naranjas					
Premio 4 - Uvas					
Premio 3 - Ciruelas					
		BAJAS			
Premio 2 - Cerezas					
Premio 1 - Bares Cualquiera					
Bonos					

### 3. JUEGO SUPERIOR

El juego superior se desarrolla en el conjunto de 3 rodillos situados en la parte superior. Para acceder a este juego, una vez pulsado el botón de CAMBIO JUEGO, se inicia una animación donde se realizará el cambio de pantalla a una pantalla nueva donde se desarrolla el juego superior. En este caso se juega con los tres rodillos, cada uno de 16 figuras, pero con premio a 5 líneas, y 8 líneas de premio en caso de tener el contador de líneas verticales con valor mayor que cero.

Este juego permite jugar a varias apuestas según la elección del jugador y la configuración del operador, siempre que tenga saldo y Bonos suficientes para mantener dicha apuesta. Las posibles apuestas son:

- **0.20 € + 1 Bonos**, que implica un precio de partida de 0.20€ más 1 Bono adicional.
- **1 € + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1€ más 5 Bonos adicionales.
- **5 € + 25 Bonos**, que implica un precio de partida de 5€ más 25 Bonos adicionales.
- **10 € + 50 Bonos**, que implica un precio de partida de 10€ más 50 Bonos adicionales.
- **15 € + 75 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 75 Bonos adicionales.
- **15 € + 150 Bonos**, que implica un precio de partida de 15€ más 150 Bonos adicionales.



### 3.1. Disposición de los rodillos

El juego superior consta de tres rodillos con 16 figuras cada uno dispuestos de la siguiente forma:

Posición	Rodillo Izquierdo		Rodillo Central		Rodillo Derecho	
1	Máscara Dorada		Máscara Morada		Máscara Dorada	
2	Siete Azul		Máscara Morada		Bono	
3	Máscara Morada		Máscara Morada		Máscara Morada	
4	Tambor		Siete Verde		Máscara Morada	
5	Tambor		Siete Rojo		Máscara Morada	
6	Tambor		Bono		Máscara Morada	
7	Siete Verde		Tambor		Siete Verde	
8	Máscara Morada		Tambor		Tambor	
9	Máscara Dorada		Tambor		Tambor	
10	Máscara Dorada		Siete Azul		Tambor	
11	Máscara Dorada		Siete Verde		Siete Rojo	
12	Siete Rojo		Máscara Dorada		Máscara Dorada	
13	Tambor		Máscara Dorada		Máscara Dorada	
14	Tambor		Máscara Dorada		Máscara Dorada	
15	Bono		Líneas verticales		Siete Azul	
16	Máscara Morada		Tambor		Tambor	

## 3.2. Auto Jugada

Al igual que en el juego inferior, el jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO-JUGAR la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado. Al pulsar sobre AUTO-JUGAR se abrirá un menú en el que se puede seleccionar la cantidad de partidas que se quieren realizar de modo automático (hasta un máximo de 100).

Con el piloto indicativo en color verde (ACTIVADO) una vez finalizada la partida, dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo y bonos suficientes para cubrir la misma.

El botón AUTO-JUGAR se puede combinar con el botón AUTO-RIESGO el cual se explica en el punto 3.8.1.

El jugador siempre tiene la opción de desactivar el modo auto-jugar pulsando el botón de AUTO-JUGAR o pulsando JUGAR.

## 3.3. Plan de Ganancias

A continuación, se detalla el plan de ganancias en juego superior:

	0.20€+ 1 Bono	1€ + 5 Bonos	5€ + 25 Bonos	10€ + 50 Bonos	15€+ 75 Bonos	15€ + 150 Bonos
Siete Azul 	100€	1000€	5000€	10000€	15000€	
Siete Rojo 	40€	200€	1000€	2000€	3000€	6000€
Siete Verde 	20€	100€	500€	1000€	1500€	3000€
Tambor 	4€	10€	50€		150€	
Máscara Morada 	4€	10€	50€		150€	
Máscara Dorada 	4€	10€	50€		150€	
Bonos 	1-2-3	5-10-15	25-50-75	50-100-150	75-150-225	150-300-450

## 3.4. Tipos de tirada

Las combinaciones posibles para el juego superior son:

### 3.4.1. Premio Directo

El jugador obtiene cualquier combinación ganadora del plan de ganancia en cualquiera de las 5 líneas fijas u 8 líneas de premio (en caso de disponer de líneas verticales) que tiene la máquina. El premio obtenido o la suma de ellos si se obtiene premio en más de una línea pasa a incrementar el marcador de premio situado en la parte superior de la pantalla. Una animación y destello de luces indican al jugador la línea o líneas obtenidas resultantes del premio y la cantidad del mismo.

### 3.4.2. Nada

El jugador no obtiene ninguna combinación ganadora en ninguna de las 8 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

## 3.5. Minijuego Máscaras

Para poder acceder a este mini juego, previamente se ha de obtener en cualquiera de las líneas de premio del juego superior tres figuras de los símbolos Tambor, Máscara Dorada o Máscara Morada. El juego de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro premio de igual o mayor cuantía.

En el juego se mostrará un rosco y en cada máscara del rosco un multiplicador. El juego consiste en pulsar el botón de JUGAR para hacer que las máscaras se vayan iluminando hasta que solo quede una iluminada. En caso de que la máscara caiga en un multiplicador, el premio final será el valor que aparece en la casilla "Premio" multiplicado por el valor de la máscara iluminada. De lo contrario, si cae en una P, el premio final será el valor indicado en la casilla de "Premio Especial".

El premio que se puede obtener en este minijuego es el siguiente según la apuesta:

- 0,20€ + 1 bono (>4€-100€)
- 1€ + 5 bono (>10€-1000€)
- 5€ + 25 bono (>50€-5000€)
- 10€ + 50 bono (>50€-10000€)
- 15€ + 75 bono (>150€-15000€)
- 15€ + 150 bono (>150€-15000€)



### 3.6. Super Mask

En cada partida sin premio del juego superior, se otorga un número aleatorio de máscaras (entre 0 y 9) en un contador denominado Super Mask.



En caso de obtener todas las máscaras, se dará acceso al Super Mask. El Super Mask se llevará a cabo en el mismo escenario que el minijuego Máscaras, pero con las siguientes características adicionales:

- El premio base con el cual se combinan los multiplicadores será el correspondiente a las figuras Temáticas de la apuesta con la cual se ha accedido al Super Mask
- El jugador dispone de 10 tiradas
- Cada vez que se obtiene un multiplicador, el valor de esta máscara pasará a ser cero
- Si una máscara se ilumina y tiene valor cero, no se sumará ningun premio en esa tirada



### 3.7. Líneas verticales superior

En juego superior tenemos un contador de líneas verticales



Este contador es compartido con el juego inferior.

En juego superior cada vez que aparezca el símbolo líneas verticales incrementará el contador entre 1 y 5 (hasta un máximo de 9).

Cuando se lanza una partida en juego superior (indistintamente de la apuesta) este contador decrementará una unidad y el jugador optará a 8 líneas de premio (5 líneas de premio fijas + 3 líneas verticales).

## 3.8. Dobra o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobra-Bonos. Indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las ocho líneas de premio) o como resultado de los juegos adicionales que presenta el juego superior.

En este juego se toma el valor del premio obtenido y se fracciona en valores según sea la apuesta y podrá obtener el doble de dicha fracción o una cantidad de Bonos equivalente. En cualquier momento del juego el jugador puede decidir plantarse y quedarse con la cantidad actual del premio.

Las fracciones que se tomarán como referencia son:

- 4€ → Apuesta de 0.20€ + 1 Bono
- 10€ → Apuesta de 1€ + 5 Bonos
- 50€ → Apuesta de 5€ + 25 Bonos
- 100€ → Apuesta de 10€ + 50 Bonos
- 150€ → Apuesta de 15€ + 75 Bonos
- 150€ → Apuesta de 15€ + 150 Bonos

Para cada fracción del premio, el jugador puede decidir si arriesgar el premio pulsando JUGAR/ACUMULAR y obtener el doble de la fracción con la que se está jugando o una cantidad equivalente de Bonos o si prefiere no arriesgar y cobrar el premio, pulsando COBRAR, y acumulando el premio en el contador de saldo.

En el caso que el jugador no quiera arriesgar ninguna de las fracciones de su premio y quiera cobrar íntegro el premio, dejando pulsado el pulsador de COBRAR cobrará íntegro su premio en vez de hacerlo de forma fraccionada.

Si el jugador consigue el premio máximo de la apuesta seleccionada, el premio será traspasado de forma directa al contador de saldo, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo de la apuesta seleccionada, el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

Existe también un límite de Bonos que el jugador puede acumular, en este caso 5000 Bonos. Si el jugador supera esta cantidad de Bonos acumulados no se permitirá el Dobra o Bonos.

### 3.8.1. Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todas las fracciones de premio que sean sometidas al juego de Doble-Bonos serán arriesgadas y nunca pasarán al contador de saldo directamente, a excepción que el jugador consiga tantos DOBLA consecutivos que obtenga el premio máximo de la apuesta, en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio.

### 3.9. Celebraciones

Las celebraciones del juego superior están regidas por los siguientes parámetros:

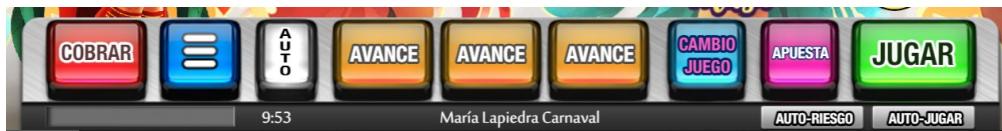
	0.20€+1 Bono	1€+5 Bonos	5€+25 Bonos	10€+50 Bonos	15€+75 Bonos	15€ + 150 Bonos
Siete Azul 	ALTA					
Siete Rojo 						
Siete Verde 	MEDIAS					
Máscara Morada 						
Máscara Dorada 	BAJAS					
Tambor 						
Bonos 						

## 4. INTERFAZ Y TECLADO

### 4.1. Interfaz PC

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. La interfaz del juego es común tanto para el juego inferior como para el superior, aunque no en los dos juegos se usan todas y cada una de las funciones del panel de botones.

En el gráfico adjunto se muestra el estilo del panel de botones con todos y cada uno de los elementos que se pueden encontrar en el juego:



A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

**Cobrar:** Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

**Auto:** Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances.

**Apuesta:** Cambia la apuesta de la partida.

**Cambio Juego:** Con Bonos suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

**Auto-Jugar:** Habilita empezar una nueva partida de forma automática.

**Auto-Riesgo:** Habilita arriesgar todos los premios sometidos a riesgo de forma automática.

**Menú:** Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar todos y cada uno de los elementos del panel de botones.

**Cobrar:** Tecla Retroceso o símbolo “suma” (+) del teclado numérico.

**Auto Avances:** Tecla Supr (Del) o símbolo “dividir” (/) del teclado numérico.

**Avance/Retención:** Teclas flechas de dirección. Izquierda para el rodillo izquierdo, abajo para rodillo central y derecha para rodillo derecho. También puede usarse el número “1” del teclado numérico para el rodillo izquierdo, “2” para el central y “3” para el derecho.

**Cambio Juego:** Tecla Mayús (Shift) o número “0” del teclado numérico. **Apuesta:** Tecla flecha arriba o símbolo “punto” (.) del teclado numérico.

**Jugar:** Tecla Espacio o tecla ENTER (Principal o teclado numérico)

**Auto-Riesgo:** Símbolo “multiplicar” (\*) del teclado numérico.

**Auto-Jugar:** Símbolo “resta” (-) del teclado numérico.

**Histórico:** Tecla H (Para acceder o salir del menú) RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

**Salir:** Tecla Esc.

## 4.2. Interfaz Mobile



En la imagen superior se puede ver el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición vertical.

En la imagen de la derecha se muestra el formato de la botonera en dispositivos móviles en disposición horizontal.

A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

**Cobrar:** Cobrar el premio y no arriesgarlo al juego de Bonos.

**Cambio Juego:** Con Bonos suficientes da acceso al juego superior.

**Jugar:** Empezar la partida, jugar avances, jugar a Doble o Bonos o acelerar los cobros.

**Apuesta:** Cambia la apuesta de la partida.

**Menú:** Acceso a la ayuda, información sobre la partida y/o partidas predecesoras, idioma, sonido y partidas automáticas.

**Info:** Este botón aparece en el formato de la botonera en dispositivos mobile en el juego inferior. Abre un cuadro donde se detallan las funciones de algunas figuras.

**Auto:** Si parpadea no realiza ninguna acción; si está iluminado el juego resolverá por el jugador las partidas con avances. Solo se mostrará al principio de la obtención de avances (ver imagen).



## 5. RESTAURACIONES

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

- Durante el giro de rodillos tanto en el inferior como en el juego superior: Siempre que la partida esté premiada o se den avances/retenciones volverá a lanzar la partida. Si se trata de una partida sin premio (y sin avances/retenciones), el jugador verá el resultado de la partida al volverse a conectar.
- Durante el riesgo de un premio tanto en el inferior como en el superior: el juego se iniciará en el mismo punto de riesgo donde estaba antes de la desconexión.
- Durante avances o retenciones: volverá a lanzar la partida.
- Durante avances+retención: si se reinicia en el momento en que se han realizado los avances y se ha mostrado la retención, el juego volverá a iniciarse desde la retención directamente. Si se reinicia antes de acabar los avances se volverá a lanzar la partida.
- Durante retención+avances: si se reinicia en el momento que se ha realizado la retención y se están mostrando los avances, el juego volverá a iniciarse realizando los avances directamente. Si se reinicia en el momento de la retención se volverá a lanzar la partida.
- Durante los mini juegos: el juego volverá a iniciarse en el giro de rodillos dando acceso al mini juego. Si el minijuego es otorgado en el juego inferior, también se volverá a lanzar la partida que da acceso al premio.



**JOKERBET**