

REGLAS DE JUEGO

MISIÓN ESPACIAL

JOKERBET | .es

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. JUEGO INFERIOR.....	4
2.1. Auto Jugada	4
2.2. Disposición de los rodillos	5
2.3. Comodín	5
2.4. Plan de Ganancias	6
2.5. Tipos de Tirada	6
2.5.1. Premio Directo.....	6
2.5.2. Retención.....	6
2.5.3. Avances.....	7
2.5.4. Nada	7
2.6. Puertas.....	7
2.7. Sube-Bonos.....	9
2.7.1. Auto-Riesgo	10
2.8. Mejora tu Premio	11
2.9. Bonos.....	11
2.10. Celebraciones	12
3. JUEGO SUPERIOR.....	12
3.1. Disposición de los rodillos	14
3.2. Auto Jugada	14
3.3. Plan de Ganancias	15
3.4. Tipos de Tirada	15
3.4.1. Premio Directo.....	15
3.4.2. Nada	15
3.5. Juego de los Asteroides.....	16
3.6. Hiperespacio.....	17
3.7. Panetas	18
3.8. Dobla o Bonos	19
3.8.1. Auto-Riesgo	20
3.9. Celebraciones	21

1. INTRODUCCIÓN

Se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “B especial para salas de juego” para un jugador en la cual, a través del importe de la partida (0,20 €) se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

El coste de la partida es de 0,20 €, pudiéndose realizar 1, 5 ó 10 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0’20€), 5 créditos (1€) o 10 créditos (2€).

El Juego en el MISIÓN ESPACIAL, 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 créditos 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 misma, indicador de tiempo jugado, botones de AUTO-JUGAR y AUTO-RIESGO, volumen, los rodillos del juego principal con la línea de premio marcada en azul en la posición central de los mismos, el plan de ganancias que resalta la apuesta activa coloreando los posibles premios, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE RIESGO.

El juego está tematizado en un entorno espacial, de forma que tanto las dos pantallas de juego principales, como todos los mini-juegos, tienen motivos y están ambientados en un entorno espacial.

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 créditos suficientes, pulsando JUGAR.

Esta máquina permite jugar a 20 céntimos de Euro, 1 Euro ó 2 Euro la partida, pudiendo seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. La apuesta seleccionada resaltarán los posibles premios del plan de ganancias visible en todo momento en pantalla. Las apuestas posibles son las siguientes:

- **“1 CRÉDITO”**, que implica un precio de partida de 20 céntimos de Euro.
- **“5 CRÉDITOS”**, que implica la realización de cinco partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 1 Euro.
- **“10 CRÉDITOS”**, que implica la realización de diez partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 2 Euro.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de créditos suficientes 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 misma, 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 mediante indicación luminosa y sonora.

Al seleccionar la apuesta, los posibles premios quedarán resaltados en pantalla iluminándose según sea la elección del jugador, permaneciendo el resto de premios posibles en color blanco. Cada apuesta colorea el plan de ganancias de un color diferente.

- **“1 CRÉDITO”**, colorea el plan de ganancias activo de color verde.
- **“5 CRÉDITOS”**, colorea el plan de ganancias activo de color rojo.
- **“10 CRÉDITOS”**, colorea el plan de ganancias activo de color azul.

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 y disponga de créditos suficientes para cubrir la apuesta.

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 créditos suficientes para cubrir la misma. Para activar este modo de funcionamiento, hay que clicar sobre el botón de AUTO-JUGAR. Para cancelar el modo de jugada automática, hay varias formas:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-JUGAR. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.
- Pulsando el pulsador de JUGAR cuando la partida esté en curso excepto si es para detener el sorteo de avances o para detener los mini-juegos.

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:

Pos.	Rodillo Izquierdo	Rodillo Central	Rodillo Derecho
0	Diamante Rojo 	Diamante Azul 	Diamante Rojo 
1	Naranja 	Ciruela 	Campana 
2	Diamante Azul 	Diamante Rojo 	Diamante Verde 
3	Campana 	BONO 	BONO 
4	BONO 	Campana 	Naranja 
5	Ciruela 	ACCESO MINI JUEGO 	Ciruela 
6	Naranja 	Fresa 	Limón 
7	Campana 	Naranja 	Fresa 
8	COMODÍN 	Diamante Verde 	Diamante Azul 
9	Diamante Verde 	Limón 	COMODÍN 
10	Limón 	ACCESO MINI JUEGO 	Fresa 
11	Naranja 	Naranja 	Naranja 
12	Diamante Verde 	Diamante Rojo 	ACCESO MINI JUEGO 
13	Limón 	BONO 	Ciruela 
14	Fresa 	Limón 	Campana 
15	ACCESO MINI JUEGO 	Fresa 	ACCESO MINI JUEGO 

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 fresas como figuras en dos de los tres rodillos y un comodín en el tercer rodillo, se obtendrá como premio el correspondiente al premio de las tres fresas (5€ ó 12€). 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. El comodín nunca se usará combinado con otra figura para retener dos rodillos y realizar una partida con estos dos rodillos bloqueados y 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: (Valores expresados en Euros)

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	5 Créditos	10 Créditos
3 Diamantes Azules	200	1.000	1.000
3 Diamantes Rojos	50	250	500
3 Diamantes Verdes	10	50	100
3 Campanas	6	15	15
3 Fresas	5	12	12
3 Limones	4	9	9
3 Ciruelas	3	6	6
3 Naranjas	2	4	4
Línea de Diamantes de diferente color	1	3	3
3 Compuertas	<i>Juego Inferior "Puertas"</i>		
1 Bono	1 Bonos	5 Bonos	5 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	10 Bonos	10 Bonos
3 Bonos	6 Bonos	30 Bono	30 Bonos

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 (teniendo en cuenta la figura comodín), 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 marcador 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, eventualmente, permite al jugador, sin cambiar la apuesta, que la siguiente partida tenga hasta dos de los tres rodillos con la misma figura retenidos y que por tanto, el único que gire sea el tercer rodillo (o dos, si sólo bloquea uno de ellos). El jugador puede decidir qué rodillos bloquear o si lo desea, no bloquear ninguno de ellos, en cuyo caso, para la siguiente partida, todos los rodillos girarán nuevamente.

El programa de juego retiene 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, aún desbloqueando los tres rodillos, la apuesta para la siguiente partida no se puede modificar y en ningún caso, consumirá crédito, ya que se trata de la misma partida.

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, se pueden activan los Avances. La máquina dispone de un máximo de 4 avances que se indican tanto de forma sonora como visual, encendiendo unas luces en pantalla junto con la palabra AVANCES situados en la parte inferior de la 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 con el mismo nombre, 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.

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. Puertas

El juego inferior de la máquina dispone de un juego adicional, llamado PUERTAS, el cual se activa si en la línea central se alinean las tres figuras de las compuertas, ya sean tres figuras iguales o usando los comodines. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado Puertas.

El juego, que siempre da Bonos como premio final, consta de un sorteo entre cinco opciones posibles representadas por cinco símbolos de Bonos y sus respectivos valores sobre las compuertas de una sala que emula una nave espacial.

Inicialmente, las compuertas aparecen cerradas. Una a una, cada compuerta se va abriendo mostrando así el posible premio. Una vez todos los premios han sido mostrados, dará comienzo el juego.

El juego consiste en un sorteo entre las diferentes opciones. Cada compuerta tiene relacionado un haz de luz que aparecerá iluminado, al igual que el premio de forma fugaz e intermitente durante todo el juego. El juego se detendrá cuando el jugador pulse JUGAR o bien pasados unos segundos, si no se recibe acción alguna del jugador. La opción seleccionada y por tanto el premio, permanecerá iluminado en pantalla y se incrementará el contador de BONOS con el premio conseguido.



2.7.Sube-Bonos

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

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	5 Créditos	10 Créditos
3 Diamantes Azules	200,00 €	1.000,00 €	2.000,00 €
3 Diamantes Rojos	50,00 €	250,00 €	500,00 €
3 Diamantes Verdes	10,00 €	50,00 €	100,00 €
3 Campanas	6,00 €	15,00 €	15,00 €
3 Fresas	5,00 €	12,00 €	12,00 €
3 Limones	4,00 €	9,00 €	9,00 €
3 Ciruelas	3,00 €	6,00 €	6,00 €
3 Naranjas	2,00 €	4,00 €	4,00 €
Línea de Diamantes de diferente color	1,00 €	3,00 €	3,00 €
3 Compuertas	<i>Juego Inferior Puertas</i>		
1 Bono	1 Bonos	5 Bonos	5 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	10 Bonos	10 Bonos
3 Bonos	6 Bonos	30 Bono	30 Bonos

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 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 créditos. 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 las 3 Campanas, 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.

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. Ya sea como primera opción o después de aumentar su premio como resultado de la opción "Sube".
- **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.

Los premios metálicos obtenidos en el juego de MEJORA TU PREMIO, también darán acceso a este juego, ya que cada premio obtenido es este mini-juego, están contemplados en la tabla de premios.

2.7.1. Auto-Riesgo

El jugador tiene la opción de activar el AUTO-RIESGO mediante el piloto situado en la parte inferior de la pantalla que lleva el mismo nombre. Con el pulsador activado (PILOTO EN VERDE), automáticamente todos los premios sometidos al juego de Sube-Bonos ó Sube-Baja serán arriesgados en el juego sube-Bonos hasta llegar a finalizar el mismo. Para cancelar este modo de funcionamiento, hay varias formas:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-RIESGO. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.
- Pulsando COBRAR en cualquier momento.
- Pulsando JUGAR justo antes de comenzar el juego de riesgo Sube-Bonos. De esta forma, no arriesgaremos el premio de forma automática y lo haremos de forma manual.

Aún teniendo el modo AUTO-RIESGO activado, si durante el juego de Sube-Bonos pasamos al juego de Sube-Baja, esto es que superamos la barrera del premio correspondiente a las 3 campanas y nos situamos en los premios correspondientes a los diamantes, el AUTO-RIESGO no tendrá efecto (aun seguir activado) y será el jugador quien decida si quiere seguir arriesgando el premio. En caso de seguir arriesgando el premio, se desactivará de forma automática (al pulsar JUGAR) el modo AUTO-RIEGO.

2.8. Mejora tu Premio

De forma automática, se activará el juego de “MEJORA TU PREMIO”. El jugador sabrá que esta opción está activada porque se iluminará la palabra “MEJORA TU PREMIO” situada en la parte superior de la pantalla. Con esta configuración activada, cuando el jugador obtenga un premio en la línea central, dará comienzo un juego que se desarrolla en los propios rodillos y que tendrá como resultado final un premio de mayor cuantía que el original para el jugador.



El juego se anuncia mediante destello luminoso de la palabra “MEJORA TU PREMIO” y anuncio de voz, y automáticamente los rodillos empiezan a girar en sentido contrario dando como resultado un premio superior en la escala de premios. Una vez obtenido el nuevo premio, si la palabra “MEJORA TU PREMIO” sigue iluminada, se anuncia nuevamente el juego mediante destello luminoso y anuncio de voz y nuevamente los rodillos empiezan a girar dando como resultado otro segundo premio superior en la escala de premios. El juego finaliza cuando o bien se obtiene el premio máximo (Jackpot) para la apuesta seleccionada o bien cuando se desactiva la funcionalidad “MEJORA TU PREMIO” en pantalla.

El premio obtenido, puede ser arriesgado al juego de Sube-Bonos si es el correspondiente a cualquiera correspondido entre los diamantes y las fresas o bien al Sube-Baja en caso de ser el correspondiente a las campanas. En caso de ser un premio correspondiente a las figuras de los diamantes, no se someterá a ningún tipo de juego de riesgo.

2.9. 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.
- Mediante el juego Puertas obteniendo Bonos como premio.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

El máximo de Bonos que se pueden acumular en el juego inferior es de 400. Llegados a esta cantidad, el juego automáticamente sólo permitirá el jugar en el juego superior.

2.10. Celebraciones

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

- 1Cred:
 - o premio < 10€: Melodía suave
 - o 10€ <= premio < 200€: Melodía media
 - o premio = 200€: Melodía Jackpot
- 3Cred:
 - o premio < 50€: Melodía suave
 - o 50€ <= premio < 1.00€: Melodía media
 - o premio = 1.000€: Melodía Jackpot
- 5Cred:
 - o premio < 50€: Melodía suave
 - o 50€ <= premio < 2.000€: Melodía media
 - o Premio = 2.000€: Melodía Jackpot

Si el jugador acumula 400 bonos en juego inferior se pasará al juego superior.

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 ó 8 líneas. En esta modalidad de juego no existen ni retenciones ni avances.

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

- **1 crédito + 1 Bono**, que implica un precio de partida de 20 céntimos de Euro más 1 Bono adicional y premio a 5 líneas.
- **5 créditos + 5 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 5 Bonos adicionales y premio a 5 líneas.
- **10 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 2 Euro más 10 Bonos adicionales y premio a 8 líneas.
- **10 créditos + 20 Bonos**, que implica un precio de partida de 2 Euro más 20 Bonos adicionales y premio a 8 líneas.

Las líneas de premio para el juego superior son 5 ó 8. Las cinco líneas comunes en todas las apuestas son las dos diagonales y las tres líneas horizontales tal como se puede observar en la pantalla de juego. En cambio, para la apuesta quíntuple, se activan 3 líneas adicionales que son las 3 líneas verticales. Estas líneas sólo se activan y se visualizan cuando la apuesta máxima de 10 créditos (en

sus dos variantes) está activa. Esta modalidad se representa en pantalla mediante iluminación de los indicadores de líneas verticales e iluminación de la marquesina informativa.



En la pantalla de juego superior, puede observarse como el plan de ganancias es diferente y sólo se visualiza la apuesta activa en cada momento. Al modificar la apuesta, se modificará también el plan de ganancia en pantalla.

En esta pantalla puede observarse como el juego superior sigue la temática espacial, con el fondo espacial y los detalles de la nave espacial. Las figuras en los rodillos también se han tematizado, junto con el personaje. Debajo de los rodillos, se sitúan tres cajones indicativos que tienen el fin de informar al jugador cuando se dé entrada a alguno de los tres minijuegos que el juego superior dispone.

3.1. Disposición de los rodillos

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

Pos.	Izquierdo	Central	Derecho
0	Constelación 	7 Verde 	Siete Rojo 
1	Constelación 	Nave 	Asteroides 
2	Constelación 	7 Rojo 	Asteroides 
3	Siete Verde 	Bono 	Asteroides 
4	Nave 	Constelación 	7 azul 
5	Asteroides 	Constelación 	Constelación 
6	Asteroides 	Constelación 	Asteroides 
7	Asteroides 	Siete azul 	Bono 
8	Siete Rojo 	Constelación 	Nave 
9	Constelación 	Asteroides 	Nave 
10	Constelación 	Asteroides 	Nave 
11	Bono 	Asteroides 	Nave 
12	Nave 	Constelación 	Siete Verde 
13	Asteroides 	Constelación 	Constelación 
14	Siete azul 	Nave 	Constelación 
15	Nave 	Nave 	Constelación 

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.

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 créditos y bonos suficientes para cubrir la misma. Para activar este modo de funcionamiento, hay que clicar sobre el botón de AUTO-JUGAR y para cancelar este modo de funcionamiento, hay que:

- Clicar nuevamente sobre el pulsador de AUTO-JUGAR. Esto cambiará el estado del pulsador de verde a gris nuevamente, indicando que este modo está desactivado.

- Pulsar sobre el pulsador de jugar cuando la partida esté en curso, excepto si es para detener el traspaso de premio al contador de créditos.

3.3. Plan de Ganancias

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

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA			
	1 Crédito + 1 Bono	5 Créditos + 5 Bonos	10 Créditos + 10 Bonos	5 Créditos + 10 Bonos
3 x 7s color AZUL	200 €	1.000 €	2.000 €	2.000 €
3 x 7s color ROJO	100 €	500 €	1.000 €	1.500 €
3 x 7s color VERDE	50 €	250 €	500 €	1.000 €
3 Naves	4 €	8 €	20 €	20 €
3 Asteroides	4 €	4 €	8 €	8 €
3 Constelaciones	4 €	4 €	8 €	8 €
1 Bono	1 Bonos	5 Bonos	10 Bonos	20 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	10 Bonos	20 Bonos	40 Bonos
3 Bonos	3 Bonos	15 Bono	30 Bonos	60 Bonos

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 ó 8 líneas de premio 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 5 ó 8 líneas que forman el juego superior. La partida se da por finalizada.

3.5. Juego de los Asteroides

Para poder acceder al juego de los asteroides, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de los asteroides. El programa, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio obtenido y que da opciones al jugador de obtener otro tipo de premio de mayor cuantía.

Mediante anuncio de audio y destello luminoso de la pastilla inferior etiquetada con el nombre de ASTEROIDES, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario. En el mismo, se pueden ver unos asteroides en pantalla con un premio representado sobre los mismos. Delo fondo del escenario, se irán lanzando nuevos asteroides, que la chocar con los ya existentes en primer plano, sustituirán el premio representado por uno de nuevo. El premio resultante, es el obtenido por la suma de todos y cada uno de los premios de cada asteroide.



Los asteroides en primer plano, varían en función de la apuesta activa. De esta forma, podemos tener:

- 3 ASTEROIDES: 1 Crédito + 1 Bono
- 6 ASTEROIDES: 5 Créditos + 5 Bonos
- 9 ASTEROIDES: 10 Créditos + 10 Bonos ó 10 Créditos + 20 Bonos

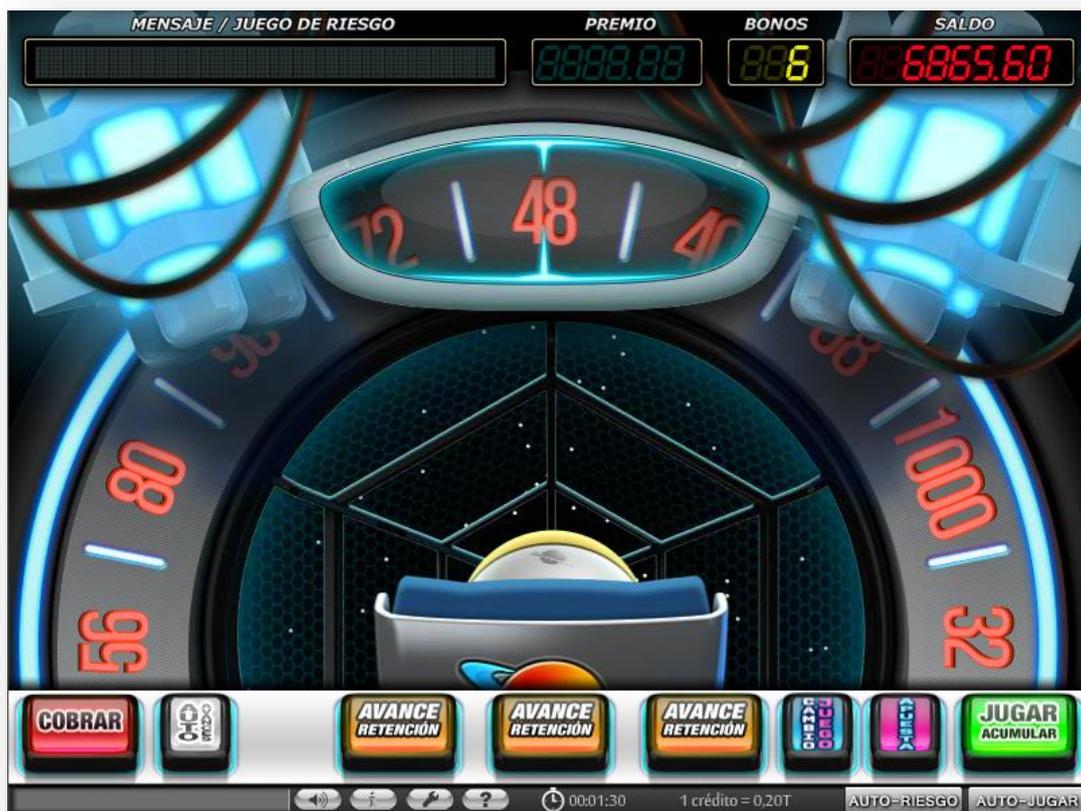
El juego consiste en obtener la mejor combinación posible en los asteroides situados en primer plano, que son los que vienen representados con un premio. El premio final obtenido será el correspondiente a la suma de todos los asteroides en pantalla. El jugador, mediante pulsación del

botón JUGAR, podrá detener el juego y aceptar el premio que en ese mismo momento esté en pantalla. En ese momento, se detiene el lanzamiento de más asteroides y se hará un recuento de todos los asteroides sumando el premio resultante de uno en uno, con la ayuda de una pequeña animación. En el display de PREMIO se podrá ver cómo va incrementando con el valor de cada uno de los asteroides, hasta llegar al último de ellos. En caso que el jugador no presione el pulsador de JUGAR, el juego se detiene pasados unos segundos.

3.6. Hiperespacio

Para poder acceder al juego del Hiperespacio, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de las constelaciones. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio correspondiente y que da opciones al jugador de obtener otro premio de mayor cuantía.

El jugador, cuando obtenga como premio las tres figuras de las constelaciones, será notificado mediante anuncio de audio y destello luminoso de la pastilla inferior etiquetada con el nombre de HIPERESPACIO, se da comienzo al juego, dando paso a una nueva pantalla de juego donde el escenario se sitúa en el cuadro de mandos de una nave.



El juego consiste en una ruleta. Cuando el jugador presiona JUGAR/ACUMULAR, la ruleta perimetral de la ventana espacial empieza a girar y se inicia el viaje hiperespacial. Durante unos segundos se inicia una animación que se irá desacelerando a medida que la ruleta se vaya parando. El juego termina cuando la ruleta se detiene por completo y en el visor, situado en la parte superior de la

pantalla, aparece el premio resultante obtenido. Si transcurridos unos segundos, el jugador no acciona el pulsador JUGAR/ACUMULAR, el juego dará comienzo de forma automática.

3.7. Planetas

Para poder acceder al juego de los planetas, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de la nave. El juego, de forma aleatoria podrá dar acceso a este juego que sustituye al premio y que da opciones al jugador de obtener otro tipo premio de mayor cuantía.

El jugador, cuando obtenga como premio las tres naves, será notificado mediante audio y destello luminoso de la pastilla etiquetada con el nombre PLANETAS en la parte inferior, dando paso a una nueva pantalla donde aparecen cuatro planetas, un sendero espacial y una nave.



El juego consiste en obtener uno de los cuatro posibles premios representados cada uno de ellos por un planeta. En la parte izquierda de la pantalla puede verse en todo momento los premios posibles y los premios perdidos durante el juego.

El objetivo del juego consiste en desplazar la nave, mediante el sendero hacia uno de los cuatro planetas. Antes de iniciar el juego, aparecerá sobre cada planeta, un sorteo entre los cuatro posibles premios y se ocultarán detrás de los mismos. El jugador deberá desplazar la nave, mediante los pulsadores de AVANCE/RETENGA o mediante uso del ratón o teclado, hacia una de las dos opciones

que siempre tiene disponibles del camino. A cada elección, uno de los planetas destapa el premio perdido, quedando el resto aún posibles.

Para desplazar la nave hacia la opción derecha del camino, hay que pulsar el pulsador de AVANCE/RETENGA derecho o su análogo del teclado o bien seleccionar el camino mediante el cursor del mouse. Para desplazar la nave hacia la izquierda, hay que pulsar el pulsador de AVANCE/RETENGA izquierdo o su análogo del teclado o bien seleccionar el camino mediante el cursor del mouse. Si transcurridos unos segundos el jugador no realiza acción alguna, la nave será desplazada automáticamente hacia la derecha como opción por defecto.

El juego llega a su fin cuando la nave llega a uno de los cuatro planetas posibles, habiendo descartado tres de los posibles premios y obteniendo así, el premio final, que será anunciado y sumado al display de PREMIO.

3.8.Dobla o Bonos

Los premios obtenidos en el juego superior serán sometidos al juego de Dobla-Bonos. Indiferentemente que el premio sea directo (cualquiera de las cinco u 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 de 4€, 8€ ó 12€ según sea la apuesta y 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 1 crédito + 1 Bono
- 12€ → Apuesta de 5 créditos + 5 Bonos
- 20€ → Apuesta de 10 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 10 ó 20.

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 créditos.

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

Solamente existe una excepción para este juego. Si el jugador consigue el premio máximo el juego superior (denominado premio JACKPOT), el premio será traspasado de forma directa al contador de créditos, no teniendo opción de arriesgar ninguna fracción de dicho premio. De igual forma, si se consiguen tantos DOBLA como para obtener el premio máximo del Jackpot, el juego finalizará y se cobrará lo que reste de premio.

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 Jackpot en cuyo caso se dará el juego por finalizado y se cobrará lo que reste de premio o bien obtenga el máximo número de bonos acumulables (400), en cuyo caso también se traspasará el premio al contador de SALDO.

3.9.Celebraciones

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

- 1Cred + 1Bono:
 - o premio < 50€: LOW
 - o 50€ <= premio < 200€: MEDIUM
 - o premio = 200€: JACKPOT
- 5Cred + 5Bonos:
 - o premio < 250€: LOW
 - o 250€ <= premio < 1.000€: MEDIUM
 - o premio = 1.000€: JACKPOT
- 10Cred + 10Bonos:
 - o premio < 500€: LOW
 - o 500€ <= premio < 2.000€: MEDIUM
 - o premio = 2.000€: JACKPOT
- 10Cred + 20Bonos:
 - o premio < 1.000€: LOW
 - o 1.000€ <= premio < 2.000€: MEDIUM
 - o premio = 2.000€: JACKPOT

OK

JOKERBET | .es