

REGLAS DE JUEGO

MR. MAGNÍFICO

JOKERBET / .es

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	JUEGO INFERIOR.....	5
2.1.	Auto Jugada	5
2.2.	Disposición de los rodillos	6
2.3.	Comodín	6
2.4.	Plan de Ganancias	7
2.5.	Tipos de Tirada	7
2.5.1.	Premio Directo.....	7
2.5.2.	Retención.....	7
2.5.3.	Avances.....	8
2.5.4.	Nada	8
2.6.	Supergratis	9
2.7.	Sube-Bonos.....	10
2.7.1.	Auto-Riesgo	11
2.8.	Mejora tu Premio	12
2.9.	Bonos.....	12
2.10.	Celebraciones	13
3.	JUEGO SUPERIOR.....	14
3.1.	Disposición de los rodillos	16
3.2.	Auto Jugada	16
3.3.	Plan de Ganancias	17
3.4.	Tipos de Tirada	17
3.4.1.	Premio Directo.....	17
3.4.2.	Nada	17
3.5.	Juego de los Cacos.....	18
3.6.	Vestidor	20
3.7.	Carreras	22
3.8.	Dobla o Bonos	23
3.8.1.	Auto-Riesgo	23
3.9.	Celebraciones	25
4.	JACKPOT	26
5.	INTERFAZ Y TECLADO	27

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 3 ó 5 partidas de forma simultánea que corresponden a 1 crédito (0'20€), 3 créditos (0'60€) o 5 créditos (1€).

El Juego en el Mr. MAGNÍFICO, 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 rojo y amarillo en la posición central de los mismos, el plan de ganancias que resalta la apuesta activa, indicador de avances, indicador del valor de PREMIO, BONOS, SALDO y la marquesina de MENSAJE/JUEGO DE REISGO.

El juego está tematizado en un entorno de superhéroes urbanos, de forma que tanto las dos pantallas de juego principales, como todos los mini-juegos, tienen motivos y están ambientados en las hazañas y aventuras de los dos héroes que figuran en el juego superior.

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, 60 céntimos de Euro ó 1 Euro la partida, pudiendo seleccionar la apuesta mediante el pulsador de APUESTA situado en la parte inferior de la pantalla. La apuesta seleccionada resaltará 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.
- “**3 CRÉDITOS**”, que implica la realización de tres partidas simultáneas y por lo tanto, un precio total de la partida de 60 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.

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 semi-transparentes.

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 Rojo
1	Naranja		Ciruela
2	Diamante Azul		Diamante Rojo
3	Campana		BONO
4	BONO		Campana
5	Ciruela		ACCESO MINI JUEGO
6	Naranja		Fresa
7	Campana		Naranja
8	COMODÍN		Diamante Verde
9	Diamante Verde		Limón
10	Limón		ACCESO MINI JUEGO
11	Naranaja		Naranja
12	Diamante Verde		Diamante Rojo
13	Limón		BONO
14	Fresa		Limón
15	ACCESO MINI JUEGO		Fresa

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:

COMBINACIÓN	PREMIO SEGÚN APUESTA		
	1 Crédito	3 Créditos	5 Créditos
3 Diamantes Azules	200	600	1.000
3 Diamantes Rojos	50	150	300
3 Diamantes Verdes	10	30	50
3 Campanas	6	15	15
3 Fresas	5	12	12
3 Limones	4	9	9
3 Ciruelas	3	6	6
3 Naranjas	2	3	3
Línea de Diamantes de diferente color	1	2	2
3 Brújulas	<i>Juego Inferior "Supergratis"</i>		
1 Bono	1 Bonos	3 Bonos	3 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	6 Bonos	6 Bonos
3 Bonos	6 Bonos	18 Bono	18 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. 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. Supergratis

El juego inferior de la máquina consta con un premio especial en la línea central que son los tres puños del superhéroe. Si el jugador obtiene esta combinación en la línea central, accederá al juego denominado Supergratis.

El juego, que siempre da Bonos como premio final, consta de un sorteo entre cinco opciones posibles representadas por cinco símbolos de Bonos sobre los dedos de la mano del Superhéroe. Sobre cada dedo, aparecerá representado sobre una flama y el símbolo de Bonos, la cantidad a la que se opta como premio final. El juego consiste en un sorteo entre las diferentes opciones. Cuando el juego dé comienzo, cada opción aparecerá iluminada de forma fugaz y intermitente. 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	3 Créditos	5 Créditos
3 Diamantes Azules	200,00 €	600,00 €	1.000,00 €
3 Diamantes Rojos	50,00 €	150,00 €	300,00 €
3 Diamantes Verdes	10,00 €	30,00 €	50,00 €
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 €	3,00 €	3,00 €
Línea de Diamantes de diferente color	1,00 €	2,00 €	2,00 €
3 Brújulas	<i>Juego Inferior La Brújula</i>		
1 Prismáticos	1 Bonos	3 Bonos	3 Bonos
2 Prismáticos	2 Bonos	6 Bonos	6 Bonos
3 Prismáticos	6 Bonos	18 Bono	18 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.

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-RIESGO.

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 sietes, 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 Sala de Armas obteniendo Bonos como premio.
- Arriesgando premios en el juego Sube-Bonos.

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 < 30€: Melodía suave
 - o 30€ <= premio < 600€: Melodía media
 - o premio = 600€: Melodía Jackpot
- 5Cred:
 - o premio < 50€: Melodía suave
 - o 50€ <= premio < 1.000€: Melodía media
 - o Premio = 1.000€: Melodía Jackpot

Si el jugador acumula 200 bonos en juego inferior se pasará al juego superior.

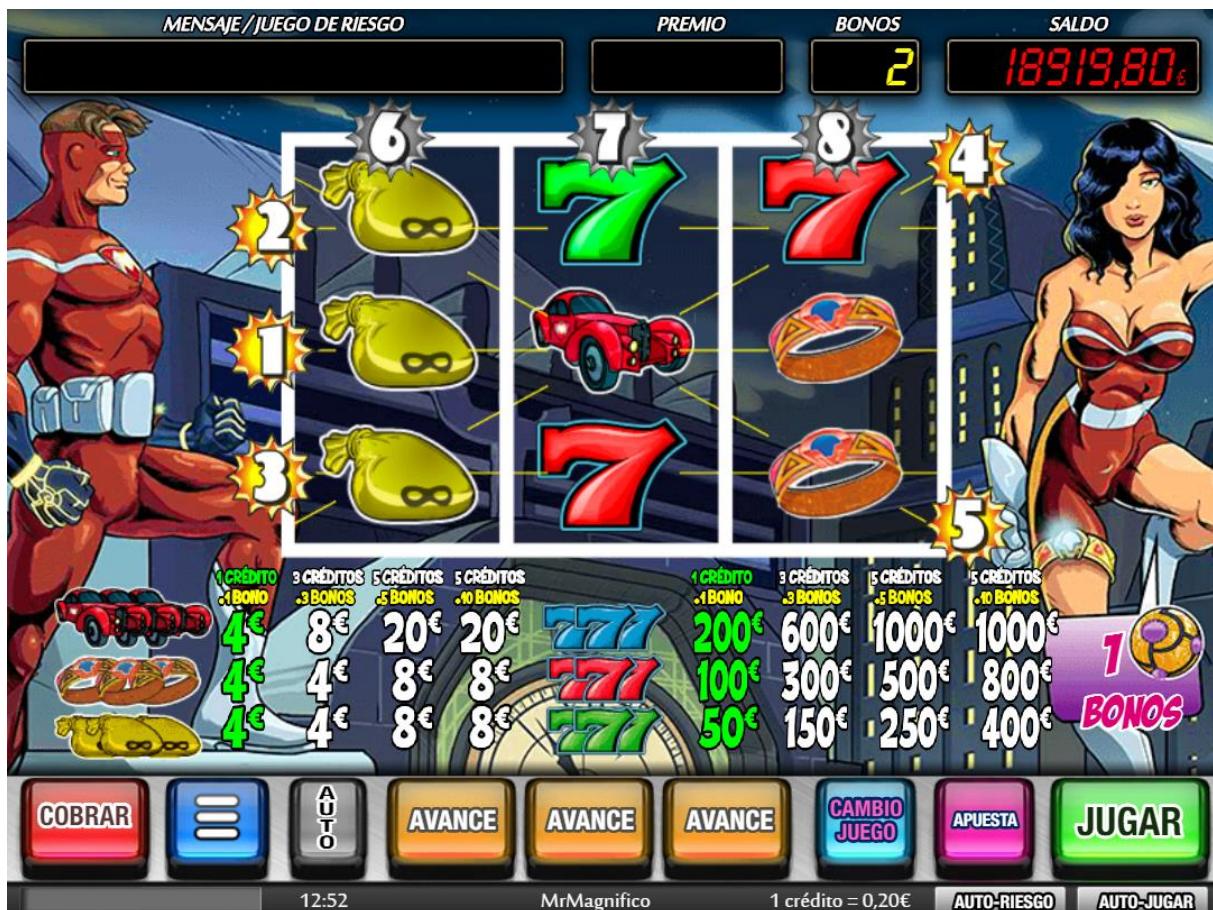
3. JUEGO SUPERIOR

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.
- **3 créditos + 3 Bonos**, que implica un precio de partida de 60 céntimos de Euro más 3 Bonos adicionales 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 8 líneas.
- **5 créditos + 10 Bonos**, que implica un precio de partida de 1 Euro más 10 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 quíntuple (en sus dos variantes) está activa.



En la pantalla de juego superior, puede observarse como el plan de ganancias es diferente y se adecúa a las apuestas que se pueden realizar en este juego. De igual forma, la apuesta activa del jugador quedará resaltada iluminando los posibles premios que el jugador puede obtener, quedando el resto de apuestas y premios en estado de semi-transparencia.

En esta pantalla puede observarse como el juego superior sigue la temática urbana con los dos superhéroes como principal reclamo y tanto el escenario como las figuras están tematizadas a tal fin.

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	Saco		7 Verde
1	Saco		Coche
2	Saco		7 Rojo
3	Siete Verde		Bono
4	Coche		Saco
5	Liga		
6	Liga		Saco
7	Liga		Siete azul
8	Siete Rojo		Saco
9	Saco		Liga
10	Saco		Liga
11	Bono		Liga
12	Coche		Saco
13	Liga		
14	Siete azul		Coche
15	Coche		Coche

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	3 Créditos + 3 Bonos	5 Créditos + 5 Bonos
3 x 7s color AZUL	200 €	600 €	1.000 €	1.000 €
3 x 7s color ROJO	100 €	300 €	500 €	800 €
3 x 7s color VERDE	50 €	150 €	250 €	400 €
3 Coches	4 €	8 €	20 €	20 €
3 Ligas	4 €	4 €	8 €	8 €
3 Sacos	4 €	4 €	8 €	8 €
1 Bono	1 Bonos	3 Bonos	5 Bonos	10 Bonos
2 Bonos	2 Bonos	6 Bonos	10 Bonos	20 Bonos
3 Bonos	3 Bonos	9 Bono	15 Bonos	30 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 Cacos

Para poder acceder al juego de los cacos, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras de las bolsas. 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 del puño del superhéroe situado en la parte izquierda de la pantalla, se da comienzo al juego, cambiando la imagen en pantalla por un nuevo escenario. En el mismo, se pueden ver 4 ladrones como corren por la pantalla, cada uno de ellos con una bolsa de un color. Cada bolsa representa un posible premio que se representa en la parte inferior izquierda de la pantalla.



El juego consiste en atrapar al ladrón. El premio final obtenido será el correspondiente al color del saco del ladrón atrapado. Los ladrones aparecen corriendo de un lado a otro de la pantalla. El jugador, mediante pulsación del botón JUGAR, activará el poder del superhéroe y uno de los ladrones quedará atrapado, obteniendo así el premio. En ese momento, el resto de ladrones desaparecerán del escenario y se indicará el premio total obtenido. En caso que el jugador no presione el pulsador de JUGAR, el superhéroe activará su poder pasados unos segundos.

El programa de juego elige los valores de forma aleatoria a escoger de entre los valores de la siguiente tabla, siempre en función de la apuesta:

3.6. Vestidor

Para poder acceder al juego del Vestidor, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras del liguero. 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 del escudo, será notificado mediante anuncio de audio y animación de cambio de color en el vestido de la superhéroe situada en la parte derecha de la pantalla y así dar comienzo al juego, dando paso a una nueva pantalla de juego donde el escenario se sitúa en un vestidor donde diferentes prendas, divididas en parte inferior y parte superior, se irán deslizando por pantalla en sentido contrario.



El juego consiste en encajar una de las partes superiores del vestido con una de las partes inferiores en la parte central de la pantalla. En las partes superiores aparecerán valores, mientras que en la parte inferior, aparecerá el símbolo de € o la palabra “Bonos”. El premio final, será el resultado de unir ambas partes. Por tanto, este juego puede dar como premio tanto premio en euros como en bonos.

Para encajar ambas partes, el jugador dispone de una ayuda visual que no es más que la iluminación tanto del valor del premio como del tipo de premio. Mientras ambos ítems estén iluminados aún cuando se deslicen, el jugador obtendrá dicho premio si detiene mediante el pulsador de JUGAR la

animación. Si transcurridos unos segundos, el jugador no realiza acción alguna, obtendrá como premio la última de las prendas mostradas en el armario.

El programa de juego elige los valores de forma aleatoria a escoger de entre los valores de la siguiente tabla, siempre en función de la apuesta:

3.7. Carreras

Para poder acceder al juego de las carreras, previamente se ha de obtener en cualquiera de las cinco u ocho líneas de premio del juego superior las tres figuras del coche. 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 los tres coches, será notificado mediante audio y animación del cinturón del superhéroe situado en la parte izquierda de la pantalla, dando paso a una nueva pantalla donde aparecerá una calle con cuatro coches, cada uno de un color, una ruleta en la parte central de la pantalla y los cuatro posibles premios en la parte final de cada uno de los carriles.



El juego consiste en una carrera entre los diferentes coches. El coche que primero llegue a la meta (en este caso, la bomba) es el que gana y por tanto, el premio correspondiente será el conseguido por el jugador.

Los coches irán avanzando de 1 a 3 casillas, en función del valor que determine la ruleta. La misma, indicará cuántas casillas y qué color debe avanzar en cada momento. Para lanzar nuevamente la ruleta, hay que pulsar el pulsador de JUGAR. Si pasados unos segundos no se activa el pulsador, la ruleta empezará sola automáticamente.

El programa de juego elige los valores de forma aleatoria a escoger de entre los valores de la siguiente tabla, siempre en función de la apuesta:

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€, 12€ ó 20€ 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€ → Si la apuesta es de 1 crédito + 1 Bono
- 12€ → Si la apuesta es de 3 créditos + 3 Bonos
- 20€ → Si la apuesta es de 5 créditos, indiferentemente de los bonos, que pueden ser 5 ó 10.

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 de 1.000€ a la línea en 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 (1.000€), 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 (200), 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
- 3Cred + 3Bonos:
 - o premio < 150€: LOW
 - o 150€ <= premio < 600€: MEDIUM
 - o premio = 600€: JACKPOT
- 5Cred + 5Bonos:
 - o premio < 250€: LOW
 - o 250€ <= premio < 1.000€: MEDIUM
 - o premio = 1.000€: JACKPOT
- 5Cred + 10Bonos:
 - o premio < 400€: LOW
 - o 400€ <= premio < 1.000€: MEDIUM
 - o premio = 1.000€: JACKPOT

4. JACKPOT

NOTA IMPORTANTE: El operador podrá activar o no el Jackpot.

En ocasiones tanto en juego inferior o superior, el juego podrá dar en línea de premio tres figuras de jackpot.

Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para ciertos juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza, así que cuantas más partidas se hacen más rápido incrementa el Jackpot.

La cantidad ganadora será la que se visualiza en el contador “MENSAJE/JUEGO DE RIESGO”.



El premio al que opta depende de la apuesta.

5. 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. 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 Avances: Si parpadea, 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.

Info y Ayuda: Acceso a la ayuda e información sobre la partida y/o partidas predecesoras.

Volumen: Acceso al controlador de volumen.

Configuración: Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como la calidad gráfica, el entorno o los efectos.

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 símbolo “punto” (.) del teclado numérico.

Apuesta: Tecla flecha arriba o número “0” 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.

Info: Tecla H (Para acceder o salir del menú)

RePág y AvPág para moverse por el menú de Info de Partidas

Salir: Tecla Esc.



JOKERBET | .es