

REGLAS DE JUEGO

OINK OINK OINK

 **JOKERBET**

Oink Oink Oink™

Tragaperras de 5 carretes y 243 formas

El objetivo de la tragaperras **Oink Oink Oink™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- A este juego se juega con 243 Formas de Ganar en el juego principal y 1024 o 3125 formas de ganar en las Partidas Gratis.
- La apuesta total es igual al valor de moneda x10. La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro.
- Para iniciar el juego pulse **INICIAR** en la pantalla de entrada.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** muestra las ganancias acumuladas de las **Formas y Scatter**.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- Para más información sobre los premios de las **Formas**, seleccione **i** y vaya a **Reglas Generales**.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
 - No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
 - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse **i**.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Formas:

- Los premios de las Formas activas se representan por marcos de símbolo que aparecen sobre las posiciones de símbolos ganadoras.
- Los premios de las **Formas** pueden formarse con símbolos coincidentes en cualquier posición de carretes adyacentes, empezando por el carrete de más a la izquierda y según la tabla de premios. Los premios de las formas son iguales al valor mostrado en la tabla de premios.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolo Comodín:

- El símbolo **Comodín** puede sustituir a cualquier otro símbolo, salvo a los símbolos **Scatter**, **Moneda Roja**, **Moneda Verde** y **Moneda Azul** para crear la mejor combinación ganadora posible.

Scatter:

- El símbolo **Scatter** es el **Martillo**. 3 o más símbolos **Scatter** en cualquier posición harán que una de las **Huchas cerdito** se rompan, activando la función correspondiente.
- Los premios Scatter pueden formarse con símbolos en **cualquier** posición. Los premios Scatter se multiplican por su apuesta total. Solo paga el premio **Scatter** más alto.

Símbolos Moneda:

- Los símbolos **Moneda** son la **Moneda Roja**, **Moneda Verde** y la **Moneda Azul**.
- Cuando un símbolo **Moneda** aparece en el juego principal, se deposita en la **Hucha cerdito** del color correspondiente.
- Si uno o más símbolos **Moneda** se depositan en una **Hucha cerdito**, existe la posibilidad de que la **Hucha cerdito** se rompa y se active una función.
- Durante las Partidas Gratis las **Monedas Roja y Azul** no aparecen. La **Moneda Verde** activa 1 Partida Gratis adicional.

Función Moneda Roja:

- La **Función Moneda Roja** puede activarse al azar si la selecciona el **Martillo** cuando 3 o más símbolos **Martillo** aparecen en el juego principal.
- La **Función Moneda Roja** también puede activarse al azar tras depositar una o más **Monedas Rojas** en la **Hucha cerdito roja**.
- La **Función Moneda Roja** también puede activarse durante la **Función Moneda Azul** si la Rueda queda en el premio **Cerdito rojo**.
- Durante la **Función Moneda Roja** el jugador debe elegir entre los **Cerditos dorados** disponibles.

- Cada **Cerdito dorado** seleccionado mostrará una de estas etiquetas: **MINI** (20x la apuesta total), **MINOR** (50x la apuesta total), **MAJOR** (200x la apuesta total) y **GRAND** (2000x la apuesta total).
- El jugador debe seguir seleccionando **Cerditos dorados** hasta que se descubran 3 iguales.
- Entonces se pagará el premio en efectivo correspondiente y la función terminará.

Función Moneda Verde:

- La **Función Moneda Verde** puede activarse al azar si la selecciona el **Martillo** cuando 3 o más símbolos **Martillo** aparecen en el juego principal.
- La **Función Moneda Verde** también puede activarse al azar tras depositar una o más **Monedas Verdes** en la **Hucha cerdito verde**.
- La **Función Moneda Verde** también puede activarse durante la **Función Moneda Azul** si la Rueda queda en el premio **Cerdito verde**.
- Al comienzo de la **Función Moneda Verde** se activará al azar una de las siguientes combinaciones de Partidas Gratis:
 - 6 Partidas Gratis con 1024 formas;
 - 8 Partidas Gratis con 1024 formas;
 - 10 Partidas Gratis con 1024 formas;
 - 6 Partidas Gratis con 3125 formas;
 - 8 Partidas Gratis con 3125 formas;
 - 10 Partidas Gratis con 3125 formas.
- Durante las Partidas Gratis no aparecen los símbolos **Scatter**, **Moneda Roja** y **Moneda Azul**.
- El símbolo **Moneda Verde** aparece con una señal **+1**.
- Si aparecen uno o más símbolos **Moneda Verde** en cualquier lugar, activarán 1 Partida Gratis extra por cada símbolo **Moneda Verde** que haya aparecido.
- Uno o más símbolos **Moneda Verde** no pueden reactivar la **Función Moneda Verde** durante la función.
- Los giros gratis se juegan con la misma apuesta que el giro que los activó.

Función Moneda Azul:

- La **Función Moneda Azul** puede activarse al azar si la selecciona el **Martillo** cuando 3 o más símbolos **Martillo** aparecen en el juego principal.
- La **Función Moneda Azul** también puede activarse al azar tras depositar una o más **Monedas Azules** en la **Hucha cerdito azul**.
- En la **Función Moneda Azul**, el jugador recibe 1 giro en la Rueda de Premios.
- Los premios disponibles son:

- **Función Moneda Verde;**
 - **Función Moneda Roja;**
 - 5x apuesta total;
 - 8x apuesta total;
 - 10x apuesta total;
 - 15x apuesta total;
 - 25x apuesta total;
 - 40x apuesta total;
 - 80x apuesta total;
 - 120x apuesta total.
- Si la **Función Moneda Verde** o **Función Moneda Roja** se activan, se jugarán de inmediato.
 - De lo contrario se pagará el premio en efectivo y la función terminará.

Retorno al Jugador:

- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.91%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o el giro activador de la función, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

 **JOKERBET**