

# REGLAS DE JUEGO

---

OPA SANTORINI

 **JOKERBET**

## ACERCA DEL JUEGO

Opa Santorini! es un juego de ganancias por líneas de pago con 5 rodillos y 4 filas ambientado en la festiva isla griega de Santorini. Las ganancias estallan en alegres cascadas llenas de baile, vítores y el clásico estilo Opa de romper platos. Cuando aparece el símbolo Windmill, las ráfagas recorren el pueblo mientras los símbolos Windmill revelan multiplicador de apuestas de apuesta o se transforman en símbolos Shutter. Los símbolos Shutter se abren con las funciones Add y Collect, y potentes aumentos de combinación. Activa el juego Zeibekiko Bonus para entrar en una celebración total de la isla, donde el caos festivo ilumina los rodillos de Santorini.

La ganancia máxima en este juego es de 10 000 veces tu apuesta y puede alcanzarse en todos los modos de juego.

## FUNCIONES

### FUNCIÓN WINDMILL

La función Windmill se activa cuando un símbolo Windmill aparece en el giro inicial y existen posiciones resaltadas creadas por ganancias. El símbolo Windmill actúa únicamente como activador de la función y no otorga ganancias. Los símbolos Windmill no aparecen durante las cascadas.

Todos los símbolos ganadores se marcan con un marco desde el giro inicial, junto con cualquier ganancia adicional creada durante las cascadas.



Una vez que todas las cascadas finalizan y se pagan las ganancias, comienza la función Windmill. Nuevos símbolos Windmill aparecen en todas las posiciones marcadas. Cada símbolo Windmill, incluido el símbolo Windmill activador, revela un símbolo multiplicador de apuesta con un valor aleatorio de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 20x, 50x o 100x, o se transforma en un símbolo Shutter. Los valores de multiplicador de apuesta revelados se convierten en los multiplicador de apuestas de apuesta base de la función. Si algún símbolo Windmill revela un símbolo Shutter, este se abre para revelar un aumento de multiplicador de apuesta.



## Add

Cuando un símbolo Shutter se abre, revela Add con un valor de multiplicador de apuesta. Este valor se añade a todos los multiplicador de apuestas de apuesta existentes de cada símbolo Windmill y de los símbolos Shutter abiertos previamente. El valor permanece visible en el símbolo Shutter.



## Collect

El símbolo Shutter revela Collect con un valor de multiplicador de apuesta. Recoge todos los multiplicador de apuestas de apuesta actuales de cada símbolo Windmill y de los símbolos Shutter abiertos, los suma y añade el total a su propio multiplicador de apuesta, mientras que todos los multiplicador de apuestas de apuesta recogidos permanecen en sus símbolos sin cambios.



## Add + Collect

Cuando el símbolo Shutter revela Add + Collect con un valor de multiplicador de apuesta, primero añade su valor a todos los multiplicador de apuestas de apuesta existentes y, a continuación, recoge los valores de multiplicador de apuesta actualizados de cada símbolo

Windmill y de los símbolos Shutter abiertos, sumando el total a su propio multiplicador de apuesta, mientras que todos los multiplicador de apuestas de apuesta recogidos permanecen en sus símbolos sin cambios.



## Collect + Add

El símbolo Shutter revela Collect + Add con un valor de multiplicador de apuesta. Primero recoge el valor de todos los multiplicador de apuestas de apuesta actuales y suma el total a su propio multiplicador de apuesta, mientras que todos los multiplicador de apuestas de apuesta recogidos permanecen en sus símbolos sin cambios. A continuación, añade su valor a todos los multiplicador de apuestas de apuesta existentes, actualizando cada multiplicador de apuesta de los símbolos.



Cualquier símbolo Shutter puede revelar un multiplicador de apuesta aleatorio de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 20x, 50x o 100x. Cuando aparecen múltiples símbolos Shutter, se activan uno a la vez, resolviéndose carrete por carrete de izquierda a derecha, y dentro de cada carrete de arriba hacia abajo.

Si un símbolo Shutter se abre cuando no hay otros multiplicador de apuestas de apuesta que añadir o recoger, conserva únicamente su propio multiplicador de apuesta.

Una vez que todos los símbolos Shutter han revelado sus resultados, todos los multiplicador de apuestas de apuesta visibles en la pantalla se suman y se multiplican por la apuesta para determinar la ganancia final de la función. A continuación, la función finaliza.

## ZEIBEKIKO BONUS

Consigue 3 símbolos FS Scatter en el juego base para activar el Zeibekiko Bonus y ganar 10 tiradas gratis. Se aplican las mismas mecánicas que en el juego base con una mejora clave:



En cada tirada gratis, se marcan todas las posiciones de los símbolos ganadores, incluso si no aparece ningún símbolo Windmill. Estas posiciones marcadas permanecen en los rodillos y se mantienen de una tirada a otra mientras se sigan produciendo ganancias.

Una vez que aparece un símbolo Windmill mientras hay al menos una posición marcada, se activa el Windmill. Tras completarse la función y pagarse las recompensas, la cuadrícula se reinicia y el proceso de marcado comienza de nuevo en la siguiente tirada gratis.

Durante el Zeibekiko Bonus, conseguir símbolos FS Scatter adicionales otorga tiradas extra:

Consigue 2 símbolos FS Scatter para ganar +2 tiradas gratis

Consigue 3 símbolos FS Scatter para ganar +4 tiradas gratis

## SÍMBOLOS ESPECIALES

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos de la tabla de pagos.



Los símbolos FS Scatter aparecen tanto en el juego base como en el juego de bonificación. Solo pueden aparecer en los rodillos 1, 3 y 5, con un máximo de un símbolo FS Scatter por rodillo.



Solo un símbolo Windmill puede aparecer de forma natural en una tirada. La función Windmill puede crear múltiples símbolos Windmill cuando se activa.



Los símbolos de multiplicador de apuesta aparecen únicamente durante la función Windmill.



El símbolo Shutter aparece únicamente durante la función Windmill.



## PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS

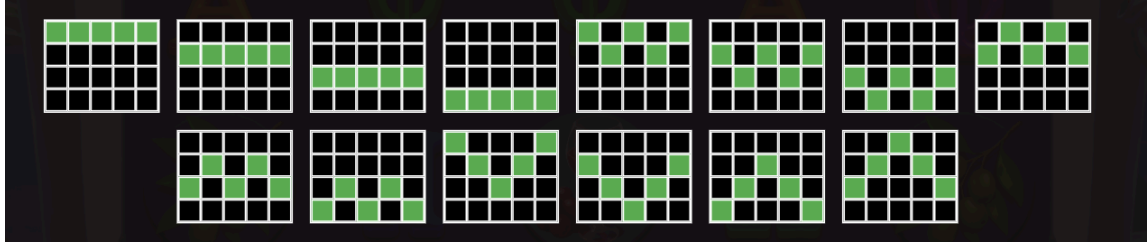
 5 2,00 4 0,80 3 0,40	 5 2,00 4 0,80 3 0,40	 5 2,00 4 0,80 3 0,40	 5 3,00 4 1,20 3 0,60	 5 3,00 4 1,20 3 0,60	 5 3,00 4 1,20 3 0,60
 5 10,00 4 6,00 3 2,00	 5 10,00 4 6,00 3 2,00	 5 20,00 4 8,00 3 3,00	 5 20,00 4 8,00 3 3,00		
 5 40,00					

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico (RTP) de este juego es del 94.32%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

## FORMAS DE GANAR

Los requisitos especificados para una combinación ganadora en el juego base también se usan durante las funciones de bonus o los giros gratis, a menos que se especifique lo contrario. Cada apuesta puede optar a todas las combinaciones ganadoras, a menos que se especifique lo contrario.

Ganas si los símbolos iguales aparecen en una de las siguientes líneas predefinidas en carretes adyacentes de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda. El número de líneas posibles en este juego es de 14. Consulta la tabla de premios para ver cuántos de cada símbolo necesitas para ganar.



Tras cada premio se eliminan los símbolos ganadores y caen otros nuevos. Esto continúa hasta que no queden premios nuevos en los carretes.

## COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón BONUS.

Este juego ofrece la opción de comprar los FeatureSpins™. Mientras los FeatureSpins™ están activos, cada giro garantiza ciertas funciones y tiene un precio fijo, según tu nivel de apuesta actual. Los FeatureSpins™ seguirán activos hasta que los desactives pulsando el botón DESACTIVAR.

El RTP cuando se compra BONUSHUNT FEATURESPINS™ es 94.3%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra WINDMILL FEATURESPINS™ es 94.31%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba. Los símbolos FS no pueden aparecer en este modo de juego.

El RTP cuando se compra ZEIBEKIKO BONUS es 94.3%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

## GENERAL

### SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

### APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras.

Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 100,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

### GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

### GANANCIA

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo

PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

#### PREMIO MÁXIMO

El premio máximo que se puede conseguir en este juego es 10 000, multiplicado por el nivel de apuesta actual. El premio máximo puede conseguirse activando combinaciones y/o funciones específicas.

#### GIROS GRATIS

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

#### JUEGO AUTOMÁTICO

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

#### CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

#### JUGADA TURBO

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

#### ATAJOS DE TECLADO

- SHIFT + S - Activar/Desactivar sonido
- SHIFT + M - Activar/Desactivar música
- SHIFT + I o G - Mostrar/Ocultar información del juego
- SHIFT + P - Mostrar/Ocultar tabla de pagos en la información del juego
- SHIFT + Flecha ARRIBA/ABAJO - Cambiar el importe de la apuesta
- ESC o RETROCESO - Cierra las ventanas de pantalla completa (por ejemplo, información del juego)
- SHIFT + T - Cambiar el modo Turbo
- SHIFT + B o F - Mostrar/Ocultar el menú Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + Flecha IZQUIERDA/DERECHA - Navegar entre Comprar bonus/FeatureSpins™ en la página de confirmación
- SHIFT + 1/2/3/4 - Acceso directo al juego de bonificación (a la página de confirmación)
- SHIFT + F1/F2/F3/F4 - Acceso directo a FeatureSpins™ (a la página de confirmación)
- SHIFT + ENTER - Confirmar Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + A - Mostrar menú de juego automático/Detener juego automático
- BARRA ESPACIADORA o SHIFT + ENTER - Iniciar juego automático si el menú está abierto
- SHIFT + Flecha IZQUIERDA/DERECHA - Cambiar el número de rondas en el menú de juego automático

# INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

## JUEGO INTERRUPTIDO

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 1 día no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

## HISTORIAL DE JUEGO

El resultado de una ronda completada puede consultarse en el Historial. Los resultados de rondas no completadas no se muestran en el Historial.

## TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico "real" y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

## DICCIONARIO

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis

Multiplier - Multiplicador

Wild - Wild

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo

**OK**

 **JOKERBET**