

# REGLAS DE JUEGO

---

SAMANTHA FOX

**JOKERBET** | .es



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior y los rodillos que contienen las figuras en la parte central.

## 2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego principal de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que giran hasta el momento de parar, y que visualizará las figuras que se han conseguido.

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida en el juego básico de la máquina se desarrolla en los rodillos, haciendo que salgan las figuras y posteriormente comprobando las líneas que se han logrado, marcando las líneas premiadas por encima de las figuras no premiadas. En este momento se muestran todas las figuras y líneas premiadas.

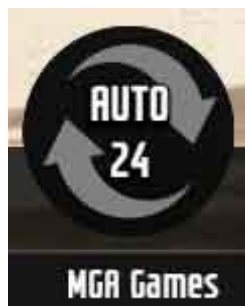
### 2.1. Auto jugar

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

Al presionar el botón de AUTO se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen, con un máximo de 100 partidas.



Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón JUGAR se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrirlas.



## 2.2. Líneas de premio

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, 3 rodillos consecutivos con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda. Exceptuando la figura Scatter, que puede otorgar premio con dos figuras en cualquier posición.

## 2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de la combinación de las figuras obtenidas que se vayan formando en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. Según la apuesta los premios variarán.

v1.0

 <b>WILD</b> COMODÍN	 <b>SCATTER</b> Tres figuras o más 'Scatter' dan acceso a Free Spins.	 <b>BONUS</b> Tres figuras o más 'Bonus' dan acceso a los minijuegos.	
			
			
			








Todos los premios están especificados en €. El premio máximo es 1080.0 + apuesta RTP: 80.08%

Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los logros conseguidos.

### 2.3.1 Logros

Cuando el jugador consigue diferentes combinaciones de premios, independientemente de la apuesta, un número concreto de veces, obtiene un logro.

A continuación, se detalla el número de veces necesarias para obtener el logro en las diferentes combinaciones de premio:

Figuras	X2	X3	X4	X5
	10 veces	5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez

### 2.3.2 Celebraciones especiales

Dependiendo de cierta cantidad de dinero tendremos las siguientes celebraciones:

- Big Win: si el premio es mayor o igual a la apuesta\*16,4 y menor a la apuesta\*40.
- Mega Win: Si el premio supera o iguala la apuesta\*40 y es menor que la apuesta\*129,6.
- Super Mega Win: Si el premio supera o iguala la apuesta\*129,6.

## 2.4. FIGURAS ESPECIALES

### 2.4.1. Figura Scatter

Tendremos un símbolo especial:



Este símbolo actuará como SCATTER. Si obtenemos tres o más figuras SCATTER en una jugada, accederemos a Free Spins.

### 2.4.2. Figura Bonus

Tendremos un símbolo especial:



Este símbolo actuará como BONUS. Si obtenemos tres o más figuras BONUS accederemos a la selección de minijuegos, en los cuales, se pueden ganar más premios.

### 2.4.3. Figura Wild

Tendremos un símbolo especial:



Este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo (excepto a la figura Scatter y a la figura Bonus) para formar una combinación ganadora.



### 3. FREESPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”.

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtienen 3 o más figuras Scatter, otorgando 20 tiradas gratis (estas tiradas no consumen créditos).

Dentro de Free Spins se pueden obtener más tiradas gratis si obtienes 3 o más figuras Scatter.



#### Multiplicador por 2

Durante los Free Spins todas las tiradas premiadas tiene el premio multiplicado por dos, tal y como se indica en la parte inferior derecha de la pantalla.





### 3.1. Resumen

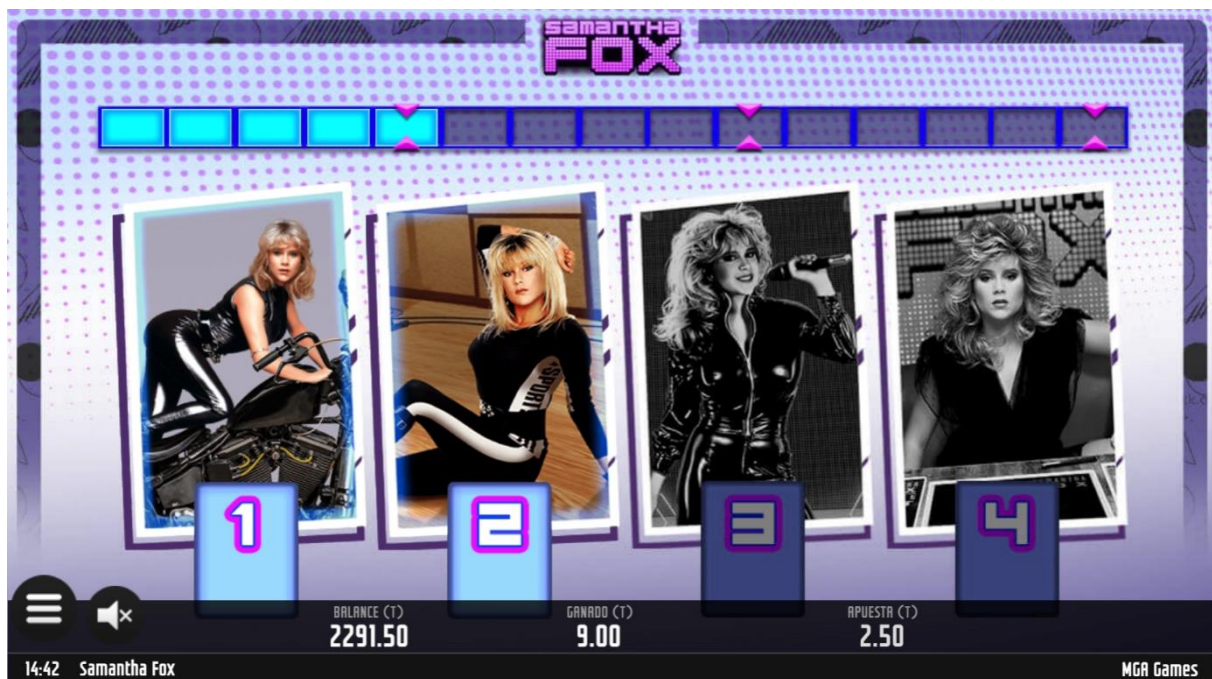
Al finalizar todas las tiradas de “Free Spins” se visualiza un resumen de lo ganado en estas partidas gratis.



#### 4. BONUS

Dentro del juego principal o de los Free Spins siempre que se obtengan 3 o más figuras Bonus, tendremos acceso a los minijuegos mediante el selector de minijuegos.

Dentro del selector de minijuegos, se puede escoger entre 4 minijuegos diferentes, pero es necesario haber entrado 5 veces al selector de minijuegos para poder acceder al segundo minijuego, 10 veces para el tercero y 15 para el cuarto. La progresión se puede observar a través de los cuadros situados en la parte superior de la pantalla, que se van pintando de azul a medida que entramos al selector de minijuegos.



#### 4.1. Sesión de fotos

El juego consiste en un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose de forma aleatoria. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR de detener el juego. Después de pulsar JUGAR, el premio iluminado será el premio obtenido.

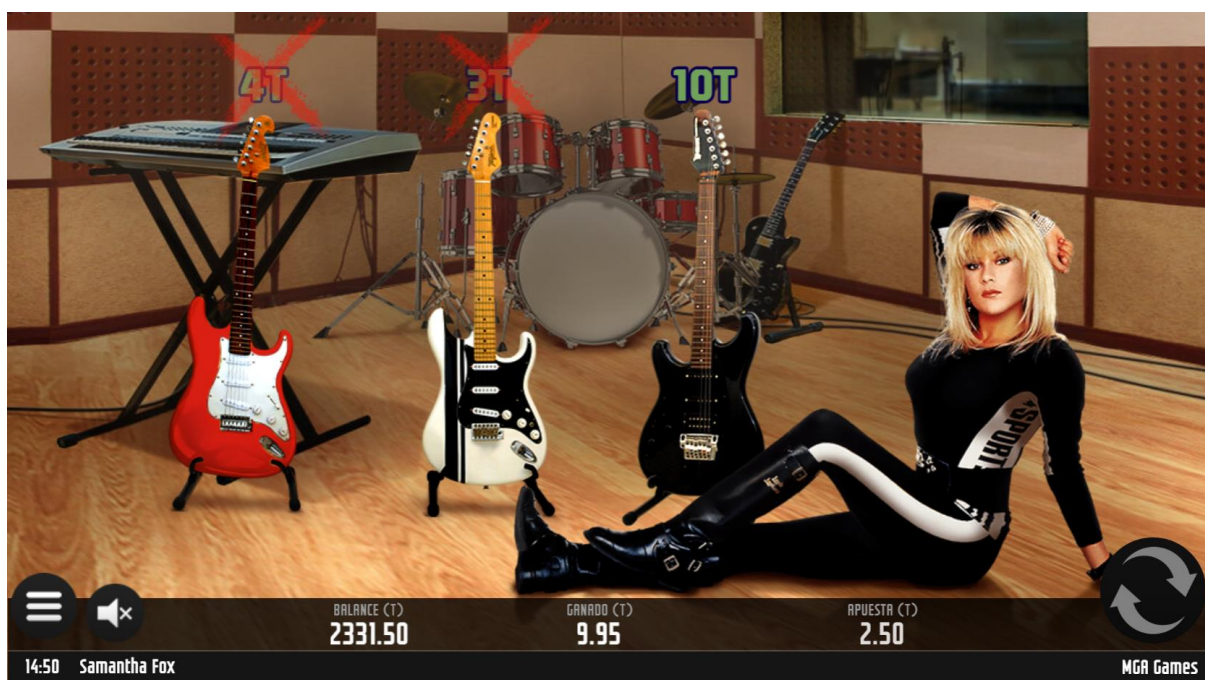


A continuación se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 95,08%	RTP 92,04%	RTP 90,04%	RTP 85,80% 80,08%
3 Scatters	Mínimo	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta
	Máximo	84*apuesta	76*apuesta	68*apuesta	52*apuesta
4 Scatters	Mínimo	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta
	Máximo	168*apuesta	168*apuesta	128*apuesta	120*apuesta
5 Scatters	Mínimo	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta
	Máximo	316*apuesta	308*apuesta	256*apuesta	224*apuesta

## 4.2. Estudio de grabación

En el juego se mostrarán tres guitarras. Se hará un sorteo de cifras y éstas se esconderán tras las guitarras. Posteriormente podremos seleccionar pulsando sobre una de ellas o pulsando el botón JUGAR y descubrir el premio escondido, que nos será otorgado. Los premios de las otras guitarras no seleccionadas serán descartados.



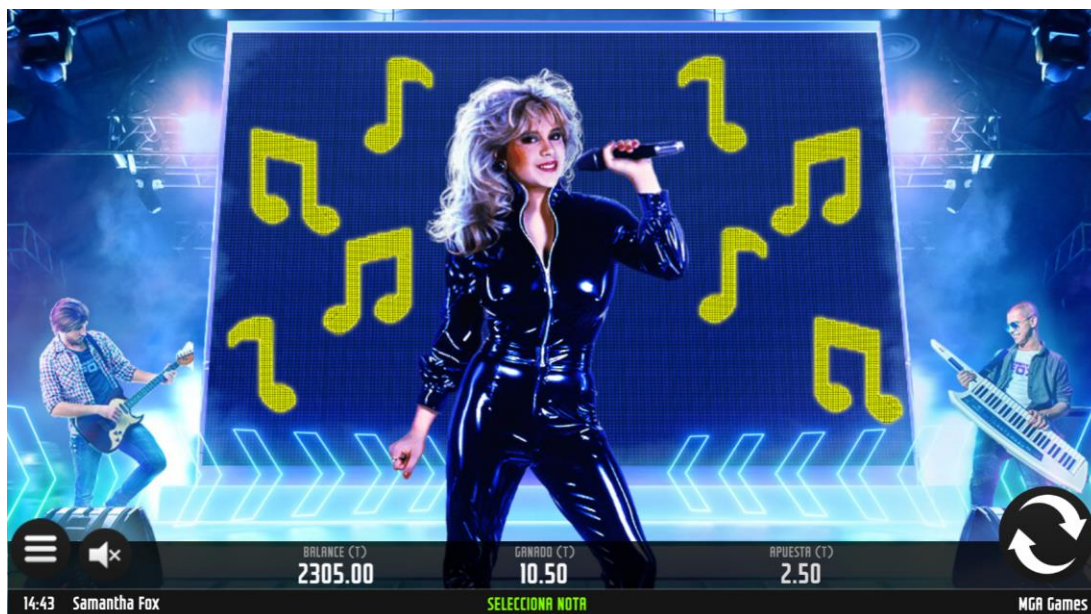
A continuación se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 95,08%	RTP 92,04%	RTP 90,04%	RTP 85,80% 80,08%
3 Scatters	Mínimo	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta
	Máximo	84*apuesta	76*apuesta	68*apuesta	52*apuesta
4 Scatters	Mínimo	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta
	Máximo	168*apuesta	168*apuesta	128*apuesta	120*apuesta
5 Scatters	Mínimo	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta
	Máximo	316*apuesta	308*apuesta	256*apuesta	224*apuesta



### 4.3. Concierto

En el juego se mostrarán ocho notas musicales. El jugador debe pulsar sobre cada nota hasta que se hayan seleccionado todas o aparezca un EXIT (también puede seleccionar notas pulsando el botón JUGAR). El premio final será la suma de los premios acumulados.



A continuación se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 95,08%	RTP 92,04%	RTP 90,04%	RTP 85,80% 80,08%
3 Scatters	Mínimo	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta
	Máximo	84*apuesta	76*apuesta	68*apuesta	52*apuesta
4 Scatters	Mínimo	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta
	Máximo	168*apuesta	168*apuesta	128*apuesta	120*apuesta
5 Scatters	Mínimo	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta
	Máximo	316*apuesta	308*apuesta	256*apuesta	224*apuesta

#### 4.4. Firma autógrafos

El juego consiste en seleccionar un disco en cada ronda. El premio final será el valor acumulado en cada ronda hasta que aparezca la palabra EXIT.



A continuación se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 95,08%	RTP 92,04%	RTP 90,04%	RTP 85,80% 80,08%
3 Scatters	Mínimo	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta	12*apuesta
	Máximo	84*apuesta	76*apuesta	68*apuesta	52*apuesta
4 Scatters	Mínimo	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta	24*apuesta
	Máximo	168*apuesta	168*apuesta	128*apuesta	120*apuesta
5 Scatters	Mínimo	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta	48*apuesta
	Máximo	316*apuesta	308*apuesta	256*apuesta	224*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. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

### 5.1. Principal



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



**Configuración:** Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, reglas del juego, etc... **Teclas:** (.)



**Activación audios:** Permite activar y desactivar el sonido del juego.



**Apuesta:** Selección de apuesta deseada. **Teclas:** (2 o Flecha abajo) y (8 o Flecha arriba) del teclado numérico



**Auto:** Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas. **Teclas:** Retroceso y (+) del teclado numérico



**Jugar:** Empezar la partida, o acelerar los cobros. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico)



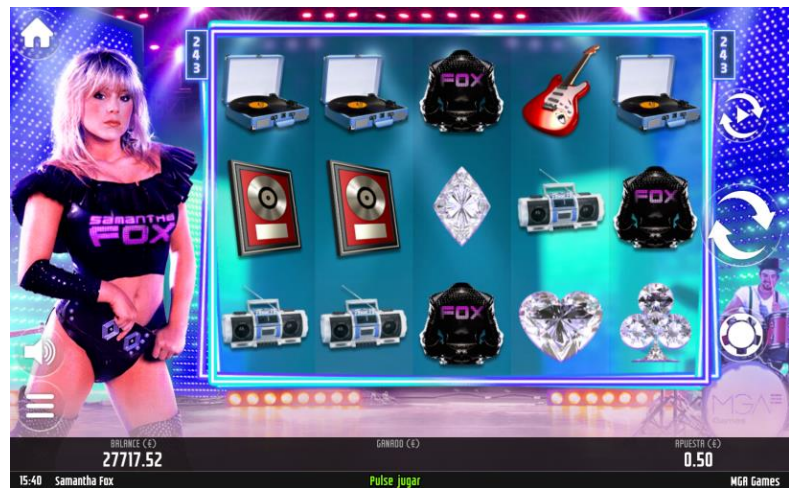
**Home:** Solo aparece en mobile (5.2 Interfaz Mobile). Permite salir del juego y volver al Lobby.

**Ayuda:** **Teclas:** (0) del teclado numérico o (F1)



## 5.2. Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC (exceptuando el botón HOME que únicamente aparece en Mobile). En este formato cambia la distribución en la que se encuentran los botones tanto en formato vertical como horizontal.



## 6. MENÚ

A continuación se mostrarán las opciones posibles dentro del menú de configuración:



### **Cambio de apuesta**

El jugador puede decidir con que apuesta quiere jugar



### **Partidas automáticas**

En esta opción del menú se pueden definir la cantidad de partidas automáticas que se quieren hacer



### **Volumen**

Da la opción de activar o desactivar el sonido, y de modificar el volumen de la música y efectos del juego



### **Idiomas**

Cambio de idioma del juego, a elegir entre español, inglés, portugués, italiano, alemán, noruego, y francés



### **Histórico**

Muestra las últimas partidas realizadas, para verificar los premios y todo lo que ha ocurrido durante cada partida



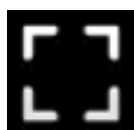
### **Plan de ganancias**

En cualquier momento y sobre la apuesta actual se puede consultar el plan de ganancias



### **Reglas del Juego**

Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego



### **Pantalla completa**

Permite abrir el juego en pantalla completa

## 7. Restauraciones y desconexiones

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

- Durante el giro de rodillos del juego principal y Free Spins se volverá con la partida finalizada.
- Durante el selector de minijuegos en el juego principal y Free Spins volverá a iniciarse en el selector de minijuegos
- Durante los minijuegos en el juego principal y Free Spins el juego volverá a iniciarse al principio del minijuego que se estaba jugando.
- Durante las celebraciones especiales se volverá al final de esta con los premios sumados.
- Resumen Free Spins se volverá al final con el premio sumado al contador de balance.

Si se produce una desconexión se informará al usuario a través de un pop-up (ver imagen). Dando al botón “volver” se cierra el juego y cuando se inicie restaurará como los puntos anteriormente mencionados.



# OK

**JOKERBET** .es