# REGLAS DE JUEGO

## SUPREME HOT

JOKERBET

# Vídeo Tragaperras Supreme Hot

## Introducción

La vídeo tragaperras Supreme Hot consta de 3 tambores. El juego está formado por 9 cartas.
Las Reel Ways Pay son 27.
La apuesta de Reel Ways Pay es 5.
Las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo de una posición activa de cada tambor. Las combinaciones ganadoras se pagan de izquierda a derecha en los tambores adyacentes, en posiciones activas, comenzando con la de más a la izquierda.

## Cómo Apostar

- Se puede elegir una denominación de apuesta (valor de moneda) pinchando en cualquiera de los botones de denominación.
- Las líneas de apuesta se eligen pinchando en cualquiera de los cinco botones de apuesta de la parte inferior de la pantalla. El importe mostrado en cada una de los botones de apuesta es la apuesta total. Al activar cualquiera de los botones de apuesta, el jugador selecciona una apuesta y comienza un juego al mismo tiempo. La selección de esos botones es también posible pulsando los botones “C”, “V”, “B”, “N” y “M” del teclado. Al pulsar “C”, se selecciona la menor apuesta, “V” selecciona la siguiente, y así sucesivamente.
- En caso de que la Tabla de pagos esté abierta, se mostrarán los importes relacionados al valor de apuesta seleccionado. Si el jugador pulsa alguno de los botones restantes de apuesta, se realizará una selección de apuesta independiente y los pagos correspondientes se mostrarán en la Tabla de pagos. Solo tras una segunda activación del mismo botón, comenzará el juego.
- Al abrir el juego por primera vez, el botón de apuesta menor estará siempre activado por defecto.
- Si al activar un campo de apuesta hay algún importe de ganancia, la animación de aumento de importe ganado del campo “Ganancia” se detendrá y se visualizará el importe total ganado.

## Función Doblar

En caso de ganar, el jugador recibirá la opción de acceder a la ronda de apuestas, pulsando el botón “Doblar” activo.
La función de Apuesta se activa cuando la pantalla de Apuesta está abierta, la carta de la zona central de la pantalla está boca abajo y parpadea en colores rojo y negro. La señal “Intentos de Apuesta Disponibles” muestra el número de intentos que el jugador tiene en este juego. La señal “Apostar Importe” muestra el importe que el jugador quiere doblar en el juego Doblar. La señal “Apueste Para Ganar” muestra el importe que el jugador podría ganar si adivina el color de la carta. Hay dos botones para seleccionar: “Rojo” y “Negro”. Seleccionar el botón “Negro” también es posible pulsando sobre la tecla „⇨“ del teclado. Pulsar el botón “Rojo” es posible pulsando la tecla „⇦“ del teclado. Al seleccionar „Negro“ o „Rojo“, la carta subirá por la pantalla y se guardará en el historial. Las cinco últimas cartas de la sesión del jugador se guardan en la sección Historial.
Si el jugador ha adivinado el color de la carta aparece una nueva carta en el centro de la pantalla parpadeando de nuevo. El proceso continua hasta que el jugador falla en su apuesta. La suma total del campo “Apostar Importe” se muestra en el campo “Ganancia”. Si el jugador desea finalizar el juego “Doblar”, ha de pulsar el botón “Recoger”. La pantalla se cierra y el importe del campo “Ganancia” es transferido al campo “Saldo”.
Si el jugador no adivina el color de la carta, el juego Doblar finaliza y el jugador pierde el importe de la apuesta. La pantalla se cierra. El importe del campo “Ganancia” se pierde y no se añade al saldo. El importe máximo ganado que puede llevarse a la ronda Doblar está determinado en la Tabla de Pagos.

## Controles del Juego

Los siguientes campos aparecen en pantalla en la tragaperras Supreme Hot:

- ***“Saldo/Crédito”*** - al activar este campo, el jugador cambia entre crédito y la moneda con la que haya decidido jugar. Esto también es válido para el cambio inverso de moneda a créditos. La activación de este botón es posible en cualquier fase del juego;
- ***“Ganancia”*** – este campo muestra el importe total ganado en las líneas en una rotación de los tambores. Si se activara el botón “Recoger” durante la animación de aumento del importe, la animación se detendría y se mostraría el importe total ganado en esta rotación de los

tambores;
- ***"Última Ganancia"*** – este campo muestra el último importe ganado en el juego;
- ***Campo Cartas Ganadoras*** – este campo está ubicado debajo de los tambores. Muestra el número de combinaciones ganadoras para una determinada carta, la forma gráfica de la carta y el importe que el jugador ganó con esas combinaciones.

Los siguientes botones aparecen en la pantalla de la tragaperras e Supreme Hot:

| Botón | Nombre | Descripción |
|---|---|---|
| | Seleccionar | Cuando se activa el botón "Seleccionar" se realiza una selección de apuesta. |
| | Inicio | Al activar el botón "Inicio", los tambores comienzan a girar y este botón se convierte en el botón "Parar Todo". Si hubiera un importe ganado previamente, se añadirá automáticamente al saldo del jugador. Los tambores pueden comenzar también a rotar mediante la tecla "Espacio" del teclado. |
| | Parar Todo | Cuando se activa el botón "Parar Todo", los tambores dejan de girar todos al mismo tiempo y el botón pasa a ser el botón "Inicio" si no hay ninguna combinación ganadora, y "Recoger" si hay alguna combinación ganadora. Los tambores también pueden dejar de girar mediante la tecla "Espacio" del teclado. Los tambores pueden detenerse individualmente. Mientras los tambores estén girando, el jugador puede pinchar y detener cada uno de los tambores y el resto de ellos se detendrá simultáneamente con el primero. |
| | Recoger | Al pulsar el botón "Recoger", la animación de aumento de importe se detiene y en el campo "Ganancia" se muestra la suma total de ganancia y el botón pasa a ser de "Inicio". La animación de aumento de importe también puede detenerse pulsando la tecla "Espacio" del teclado. |
| | Doblar | Al activarse, aparece la pantalla de Apuesta. Pulsando los botones „⇨" o „⇦" del teclado también puede activarse la opción "Doblar". |
| | Denominación | Muestra el valor de un crédito. Pulsar este botón es posible también mediante la tecla "X" del teclado. Este botón permanece inactivo mientras giran los tambores y durante los modos Inicio Automático y Apuesta. La selección de un valor determinado es también posible pulsando los botones "C", "V", "B" y "N" del teclado. Al pulsar "C", se selecciona la denominación menor, "V" selecciona la siguiente, y así sucesivamente. Si hay un importe de ganancia, al cambiar de denominación este importe será añadido al saldo del jugador y ya no podrá apostar ese importe de nuevo. |
| | Inicio Automático | Cuando se activa el botón "Inicio Automático", el juego entre en modo de juego automático y el botón aparece como "Parada Automática". Este botón está activo solamente cuando los tambores no están girando y la pantalla de Apuesta no está abierta. La activación de este botón es posible también pulsando el símbolo "Z" del teclado. |

| | | |
|---|---|---|
| | Parada Automática | Cuando se activa el botón “Parada Automática” el modo de juego automático “Inicio Automático” se detiene y el botón cambia a “Inicio Automático”. Este botón aparece activo solamente en el modo de juego “Inicio Automático”. La activación de este botón es posible también pulsando el símbolo “Z” del teclado. |
| | Control de Sonido | Al activar este botón, el sonido del juego cambia entre on/off, dependiendo de su estado anterior. |
| | Control de resolución | Al activar este botón, la pantalla se expande o contrae su tamaño, dependiendo de su estado actual. |
| | Tabla de Pagos | Al activar este botón se abre o cierran las reglas de este juego. El botón “Tabla de Pagos” permanece inactivo cuando los tambores están girando, o cuando el juego está en modo de Inicio Automático. |
| | Salir | Al pulsar este botón, el jugador abandona el juego. Este botón permanece inactivo cuando los tambores están girando y en los modos de Inicio Automático y Apuesta. En caso de que se produzca una ganancia durante la activación de este botón, el importe ganado es añadido al saldo del jugador y el juego es cerrado. El jugador ya no podrá apostar este último importe ganado. La activación de este botón es posible también presionando el botón “,” del teclado. |

En la parte superior de la pantalla de juego, el jugador también puede ver el número del juego y la hora local de acuerdo a su PC.

# Reglas

- Los pagos se muestran en la Tabla de Pagos.
- La apuesta Reel Ways Pay multiplicada por el multiplicador de apuesta es igual a la apuesta total.
- Las combinaciones ganadoras pueden contener solamente un símbolo de una posición activa de cada tambor consecutivo.
- Las combinaciones ganadoras se pagan de izquierda a derecha, en tambores adyacentes, en las posiciones activas, comenzando por el de más a la izquierda.
- El mismo símbolo en una posición diferente del mismo tambor, paga la misma combinación ganadora de nuevo.
- Los pagos de combinaciones ganadoras se multiplican por el número del multiplicador de apuesta.
- Las combinaciones ganadoras pueden ser pagadas múltiples veces.
- Si hay 9 cartas del mismo tipo en todos los tambores, la ganancia total se multiplica x2.
- Las ganancias simultáneas de múltiples Ways Pays, se suman.
- Mal funcionamiento anual todos los pagos y juegos.

# Bonus Jackpot Cards

Las **Jackpot Cards** Mystery son una bonificación activada aleatoriamente mientras se juega a cualquier juego de **Jackpot Cards**.
Las **Jackpot Cards** forman un bote misterioso de cuatro niveles. Cada bote misterioso está ilustrado con un palo de las cartas:

- TRÉBOLES – 1$^{er}$ nivel (el valor de bote más bajo);
- DIAMANNTES – 2º nivel;
- CORAZONES - 3$^{er}$ nivel;
- PICAS - 4º y más alto nivel.

El valor y divisa de cada nivel misterioso de las **Jackpot Cards** se muestra en el lado derecho de su símbolo de palo correspondiente.
La contribución al nivel de jackpot es un porcentaje de la apuesta del jugador.

- **ACTIVACIÓN**

La bonificación **Jackpot Cards** Mystery puede activarse aleatoriamente al finalizar un juego individual y cobrar todas las ganancias. Cuando el **Jackpot Cards** Mystery se activa, el jugador tiene garantizado uno de los niveles del bote misterioso.
La **Jackpot Cards** Mystery se juega sobre el juego base y no lo cierra. El Auto Play se detiene automáticamente cuando se activa una ronda del **Jackpot Cards** Mystery. Al terminar, el control vuelve al juego al que se estaba jugando antes de activar la bonificación **Jackpot Cards** Mystery.

- **REGLAS Y CONTROLES**

Una vez activado, el jugador es llevado al juego de bonificación de las **Jackpot Cards** donde se le muestra una serie de 12 cartas boca abajo. El jugador selecciona cartas con el botón izquierdo del ratón hasta que descubra tres del mismo palo. El importe del bonus corresponde al importe acumulado en el momento de descubrir el último palo coincidente. Para poder terminar el juego de las **Jackpot Cards**, el jugador será invitado a pulsar el botón “Recoger”, añadiendo así las ganancias del juego de bonificación a su saldo total.
El importe ganado en la ronda de **Jackpot Cards** Mystery no puede llevarse a la ronda de Apuesta. El jugador tiene una oportunidad razonable de ganar el más alto nivel del bote con cualquiera de las apuestas válidas cada vez que accede al bonus de las **Jackpot Cards**. Sin embargo, cuanto más alta sea la apuesta clasificatoria del juego base, más altas serán las probabilidades de entrar en la bonificación y ganar alguno de los niveles del bote misterioso.
Apuestas válidas: 0.01 EUR - 1 000.00 EUR

- **CONEXIÓN DE INTERNET LENTA O DESCONEXIÓN**

Una conexión de Internet lenta puede causar retrasos y mostrar valores de jackpot desactualizados. La bonificación **Jackpot Cards** soporta la recuperación en caso de desconexión.

- **GANADORES**

Si alguno de los botes misteriosos es ganado, a todos los jugadores que estén jugando a los juegos de las **Jackpot Cards** les será notificado dicho evento a través de sus pantallas.

# Interrupciones Durante el Juego

- **Recuperación Total del Juego**

En caso de que el juego se vea interrumpido debido a una pérdida de conexión, la siguiente vez que el jugador acceda, el juego no finalizado se reiniciará en el mismo punto donde fue interrumpido, en un momento inmediatamente anterior a la interrupción.

- **Cancelación**

En caso del que el juego haya sido cancelado sin que el jugador haya intervenido, el momento de la cancelación se considerará el final del juego. Todos los fondos acumulados serán devueltos automáticamente al jugador.

ok

JOKERBET