

REGLAS DE JUEGO

VENECIA DE LA SUERTE

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

VENECIA DE LA SUERTE

PLATAFORMA: ONLINE

RTPs certificados: 95.24%, 93.13%, 91.03% y 85.28%

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Número de líneas	3
1.2. Premio máximo	3
1.3. Rodillos	3
2. JUEGO BÁSICO	4
2.1. Auto jugar	4
2.2. Líneas de premio	5
2.3. Plan de ganancias	5
2.3.1 Logros	6
2.3.2 Celebraciones especiales	7
2.4. Figuras especiales	8
2.4.1. Figura WILD	8
2.4.2. Figura SCATTER	8
2.5. WILD NIGHT	9
3. FREESPINS	10
3.1. Resumen	11
4. INTERFAZ Y TECLADO	12
4.1. Principal	12
4.2. Interfaz Mobile	13
5. MENÚ	14
6. Restauraciones y desconexiones	16

1. INTRODUCCIÓN

VENECIA DE LA SUERTE se trata de una máquina tragaperras de 5 rodillos para un jugador en la cual, a través de una apuesta, se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios.

Las especificaciones se dan sobre la versión de juego de escritorio, para información adicional sobre disposición de botones y funciones de la versión móvil consultar el apartado 5.2 Interfaz Mobile.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA. Las apuestas por defecto son: 0.30€, 0.60€, 0.90€, 1.20€, 1.50€, 1.80€, 2.40€, 3€, 4.50€ y 6€.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 243 líneas de premio.

1.2. Premio máximo

El premio máximo dependerá del RTP de la máquina, indicamos debajo la relación.

RTP	Premio Máximo
85.28%	6000 * apuesta
91.03%	6000 * apuesta
93.13%	6000 * apuesta
95.24%	6000 * apuesta

1.3. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando hayan parado todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio o no premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales que van de izquierda a derecha coincidiendo con una línea de premio.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla del juego principal, con los botones en la parte derecha, 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, sin un máximo de 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, o más, figuras en cualquier posición.

El premio se multiplica por el número de veces que está repetida la figura en un rodillo. Por ejemplo: si en un rodillo aparecen 2 figuras iguales el premio se multiplicará por 2. Si en un rodillo aparecen 3 figuras iguales el premio se multiplicará por 3. Si en un rodillo aparecen 3 figuras iguales y en otro rodillo aparecen 2 figuras iguales, el premio se multiplicará por 6.

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.



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
		1 vez	1 vez	1 vez
	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
		5 veces	2 veces	1 vez

2.3.2 Celebraciones especiales

Dependiendo del premio obtenido, tendremos las siguientes celebraciones:

- Big Win: si el premio es mayor a la apuesta*13.33 y menor a la apuesta*33.33.
- Mega Win: Si el premio es mayor igual la apuesta*33.33 y es menor que la apuesta*100.
- Super Mega Win: Si el premio es mayor o igual a la apuesta*100.

2.4. Figuras especiales

2.4.1. Figura WILD



La figura Wild hace de comodín y sustituye a todas las figuras, excepto a las figuras Scatter, doblando su valor (independientemente del número de figuras Wild que combinen con la figura); a excepción de las combinaciones que se formen durante el Wild Night (ver en el punto 2.6). Además de combinarse con el resto de figuras, la figura Wild puede dar su propio premio indicado en el plan de ganancias si aparece en mínimo 3 rodillos consecutivos de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo.

2.4.2. Figura SCATTER



La figura Scatter, además de dar su propio premio con 2 o más figuras en cualquier posición, dará acceso a la pantalla de selección de free spins con 3 (o más) figuras Scatter en cualquier posición.

2.5. WILD NIGHT

Aleatoriamente durante el transcurso de la partida, se pueden convertir hasta un máximo de 4 rodillos en un comodín. Esta característica la conocemos como “Wild Night”.

Durante el transcurso del Wild Night, el jugador verá un cambio de colores en el fondo y los rodillos.

No se pueden obtener free spins durante el Wild Night. Tampoco se activará el Wild Night durante una secuencia de free spins.



3. FREESPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”. Para acceder a Free Spins se han de obtener 3 o más figuras Scatter en el juego principal.



Se jugarán 15 free spins. En cada partida que resulte premiada se otorgará aleatoriamente un símbolo comodín x2, x3 o ambos, en cualquier posición del juego. Dicho símbolo actuará como comodín y multiplicará el premio de la línea premiada correspondiente por la cantidad que indique dicho símbolo.

x2 x3



Dentro de free spins se pueden obtener más tiradas gratis si volvemos a obtener Scatters. Si se obtienen 3, 4 o 5 Scatters se otorgarán 3, 9 o 18 free spins respectivamente.

El premio máximo posible es 6000 x apuesta. Si el premio total acumulado en una ronda de Free Spins alcanza esta cifra, la ronda terminará inmediatamente y se otorgará el premio de 6000 x apuesta. El resto de Free Spins serán descartados.

3.1. Resumen

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



4. 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:

4.1. 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:** (-) del teclado numérico
-  **Jugar:** Empezar la partida, o acelerar los cobros. **Tecla:** Espacio-ENTER (Principal o Numérico)
-  **Home:** Solo aparece en mobile (4.2 Interfaz Mobile). Permite salir del juego y volver al Lobby.

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

Histórico: **Teclas:** (H)

4.2. 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.



5. 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

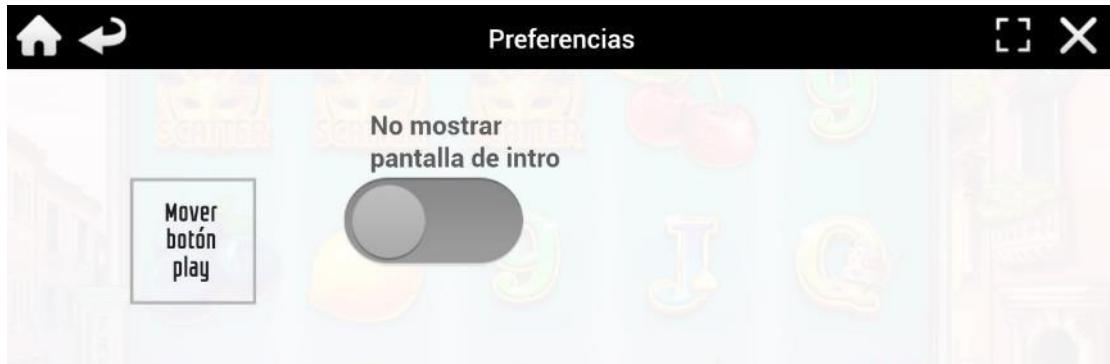


Reglas del Juego

Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego

**Preferencias**

Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer.



- No mostrar pantalla de intro: Checkbox para mostrar o no mostrar la pantalla de introducción del juego.
- Mover Botón Play: podremos reubicar el botón de jugar a otro lugar permitido. Luego podremos guardar esta posición pulsando el botón del discoete o podremos descartarlo pulsando el botón de papelera haciendo que el botón jugar vuelva a su posición inicial.



6. 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 se volverá con la partida finalizada.
- Durante los free spins el juego volverá a iniciarse en la tirada en la que se había interrumpido el juego.
- Resumen Free Spins se volverá al final con el premio sumado al contador de balance.
- Durante las celebraciones especiales se volverá al final de esta con los premios sumados.

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.





JOKERBET