

# REGLAS DE JUEGO

---

WISH UPON A JACKPOT



# Wish Upon A Jackpot: instrucciones para el jugador

## INTRODUCCIÓN

Wish Upon A Jackpot es un juego de máquina tragaperras de 5 carretes y 20 líneas con un motivo de cuento de hadas mágico. El juego tiene 4 funciones increíbles y mágicas, así como el Fairy Godmother Bonus, con el que ¡todos sus sueños pueden hacerse realidad!

### Paso 1: Empezando

1. Haga clic en los botones "+" y "-" para aumentar o disminuir la cantidad de su APUESTA TOTAL. Seleccione su Apuesta desde 20 ct hasta un máximo de 100 € (en función del Operador, de la configuración y de la divisa seleccionada). 2. Haga clic en "GIRAR" para comenzar su partida. 3. El juego dispone de la función Auto juego que inicia cada giro de forma automática. Si desea cancelar esta función durante los giros automáticos, simplemente pulse el botón Detener que aparece en la parte superior, donde antes se encontraba el botón Auto juego junto al número restante de giros.

### Paso 2: Cómo jugar

Pulse "GIRAR" para iniciar la partida. Los carretes giran y finalmente se detienen al azar. Si la combinación de los símbolos que aparecen en los carretes forma una línea de 2, 3, 4 o 5 símbolos iguales (empezando por la izquierda) en una de las líneas ganadoras, usted gana. Cualquier línea ganadora que tenga aparecerá resaltada y las ganancias aparecerán en el saldo de su cuenta. Con 3 símbolos especiales de bonus en cualquier posición de los carretes 1, 3 y 5 se obtiene el Bonus Hada madrina. Si se muestra Rumpelstiltskin se obtiene el Bonus Rumpelstiltskin Deal Maker. Si se muestra Jack y las habichuelas mágicas se obtiene el Bonus Jack and the Beanstalk. Si se muestran los 3 cerditos se obtiene el Bonus 3 Little Pigs Free Spins. Si se muestra Rapunzel se obtiene el Bonus Rapunzel Free Spins.

## Ganancias de los carretes

Los premios de las líneas se multiplican por el valor de la apuesta de la línea ganadora. Todas las ganancias de todas las líneas se suman para formar la ganancia total. Todos los símbolos que paguen en una línea deben aparecer en una línea en juego y en líneas consecutivas comenzando por el carrete del extremo izquierdo. Solo se pagará la ganancia por línea más alta en cada línea. Las ganancias de símbolos especiales se suman a cualquier ganancia de línea obtenida.

## Símbolo de comodín

El símbolo de comodín se puede utilizar para ayudar a formar ganancias de línea forma al sustituirlo por otros símbolos. El símbolo de comodín no sustituye a los símbolos especiales ni de bonus. Solo se pagará la ganancia más alta en cada línea (por ejemplo 3 símbolos de comodín suponen una ganancia o pueden utilizarse con otro símbolo para obtener una ganancia de 4 símbolos, pero solo se pagará la opción más alta).

## Return To Player (RTP)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) es de 92,46% a 95,26% en dependencia de la cantidad de números seleccionados por el jugador. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Bonus Fairy Godmother

Si aparece el hada madrina en cualquier partida hay posibilidades de que se active el Bonus Fairy Godmother. Seleccione una esfera mágica para mostrar su deseo. Esté atento al símbolo de comodín del gato con botas, que puede saltar y salir del símbolo y convertir cualquier símbolo adyacente en COMODÍN. Muestre el comodín especial de Pinocho, que puede convertir cualquier posición de los carretes en COMODÍN para obtener ganancias mágicas. Si se muestra la galleta de jengibre, puede convertir cualquier carrete en COMODÍN. Cuando pide un deseo a una estrella... ¡el deseo se hace realidad!

## Bonus Rumpelstiltskin's Deal Maker

Si se muestra Rumpelstiltskin durante el Bonus Fairy Tale, se inicia el Bonus Rumpelstiltskin Deal Maker. Rumpelstiltskin mostrará un contrato en un pergamino que contiene un premio multiplicador. Con cada oferta, el número de pergaminos a la izquierda de la pantalla disminuirá. Pulse ACEPTAR para recoger ese premio o RECHAZAR para recibir otra oferta. La función continúa hasta que el jugador recoge un premio o recibe 5 ofertas.

## Bonus Jack and the Beanstalk

Si se muestra Jack y las habichuelas mágicas durante el Bonus Fairy Tale Bonus, se inicia el Bonus Jack and the Beanstalk. Elija una habichuela mágica para hacer crecer el árbol. Continúe seleccionando hasta que aparezca Cobrar, donde gana el premio hasta donde alcanza el árbol. Llegue a la parte superior del camino y elija uno de los huevos de la gallina de oro para revelar una gran ganancia.

## 3 Little Pigs Free Spins Bonus

Si se muestran los 3 cerditos durante el Bonus Fairy Tale, se activa el Bonus 3 Little Pigs Free Spins. Si durante cualquier giro aparece cualquiera de los 3 cerditos, cualquier posición de los carretes se puede convertir en comodín. Permanecerán como comodín durante toda la partida, pero tenga cuidado con el lobo feroz que puede soplar los comodines, eliminando así su efecto. Los Giros gratis continúan hasta que el número de giros restantes llega a cero. Esté atento al cerdito mago... ya que puede volver a activar los Giros gratis después del giro final. ¡¡¡Spinnus Repeato!!!

## Rapunzel Free Spins Bonus

Si se muestra Rapunzel durante el Bonus Fairy Tale, se activa el Bonus Rapunzel Free Spins. Los giros gratis se juegan en carretes ampliados, en los que aparece el símbolo especial del príncipe azul. Durante cualquier giro, si aparece el símbolo especial Príncipe azul a la vista en el carrete 5, el príncipe escala la torre, lo que podría aumentar el multiplicador de giros gratis,

contando así con más posibilidades de ganar por todo lo alto. Los giros gratis siguen activos hasta que el príncipe llega a la cima de la torre, donde se premia al jugador con la cantidad que aparece en el panel Ganancias de 'Bonus'.

## Auto juego

Al seleccionar "AUTO JUEGO" se pueden realizar hasta 100 apuestas automáticas, una tras otra. Seleccione su apuesta del modo habitual y, a continuación, pulse el botón "AUTO JUEGO" para seleccionar el número de apuestas de "Auto juego" que desea realizar. Auto juego se desactiva si se accede a cualquier ronda de bonus, incluyendo giros gratis. Puede detener el Auto juego de modo que no continúe con el siguiente giro haciendo clic en el botón "DETENER".

## Información sobre ganancias y reglas del juego

Los premios de las líneas se multiplican por el valor de la apuesta de la línea ganadora. Las ganancias de las diferentes líneas de ganancias se suman. Todos los símbolos que paguen en una línea deben aparecer en una línea en juego y en carretes consecutivos comenzando por el carrete del extremo izquierdo (20 líneas siempre activas). Solo se pagará la ganancia por línea más alta en cada línea. Los símbolos de función son ganancias de símbolos especiales y se conceden cuando aparecen en cualquier posición en los carretes en cualquier número de líneas en juego (20 líneas siempre activas). Los símbolos de función especiales múltiples se pueden ganar en una sola partida. Las ganancias de los símbolos especiales se pagan además de las ganancias del carrete. Los giros gratis se juegan con el mismo número de líneas y apuesta por línea/apuesta total que el giro que inició la ronda (20 líneas siempre activas). EL MAL FUNCIONAMIENTO INVALIDA TODOS LOS PAGOS Y JUGADAS. El premio máximo en un único giro es de 250.000 € o la Apuesta x 10.000 - lo que se alcance primero (O equivalente en la divisa. Pueden aplicarse otros límites del operador).

La apuesta es de 0,20€ a 100,00€ (o el equivalente de moneda).

## Operaciones

### Menú de apuestas



Pulsando este botón se despliega el menú de apuestas. En **SELECCIONAR APUESTA** se puede ajustar la apuesta. La apuesta total se muestra en **APUESTA**. Al inicio del juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**. El menú de apuestas se cierra pulsando de nuevo el botón.

### Menú de juego automático



Pulsando este botón se despliega el menú de juegos automáticos. En **SELECCIONAR CANTIDAD DE JUEGOS** se puede ajustar la cantidad de juegos automáticos. La cantidad de juegos seleccionada empieza a iniciarse automáticamente en cuanto se inicia un juego. La cantidad restante de juegos automáticos se muestra en el botón.

**Otras opciones:** Si además de la cantidad de juegos automáticos se ofrecen otros ajustes, todos los campos señalizados con \*) son obligatorios y deben completarse.

### Arranque del juego



Pulsando Start arrancan los rodillos y comienza un juego. Si el juego automático está activado, el botón inicia automáticamente el giro de los rodillos.



Durante el giro de los rodillos, **Start** se sustituye por este botón. Los rodillos se pueden detener antes de tiempo pulsando este botón.



Pulsando el botón **Stop** se interrumpe el juego automático. Pulsando **Start** continúa el juego automático. Durante el juego automático en el botón se muestra la cantidad restante de juegos automáticos.

### Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

## Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según la tabla de premios. A la tabla de premios se puede acceder pulsando el botón **tabla de premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en diferentes líneas, así como los premios Scatter, se suman para dar el resultado final.

## Cobro



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

### Indicación de los botones adicionales



Pulsando el botón correspondiente se visualiza o se suprime un menú con botones adicionales.

### Pantalla completa



Pulsando este botón se activa y desactiva el modo de pantalla completa.

### Tabla de premios



La tabla de premios se puede visualizar o suprimir de nuevo pulsando el botón correspondiente.

## Ayuda

Pulsando este botón, se visualiza y se suprime de nuevo la información de ayuda.

## Sonido



Pulsando este botón puede activarse y desactivarse el sonido.

## Abandonar el juego



Pulsando el botón Home, finaliza el juego.

## Juego rápido



Pulsando el botón gris se puede conectar en todo momento el juego rápido y desconectarlo de nuevo pulsando el botón de la derecha. En los juegos rápidos se acorta la marcha de los rodillos.

## Zurdos - Diestros

Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida. Dependiendo del ajuste, los botones se muestran a la derecha o a la izquierda de la pantalla.

## Desplazamiento de los botones



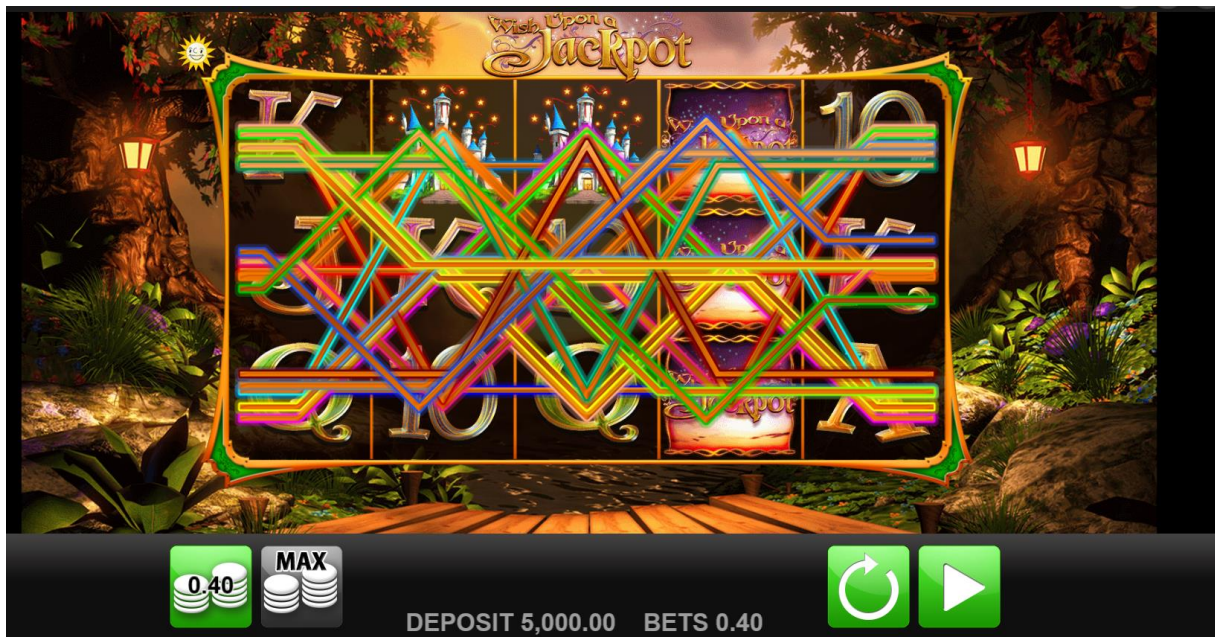
Los diferentes botones se pueden mover con flexibilidad mientras se mantienen pulsados. Si el botón está pulsado, flechas indican los sentidos en los que se puede desplazar dicho botón.



**La siguiente funcionalidad de juego puede estar sujeta a las condiciones comerciales del operador del casino. Para más información visite el sitio web del operador del casino:**

- Los procedimientos que describen cómo se manejan las interrupciones de los juegos actuales.





Gamedesign

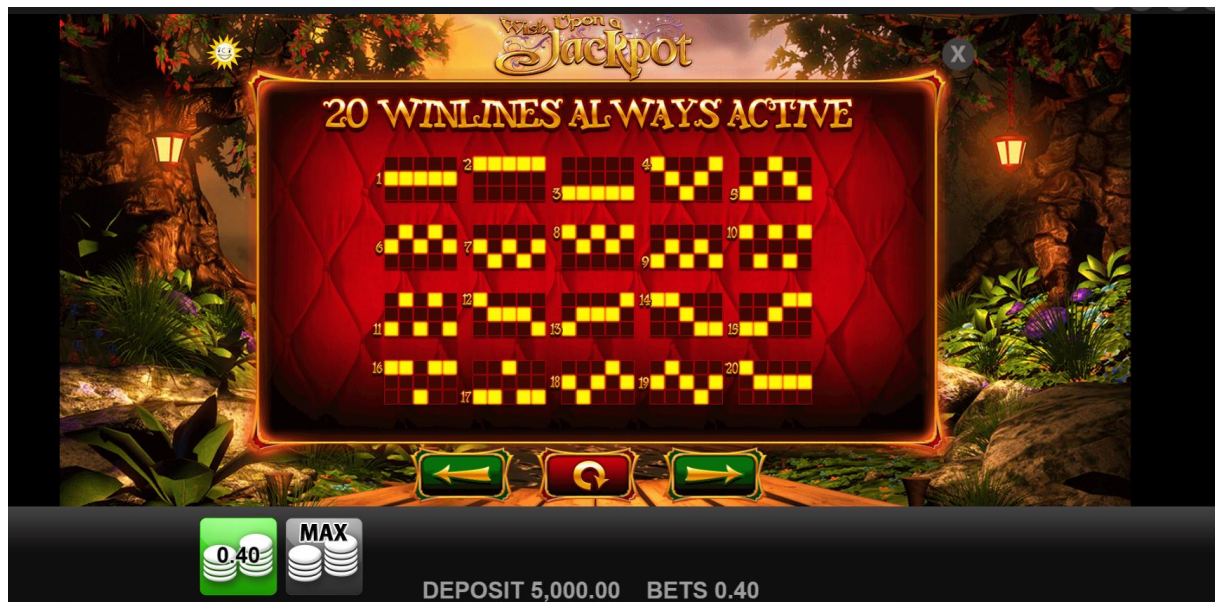


Paytable#1





Paytable#2



Paytable#3

# OK

 **JOKERBET**