

PLAN DE JUEGOS

KAJOT GREEN PLANET SPAIN

Puede incluir todos o algunos de los siguientes juegos de apuestas según la elección y configuración del proveedor:

9 STARS PLUS
ALCHEMY
JOKER 27 PLUS
JOKER BOOM PLUS
KAJOT POKER
KAJOT ROULETTE
MONSTER SLOTS
SUPER JOKER 40
VIKINGS

PLAN DE JUEGO

Monedas aceptadas: 0,20; 0,50; 1; 2 € (según la configuración de la máquina)

Billetes aceptados: 5; 10; 20 € (según la configuración de la máquina)

El crédito puede ser desembolsado en cualquier momento utilizando una clave de pago del personal de servicio. La suma desembolsada está registrada en la terminal en contadores electrónicos y electromecánicos.

Todas las ganancias siguen el cuadro de ganancias válido para el dado juego y la apuesta. El cuadro de ganancias se muestra en la pantalla en los juegos individuales y cambian de forma dinámica para el juego específico.

La ganancia no es válida especialmente en los casos cuando, por ejemplo, está causada por un error técnico (del sistema de juego, error de hardware) o si el sistema de juego en consecuencia de un error técnico, demostró el derecho a ganar a pesar del hecho de que este reclamo se originó o si el sistema de juego como resultado de una interferencia no autorizada del cliente o de terceras partes con el software demostró el derecho a ganar a pesar del hecho de que este no había surgido, etc.

Cualquier reclamación sobre las ganancias o defecto del terminal serán resueltas por el personal del operador.

En caso de un error del terminal durante el juego, este juego siempre se considerará inacabado. Después de re-establecer la funcionalidad del terminal, la apuesta del juego se devuelve, independientemente del éxito o malogro del dado juego. El juego ganado se considera completo después de la adición de la cantidad total de la caja PREMIO a la caja CRÉDITO.

La cuota de ganancia incluyendo los juegos de bonificación, de la fase RIESGO y BOTE: 93 - 97 %

ADVERTENCIA: ¡¡¡Jugar sobre el terminal VLT está prohibido para cualquier persona menor de 18 años!!!

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Tabla de información:

CRÉDITO: visualización del estado actual de todos los billetes y monedas introducidas

PREMIO: aquí se muestran las ganancias recibidas

APUESTA: apuesta actual al juego

Elementos de control de la pantalla táctil y botones de control principales:

MENÚ: Salida del juego y vuelta a la pantalla principal del terminal

COMIENZO: (en el menú) Activa el juego elegido

AUTOSTART: Inicia el juego automático hasta la consunción del crédito o terminar el juego automático pulsando el botón de nuevo

APUESTA + : Eleva la apuesta y aumenta el número de líneas

APUESTA - : Baja la apuesta y reduce el número de líneas

APUESTA MÁXIMA: Elige la máxima posible apuesta por el juego

? (INFO): Demuestra la información básica sobre el juego, demuestra el plan de juego en el menú

SONIDO: Elige entre tres niveles básicos de volumen

BANDERA: (en el menú) Cambia el idioma

RIESGO: Inicia la fase de RIESGO

DESEMBOLSO: Demuestra la información siguiente: "Para el desembolso del crédito, llame el personal de servicio."

FUNCIONES CLAVES DEL JUEGO

Iconos de todos los juegos seleccionados se muestran en el menú principal. Se pueden seleccionar utilizando el botón START, toque el botón de inicio o toque el icono del juego.

Cómo iniciar y terminar el juego: El juego puede iniciarse sólo si hay un importe suficiente en la caja CRÉDITO para la apuesta seleccionada. Después de seleccionar el juego y presionar el botón START, la apuesta seleccionada se deduce de la caja de CRÉDITO y empiezan a girar los rodillos representados ópticamente. Si después de los rodillos se detienen, se exhibe al menos una combinación ganadora se muestra en la tabla de ganancias, el jugador puede dejar el juego en cualquier momento y añadir el premio pulsando el botón AÑADIR de la caja de PREMIO a la caja CRÉDITO, o se puede ejecutar el juego RIESGO. Si el juego está en modo de AUTOSTART (arranque automático), el premio se transfiere automáticamente desde la caja de PREMIO a la caja de CRÉDITO y el juego se considera completo. Si después de detenerse los rodillos no hay ninguna combinación ganadora, entonces el juego ha terminado.

AUTOSTART: Después de pulsar el botón de AUTOSTART (arranque automático) o la selección de AUTOSTART en la pantalla táctil, la máquina continúa automáticamente en el juego hasta que se consume el crédito o se pulsa de nuevo el botón AUTOSTART o la opción de inicio automático AUTOSTART en la pantalla táctil.

RIESGO: Este juego se ofrece de forma automática después del terminar un partido ganador (botón RIESGO). El jugador juega por el importe demostrado en la caja PREMIO. El jugador puede elegir si se saca una tarjeta roja o negra. Si la suposición es correcta, el importe se multiplica por 2, si no, se pierde el importe entero. El importe de la que se juega en la fase de RIESGO se puede reducir a la mitad presionando DIVIDIR. Reduciendo el importe a la mitad se puede alcanzar la cantidad igual a la apuesta mínima posible. Pulsando el botón AÑADIR, el jugador puede dejar el juego en cualquier momento y añadir el premio al ganador de la caja PREMIO a la caja CRÉDITO. La ganancia máxima en el juego RIESGO se limita a un máximo premio del dado juego.

JUEGO: 9 STARS PLUS

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 6 000 €

Información básica: Juego de tres rodillos con tres símbolos por rodillo y juego a 27 líneas con premio. Los premios son válidos de izquierda a derecha.

Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas con premio, esto significa que los premios se acumulan. Es válido solo el premio más alto en la línea de premio.

PREMIO DOBLE: En caso de premio en todas las 27 líneas con premio (9 símbolos iguales en los tres rodillos) los premios se doblan automáticamente.

SÍMBOLO DE LA ESTRELLA: El símbolo de la ESTRELLA reemplaza cualquier símbolo. El símbolo de la ESTRELLA enciende estrellas en el campo de bonificación.

JUEGO EXTRA RUEDA DE LA SUERTE: Si en cualquiera de los rodillos sale el símbolo de la estrella, en el campo de bonificación se enciende la estrella correspondiente, la posición de la cual corresponde a la posición en el rodillo. Se sigue así hasta que se enciendan todas las estrellas en el campo. El juego extra se activa tras encenderse las 9 estrellas en el campo. El jugador gana entonces un premio, que se sortea en la rueda de premio, donde gira primero alguno de los símbolos ganadores, y después un múltiplo que puede ser 5x, 7x, 10x, 12x, 15x, 20x. El premio se calcula como factor del símbolo sorteado por el múltiplo sorteado. El campo de bonificación con estrellas va unido al importe de la apuesta. Cada importe de la apuesta tiene su propio campo de bonificación.

JUEGO: ALCHEMY

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 6 000 €

Información básica: Juego de cinco rodillos con tres símbolos por rodillo y juego de 5 líneas vencedoras. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Es posible obtener durante una partida un premio en varias líneas ganadoras, eso significa que los premios se suman. Solo es válido el premio más alto de cada línea ganadora.

MULTIPLIER: Si en los primeros 3, 4, 5 rodillos salieran 9, 12, 15 símbolos coincidentes, el jugador obtendrá automáticamente un premio con un múltiplo de 3x, 4x, 5x.

SYMBOL ALCHYMISTA (WILD): sustituye cualquier símbolo excepto el símbolo LIBRO (SCATTER).

COMODÍN EN EXPANSIÓN (EXPANDING WILD): El símbolo del ALQUIMISTA (WILD) se expande a todo el rodillo.

FUNCIÓN DE BONIFICACIÓN DEL ALQUIMISTA: La figura del alquimista que aparezca por casualidad en una tirada sin premio puede activar una de las siguientes funciones de bonificación:

- **MEZCLA (SHUFFLING):** Mezcla de los símbolos en caso de tirada sin premio y creación de una posición ganadora.
- **CAMBIO DE COLOR (CHANGING):** Cambio de color de todos los símbolos (J, Q, K, A) a un símbolo elegido aleatoriamente (J, Q, K, A).
- **APARICIÓN ALEATORIA DEL COMODÍN (RANDOM APPEAR WILD):** Obtención aleatoria de los símbolos del ALQUIMISTA (WILD) en el rodillo.

JUEGO BONIFICADO FREESPINS: El símbolo LIBRO (SCATTER) aparece solo en el rodillo 1, 3 y 5. Tres símbolos LIBRO (SCATTER) en cualquiera de los cilindros (1, 3, 5) pone en marcha el FREESPINS. El jugador puede elegir una de las tres variantes FREESPONS, siempre con una de las FUNCIONES BONIFICADAS DEL ALQUIMISTA:

- **9x FreeSpins** con CAMBIO DE COLOR (Changing Feature),
- **5x FreeSpins** con MEZCLA (Shuffling Feature),
- **7x FreeSpins** con APARICIÓN ALEATORIA DEL SÍMBOLO DEL COMODÍN (RandomAppear Wild Feature),

Durante el transcurso de las partidas bonificadas, los premios son proporcionales a la apuesta de la partida que puso en marcha el giro libre. No es posible obtener más partidas bonificadas en una partida bonificada ya en marcha.

JUEGO: JOKER BOOM PLUS

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 5 760 €

Información básica: Juego de cuatro rodillos con tres símbolos por rodillo y juego a 81 líneas con premio. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas con premio, esto significa que los premios se acumulan. Es válido solo el premio más alto en la línea de premio.

SÍMBOLO JOKER BAR (WILD): Sustituye a todos los símbolos incluyendo el símbolo ESTRELLA (SCATTER).

SEGUNDA OPORTUNIDAD: Si al ganar el símbolo JOKER BAR (WILD) no se da de inmediato en el juego una combinación ganadora, sigue en posición en el giro siguiente.

JUEGO EXTRA BOOM SPIN: 3x ESTRELLA (SCATTER) activa BOOM SPINS. Tras la activación es válido que el símbolo HVÉZDA (SCATTER) se calcula por lo menos uno en cada rodillo. El jugador puede seleccionar una de las dos variantes de giro BOOM SPINS. Por tres símbolos ESTRELLA obtiene 10 giros con símbolo WILD en el primer rodillo o 5 giros con el símbolo WILD en el primero y cuarto rodillos. Por 4 símbolos ESTRELLA gana 20 o bien 10 de estos giros. Los giros BOOM SPINS no son gratis: por cada uno de ellos se descuenta al jugador crédito del campo CRÉDITO. Durante los giros BOOM SPINS los 3 símbolos en el primer rodillo cambian a símbolo JOKER. Durante estos juegos extra se pueden ganar nuevos giros BOOM SPINS.

JUEGO: JOKER 27 PLUS

Premio máximo (apuesta maxima 6 €): 6 000 €

Información básica: Juego de tres rodillos con tres símbolos por rodillo y juego a 27 líneas con premio. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas con premio, esto significa que los premios se acumulan. Es válido solo el premio más alto en la línea de premio.

MULTIPLIER (MULTIPLICADOR): Si salen 9 símbolos coincidentes (o completados con el símbolo JOKER) el jugador gana automáticamente un premio doble.

JUEGO EXTRA FREE SPINS: 3 símbolos iguales en fila en la línea con premio central activan el juego extra FREE SPINS. El jugador obtiene así giros gratis según la tabla de premios situada en el monitor superior. Durante los juegos extra, los premios son proporcionales a la apuesta del juego que activó los giros gratis. Se puede obtener juegos extra durante el juego extra en curso.

JUEGO: KAJOT POKER

Premio máximo (apuesta maxima 6 €): 3 000 €

Información básica: Juego de tipo póquer. El juego utiliza las reglas clásicas del póquer con cinco cartas en dos manos. Si durante el reparto el jugador no tiene ninguna carta o tiene todas las cartas, las carta se dejan en caso de una combinación no ganadora, y se asignan los premios en caso de combinación ganadora. Se premian todas las combinaciones visualizadas en la tabla de premios. Se paga solo la combinación ganadora más alta.

BARAJA: El juego utiliza la baraja tradicional de 52 cartas con la carta añadida del JOKER. La baraja se mezcla cada vez que se reparte.

JOKER: La carta con el símbolo del JOKER completa cualquier combinación ganadora excepto las combinaciones BONUS y MYSTERY.

BONUS: Con la combinación de cartas extra FOUR OF A KIND sin la carta JOKER el jugador gana un premio según la tabla de premios. La carta extra se cambia siempre tras pagarse el premio MYSTERY.

MYSTERY: Con la combinación de cartas extra THREE OF A KIND sin la carta JOKER se le da al jugador una moneda en el campo MYSTERY. Tras recoger las nueve monedas el jugador gana un premio al azar dentro de los límites de la tabla de premios. Luego se sortea una nueva carta extra entre el dos y el diez.

JUEGO: KAJOT ROULETTE

Premio máximo (apuesta maxima 6 €): 216 €

Información básica: Juego de tipo ruleta. El campo de juego de la ruleta contiene 37 posiciones numeradas de 0 a 36. En la parte superior izquierda está «RACE TRACK» para apostar en secciones de la rueda de la ruleta. En la parte superior derecha está el histórico de los últimos 12 números salidos incluyendo estadísticas porcentuales. El objetivo del juego es apostar por un número o dentro de un grupo de números donde se parará la bola.

DOBLAR Y GIRAR: Dobra el valor de la ficha colocada el campo de juego y activa el juego de la ruleta.

VOLVER: Retira la última apuesta colocada en el campo de juego de la ruleta, en caso de apuesta en una de las race track devuelve la apuesta em fichas únicas.

BORRAR: Retira todas las apuestas del campo de juego de la ruleta.

REAPOSTAR; Repite las apuestas hechas en la vuelta anterior del juego.

GIRAR AUTOMÁTICAMENTE: Inicio del juego automático hasta el agotamiento del crédito, o terminar pulsando, las apuestas seleccionadas se repiten.

GIRAR: Se activa una vuelta del juego.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Las apuestas se hacen seleccionando las fichas y colocándolas en el número o grupo de números deseados. Pulsando el botón se gira, se termina la ronda de apuestas y se puede seguir el desarrollo del juego en el monitor superior, on en la sección superior del monitor inferior.

APUESTA DIRECTA: La ficha se puede colocar en cualquier número incluyendo el cero.

APUESTA DIVIDIDA: La ficha se puede colocar en dos números cualquiera seguidos, colocándola en la línea que separa dichos números. Por ello es posible también colocar la ficha en la línea que separa 0 y 1, 2 y 3.

APUESTA DE CALLE La apuesta de calle se hace sobre tres números. La ficha se coloca en la línea del borde exterior del campo de juego, junto a la fila correspondiente de tres números. Con esto se permite apostar tanto a 0, 1 y 2 como a 0, 2 y 3.

APUESTA DE ESQUINA: La apuesta de esquina cubre cuatro números. La ficha se coloca en el cruce que separa los cuatro números en cuestión. Se puede apostar también a los números 0, 1, 2 y 3.

APUESTA EN LA FILA: La apuesta en la fila cubre dos apuestas de calle, es decir seis números diferentes en dos filas de tres. La ficha se coloca en la línea del borde más próxima del campo de juego de la ruleta, en el punto donde se cruza con la línea que separa dos filas concretas.

APUESTA EN LA COLUMNA: En lado más corto del campo de juego de la ruleta hay tres campos marcados «2 a 1». Colocando la ficha en uno de estos campos se apuesta a los 12 números de la fila en cuestión (excepto 0).

APUESTA A LA DOCENA: La apuesta por un grup de doce números se puede hacer colocando la ficha en uno de los tres campos indicados como «1st 12», «2nd 12» o «3rd 12».

APUESTA A NÚMERO NEGRO/ROJO, PAR/IMPARG, ALTO/BAJO: La apuesta colocada en un campo de la parte inferior del campo de juego de la ruleta cubre la mitad de todos los números en el campo de juego (a excepción de 0). Cada campo incluye 18 números,

POSIBILIDAD DE APUESTA «RACE TRACK»:

TIERS: Le Tiers du Cylindre es la apuesta a los 12 números de la rueda de 33 a 27 que se encuentran frente a 0. Para esta apuesta es necesario usar 6 fichas y colocarlas una por una en las posiciones siguientes: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.

VOISINS: Les Voisins du Zéro es la apuesta por los números vecinos al cero. Esta apuesta es por un total de 17 números de la rueda de la ruleta de 25 a 22. Se coloca una ficha en cada una de las posiciones siguientes: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35, luego es necesario colocar dos fichas en el trío 0/2/3 y a dos fichas en el cuarteto 25/26/28/29.

ORPHELINS: Orphelins es apostar a los huérfanos. Son los números en la rueda de la ruleta de 6 a 17 y de 9 a 1. Para esta apuesta es necesario utilizar cinco fichas, de las cuales es necesario colocar una el campo con valor 1 y luego apostar una ficha en los pares 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.

JUEGO: MONSTER SLOTS

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 3 000 €

Información básica: Juego de cinco rodillos a 27 líneas con premio (criss-cross) en caso de 3 símbolos con premio, 81 líneas con premio (criss-cross) en caso de 4 símbolos con premio y 243 líneas con premio (criss-cross) en caso de 5 símbolos con premio. Los premios son válidos de izquierda a derecha excepto para el símbolo scatter, que es válido en cualquier parte de los rodillos. Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas con premio, esto significa que los premios se acumulan.

SÍMBOLO WILD: El símbolo WILD completa la combinación en la línea de victoria excepto la del símbolo SCATTER.

JUEGO BONUS FREE SPINS: Tres símbolos SCATTER en los rodillos activan el juego extra FREE SPINS. Durante FREE SPINS los premios son proporcionales a la apuesta que activó el juego extra. En FREE SPINS todos los monstruos se desarrollan a un nivel superior en uno. En FREE SPINS no se descubren los símbolos RUNY.

RESPIN: Siempre que salen cinco y más símbolos iguales RUNY en cualquier punto de los rodillos, el jugador gana un Respin gratis, en el que sube el nivel del monstruo correspondiente al símbolo RUNY dado. En Respin se puede ganar otro Respin.

EVOLUCIÓN: El jugador elige el nivel del juego durante el desarrollo del mismo. En el nivel 1 todos los monstruos están en el nivel 1. Con cada nivel superior se levanta el del monstruo correspondiente (por orden monstruo del césped, monstruo del agua, monstruo eléctrico, monstruo de fuego) a un segundo nivel ya en el juego básico. El premio por el nivel superior es 1x, 2x, 3x, 4x, 5x la apuesta en el juego.

JUEGO: SUPER JOKER 40

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 3 000 €

Información básica: Juego de cinco rodillos a 40 líneas con premio. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas con premio, esto significa que los premios se acumulan. Es válido solo el premio más alto en la línea de premio.

SÍMBOLO JOKER (WILD): El símbolo del JOKER reemplaza cualquier símbolo. Cuando al jugador le sale un rodillo lleno de uno de los símbolos, en la rotación siguiente ese rodillo cambia con toda la apuesta al símbolo JOKER.

JUEGO EXTRA FREE SPINS: 3 símbolos ESTRELLA en cualquier punto de los rodillos (SCATTER) activan el juego extra FREE SPINS. El jugador puede seleccionar una de las tres variantes de juego FREE SPINS.

- **5 free spins** con el símbolo JOKER en todos los rodillos 1 y 3 y 5
- **15 free spins** con el símbolo JOKER en todos los rodillos 2 y 4
- **30 free spins** con el símbolo JOKER en todos el rodillo 3

JUEGO: VIKINGS

Premio máximo (apuesta máxima 6 €): 3 000 €

Información básica: Juego de cinco rodillos con 20 líneas de pago. Los premios son válidos de izquierda a derecha. Durante un juego se pueden ganar premios en más líneas de pago, es decir, los premios se acumulan. Es válido solo el premio más alto en la línea de pago.

SÍMBOLO WILD: El símbolo WILD completa todos los símbolos a excepción del símbolo SCATTER. Si sale 1 símbolo WILD en la línea de pago, el premio de la línea se multiplica por 2. Si salen 2 símbolos WILD en la línea de pago, el premio de la línea se multiplica por 4. Si salen 3 símbolos WILD en la línea de pago, el premio de la línea se multiplica por 8. Si salen 4 símbolos WILD en la línea de pago, el premio de la línea se multiplica por 16.

SÍMBOLO SCATTER: El símbolo aparece solo en los rodillos 2, 3 y 4. Tres símbolos SCATTER en los rodillos activan el juego extra Free Spins. El número de juegos extra viene dado en la tabla de premios. Ante una combinación ganadora en este juego extra, todas las combinaciones se paran y el jugador obtiene un re-spin y la oportunidad de aumentar el premio conseguido. Cada combinación ganadora siguiente se para y el jugador obtiene otros re-spins, hasta que salga la primera combinación no ganadora o la pantalla esté llena de símbolos parados. Luego se valora el premio total de cada giro.