



JOKER VEGAS 4 UP

Guía del usuario/Reglas (v1.6)

1. Visión de conjunto

Los juegos de Video Poker utilizan gran parte de las reglas básicas de póquer. El objetivo es obtener una mano de póquer de cinco cartas que contenga al menos un par de reyes, hasta el máximo de la escalera real en los cuatro niveles multiplicadores.

Nota: Para describir el juego y su funcionalidad, en las siguientes secciones, el EURO se utiliza como moneda del juego. La moneda del juego real es establecida por la cuenta que ha registrado con el operador y se muestra al lado del valor de la moneda seleccionada.

2. Especificaciones generales

Tipo	Video Poker
RTP	1-4 monedas: 96,99% 5 monedas: 97,39%
Variaciones del idioma	IT, EN, FR, ES, DE
Valores de monedas en euros	0,01, 0,02, 0,05, 0,10, 0,20, 0,50, 1,00
Valor de moneda por defecto *	0,01
Súper Premio *	45 000 MONEDAS
Apuesta mínima	0,01 VALOR DE MONEDA por 1 MONEDA por 4 veces
Apuesta máxima	1 VALOR DE MONEDA por 5 MONEDAS por 4 veces
Monedas apostadas por defecto*	1 MONEDA
Progresivo	No
Cartas especiales	Sí (Joker)
Bonus	No
Reproducción automática	Sí
Número de cartas	53 (para cada nivel)
Doble	Sí
Tipo Baraja de Cartas	Francés

Nota: El **valor de moneda por defecto *** y las **monedas apostadas por defecto *** se aplican a la primera vez que se carga el juego. El valor de moneda, y el número de monedas utilizadas en la última jugada se guardan automáticamente antes de cerrar la sesión de juego. Cuando se inicia una nueva sesión de juego, se cargan los valores guardados se para que pueda continuar donde lo dejó.

El **Súper Premio *** es la cantidad ganada cuando la combinación ganadora con la ganancia más alta aparece en los cuatro niveles. El **Súper Premio** solo está disponible cuando se juega el número máximo de monedas.

El juego se juega con cuatro barajas que contienen 52 cartas regulares y 1 carta comodín, una baraja para cada uno de los cuatro niveles. Las barajas se barajan después de cada juego. Solo se premia a la combinación ganadora más alta de una mano.

Cuatro niveles, cada uno con 5 cartas, se muestran justo por encima de los botones del juego. Usted tiene la opción de retener cualquier tarjeta de un nivel activo.

Cualquier tarjeta que no se retenga se sustituye con una nueva tarjeta de las que quedan en la baraja.

Cuando usted gana un juego, usted puede duplicar la cantidad ganada mediante la opción Apostar. Usted puede doblar hasta 5 veces por cada juego. Usted puede cobrar después de cada conjetura correcta; si no acierta, se perderá el importe jugado en la opción Apostar.

Nota: El juego se desconectará si no se toman acciones durante 45 minutos consecutivos; la función de recuperación de la sesión guardará el progreso del juego para que la próxima vez que el juego se cargue, pueda continuar donde lo dejó.

En caso de dificultades técnicas resultantes de la caída de la conexión al servidor de juego, la partida que estaba jugando se guarda automáticamente y se carga la próxima vez que se establece una conexión con el servidor de juegos. No podrá volver a conectar con el servidor del juego durante los primeros 30 segundos después de la desconexión.

2.1. La desconexión durante el juego

- Desconexión mientras que las cartas se están repartiendo - una vez que el jugador se conecta de nuevo al juego, se habrá repartido las cartas. Si no se completó el juego, el jugador tiene que completarlo. Si se completó el juego y hubo una victoria, se muestra la pantalla de ganar y el jugador puede responder con JUGAR CON DINERO, COBRAR o COBRAR Y SALIR.
- Desconexión después se repartieran las cartas - El juego se reanuda desde el punto de desconexión usando la configuración anterior.
- La desconexión durante Apostar - una vez que el jugador entra, el juego se vuelve a cargar y continúa desde donde se desconectó.

Nota: La información del juego se guarda en los registros de juego; para acceder a los registros del juego haga clic en el botón de Historia o pulse la tecla H.

Nota: En caso de mal funcionamiento, todos los pagos y el juego se anulan; todas las apuestas que aún no fueran aceptadas, se anularán; todas las apuestas que no se cerraran, se reembolsarán.

3. Requisitos mínimos del PC

3.1. Descargable

Los requisitos mínimos de hardware son:

- Pentium con procesador de 1 gigahercio (GHz) o más rápido
- Al menos 256 megabytes de RAM (se recomiendan 512 MB)

- Al menos 300 megabytes de espacio disponible en el disco duro
- Teclado y ratón o algún otro dispositivo señalador compatible
- Adaptador de vídeo y monitor con Super VGA (800 x 600) o de mayor resolución

3.2. Instant Play

Para lanzar Instant Play, necesita tener instalado Adobe® Flash® Player 9 o posterior.

	Microsoft® Windows®	Mac OS X	Linux® y Solaris™
Procesador	Intel® Pentium® II 450 MHz, AMD Athlon® 600 MHz o un procesador más rápido (o equivalente)	Intel Core™ Duo 1.33GHz o un procesador más rápido PowerPC G3 500 MHz o un procesador más rápido	800 MHz o un procesador más rápido
Memoria	128 MB de RAM	128 MB de RAM	512 MB de RAM
Memoria gráfica	128 MB de memoria gráfica		

Instant Play se admite en todos los sistemas operativos de escritorio y navegadores compatibles con Flash Player 9+.

Plataforma	Sistemas operativos	Navegadores
Ventanas	Windows 7, Windows Vista®, Windows XP, Windows Server® 2008, Windows Server 2003, Windows 2000	Internet Explorer 6.0 y superior, Mozilla Firefox 2.0 y superior, Google Chrome 2.0 o superior, Safari 3.0 y superior, Opera 9.5 y superior, AOL 9.0 y superior
Mac OS	Mac OS X 10.6, Mac OS X 10.5, Mac OS X 10.4 (Intel), Mac OS X 10.4 (PowerPC)	Safari 3.0 y superior, Mozilla Firefox 3.0 y superior, Google Chrome 2.0 y superior, Opera 9.5 y superior, AOL Desktop para Mac 1.0 y superior
Linux	Red Hat® Enterprise Linux (RHEL) 5 o posterior, openSUSE® 11 o posterior, Ubuntu 7.10 o posterior	Mozilla Firefox 3.0 y superior, Google Chrome 2.0 y superior, SeaMonkey 1.11 y superior
Solaris	Solaris™ 10	Mozilla Firefox 3.0 y superior

4. Disposición

La pantalla del juego consta de tres secciones:

- la sección inferior - muestra el saldo actual y los botones del juego:
 - El valor de la moneda y el botón del valor de la moneda seleccionar (+ y -)

- los botones de función de reproducción automática
- los botones **APOSTAR**, **APUESTA**, **APUESTA MÁX.** y **REPARTIR**.
- la sección izquierda - las opciones de juego y la tabla de pagos
- la sección superior derecha - muestra las manos, el multiplicador/free ride y los botones **RETENER**.

Nota: El campo SALDO muestra el saldo actual juego en euros.

5. Reglas del juego y configuración

5.1. Cómo jugar

Paso 1

Seleccione el valor de la moneda que desea jugar. La indicación del valor de la moneda se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y se puede cambiar usando el signo + y -. Los valores de la moneda seleccionables son 0,01, 0,02, 0,05, 0,10, 0,20, 0,50 y 1 en euros.

Paso 2

Seleccione el número de monedas para jugar en una mano tocando el botón **APOSTAR** Cada clic en el botón **APOSTAR** añade cuatro monedas - una moneda para cada uno de los cuatro niveles. La cantidad máxima que se puede apostar es de 5 monedas para cada uno de los cuatro niveles, o 20 monedas.

Haga clic en el botón **REPARTIR** para recibir las primeras cinco cartas de su primera mano y comenzar la ronda.

Nota: Pulse el botón **APUESTA MÁXIMA** para jugar con el máximo número de monedas y automáticamente repartir las cartas.

Paso 3

Decida qué cartas mantener. Las cartas se retendrán siempre que se marcan "RETENER". Para marcar/desmarcar cartas desde cualquier mano, hacer clic en ellos o haga clic en el botón correspondiente "RETENER" en la parte inferior del primer nivel. Hasta cinco cartas de un nivel activo se pueden marcar para retener o descartar. Una vez que esté satisfecho con las cartas elegidas, haga clic en el botón **REPARTIR** otra vez. Las cartas que quedan sin marcar serán descartadas y las nuevas cartas tomarán su lugar.

Nota: Una carta Free Ride puede aparecer a la derecha de cada nivel. La carta Free Ride le permite mover un nivel, incluso si su mano no se califica.

- **1.ª mano:** si su combinación es una combinación ganadora como se muestra en la tabla de pagos, usted gana la cantidad específica a multiplicador 1x, y recibirá las primeras cartas de su 2.ª mano. Si la combinación de la 1.ª mano no es una combinación ganadora, pero se muestra la carta Free Ride, usted todavía puede jugar la 2.ª mano.
- **2.ª mano:** la segunda mano se juega de la misma manera que la primera mano. Si su combinación es una combinación ganadora como se muestra en la tabla de pagos, usted gana la cantidad específica a multiplicador 2x y usted recibirá su tercera mano.

Si su combinación no es una combinación ganadora, todavía puede jugar la siguiente mano si se muestra la carta Free Ride.

- 3.^a mano: la tercera mano se juega de la misma manera que la primera mano. Si su combinación es una combinación ganadora como se muestra en la tabla de pagos, usted gana la cantidad específica a multiplicador 4x y usted recibirá su cuarta mano.

Si su combinación no es una combinación ganadora, todavía puede jugar la siguiente mano si se muestra la carta Free Ride.

- 4.^a mano: la cuarta mano se juega de la misma manera que la primera parte. Si su combinación es una combinación ganadora como se muestra en la tabla de pagos, usted gana la cantidad específica a multiplicador 8x.

Si su combinación no es una combinación ganadora, se le otorgará los premios obtenidos en la primera, segunda y tercera mano. Un Free Ride puede aparecer en el cuarto nivel, pero no tiene efecto.

Para iniciar una nueva ronda de juego, haga clic en el botón **REPARTIR**.

Paso 4

Si recibe una combinación ganadora como se muestra en la tabla de pagos, usted tiene las siguientes opciones:

1. Pulse el botón **RECAUDAR E IR** para terminar el juego, añadir las ganancias a su equilibrio y empezar un nuevo juego.
2. Pulse el botón **RECAUDAR** para terminar el juego, con la posibilidad de cambiar el valor de la moneda y el número de monedas.
3. Pulse el botón **DOBLAR** para iniciar la ronda Apostar.

Si usted no recibe una combinación ganadora en un nivel y una carta Free Ride no se muestra en ese nivel, usted perderá la apuesta realizada en el **Paso 2** para todos los niveles restantes.

Para empezar un nuevo juego, siga **Paso 2**.

5.2. Cómo jugar Apostar

Usted puede aumentar sus ganancias al jugar Apostar. Cada ronda Apostar se juega con una baraja de 53 cartas (52 cartas más un comodín).

La primera ronda Apostar se juega con las victorias de una mano como la hoguera. Cada ronda Apostar, excepto el primero utiliza la cantidad ganada en la ronda anterior Apostar como la apuesta.

Para jugar Apostar, obtenga al menos una combinación ganadora al final de un juego y haga clic en el botón **APOSTAR**.

Pulse sobre una de las otras cuatro cartas boca abajo. Si la carta que revela es mayor en valor que la carta del crupier, se duplicará la cantidad actual y usted tiene las siguientes opciones:

1. Haga clic en el botón **COBRAR** para salir de la ronda Apostar y cobrar las ganancias.
2. Haga clic en el botón **APOSTAR** para continuar la Apostar.

Si la tarjeta de revelar es menor en valor que la carta del crupier, se pierde la cantidad de la apuesta actual.

En caso de empate, no hay ganancias adicionales pero la Apuesta continúa.

Nota: Una nueva tarjeta se saca para el crupier cada vez que se decide continuar la ronda Apostar.

Usted puede apostar un máximo de cinco veces, incluidos los empates. Las cartas están clasificadas por su valor, de menor a mayor, de la siguiente manera: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jota, Reina, Rey, As y comodín.

Apostar se puede utilizar incluso cuando el juego está en el modo de reproducción automática, haga clic en el botón **APOSTAR** al final de un juego, cuando se trate de un premio. Después Apostar, el juego reanuda la reproducción automática.

Multiplicadores

Cada Apuesta con éxito multiplica el premio anterior por un multiplicador X2. Un empate no multiplica las ganancias.

Ejemplo 1:

1. ^a apuesta con éxito	2. ^a apuesta con éxito	3. ^a apuesta con éxito	4. ^a apuesta con éxito	5. ^a apuesta con éxito
2x premio inicial	4x premio inicial	8x premio inicial	16x premio inicial	32x premio inicial

Ejemplo 2:

1. ^a apuesta con éxito	2. ^a apuesta con éxito	3er Empate	4. ^a apuesta con éxito	5. ^a apuesta con éxito
2x premio inicial	4x premio inicial	No hay ganancias adicionales; los premios del jugador permanecen premio inicial 4x	8x premio inicial	16x premio inicial

6. Cartas

Las cartas utilizadas para formar combinaciones ganadoras son 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jota, Reina, Rey, As, y el comodín.

Nota: El as también se puede contar como un 1 en una directa. La tarjeta del comodín sustituye a cualquier otra tarjeta.

Todas las cartas excepto el comodín vienen en cuatro palos: Picas, diamantes, corazones y trébol; las mismas cartas también se utilizan en las rondas Apostar. Todos los palos tienen el mismo valor.

6.1. Tipos de mano

Escalera Real sin comodín **royal flush without joker**

Cartas de un diez a un As, todas del mismo palo.

Ejemplo: As (de corazones), K (de corazones), Q (de corazones), J (de corazones), 10 (de corazones)

Póker y comodín **four of a kind and joker**

Cuatro cartas del mismo rango y un comodín, como tener cinco cartas del mismo valor.

Ejemplo: 6 (trébol), 6 (corazones), 6 (picas), comodín, 6 (de diamantes)

Escalera Real con Comodín **royal flush with joker**

Las cartas son los mismos que para una Escalera Real normal, pero el comodín reemplaza cualquiera de las cinco cartas.

Ejemplo: As (de corazones), K (de corazones), Joker, J (de corazones), 10 (corazones)

Escalera de color **straight flush**

Cinco cartas consecutivas del mismo palo.

Ejemplo: 10 (diamantes), 9 (de diamantes), 8 (de diamantes), 7 (de diamantes), 6 (de diamantes)

Póker **four of a kind**

Cuatro cartas del mismo valor.

Ejemplo: 5 (tréboles), 5 (corazones), 5 (picas), 5 (de diamantes), cualquier carta

Full **full house**

Tres cartas del mismo valor y una pareja.

Ejemplo: K (tréboles), K (de diamantes), K (de corazones), 4 (picas), 4 (tréboles)

Color **flush**

Cinco cartas del mismo palo, pero no en secuencia.

Ejemplo: K (diamantes), 2 (de diamantes), 6 (de diamantes), 9 (de diamantes), 3 (de diamantes)

Escalera **straight**

Cinco cartas consecutivas pero no en el mismo palo.

Ejemplo: 5 (de corazones), 4 (de diamantes), 3 (corazones), 2 (pala), As (tréboles)

Trío **three of a kind**

Tres cartas con el mismo valor.

Ejemplo: 9 (tréboles), 9 (de diamantes), 9 (picas), As (picas), 8 (tréboles)

Doble Pareja **two pairs**

Dos pares distintos, cada par contiene dos cartas del mismo valor.

Ejemplo: 9 (tréboles), 9 (de diamantes), 10 (tréboles), 10 (de diamantes), cualquier carta

Reyes o mejor **kings or better**

Dos cartas del mismo valor, pero igual o más alto que el rey, y cualquiera de las tres cartas.

Ejemplo: Rey (tréboles), Rey (de diamantes), 10 (tréboles), 9 (de diamantes), 2 (picas)

Mano perdida **game over**

Cinco cartas sin combinaciones ganadoras.

Ejemplo: Ace (tréboles), 10 (tréboles), 9 (de diamantes), 3 (de corazones), 2 (picas)

7. Tabla de pagos

Las combinaciones ganadoras y los premios asociados se muestran a continuación:

Combinación	1 Moneda	2 Monedas	3 Monedas	4 Monedas	5 Monedas
Escalera Real sin comodín	400	800	1200	1600	3000
Póker y comodín	200	400	600	800	1000
Escalera Real con Comodín	100	200	300	400	500
Escalera de color	50	100	150	200	250
Póker	17	34	51	68	85
Full	6	12	18	24	30
Color	4	8	12	16	20
Escalera	3	6	9	12	15
Trío	2	4	6	8	10
Doble Pareja	1	2	3	4	5
Pareja de Reyes o mejor	1	2	3	4	5
Escalera Real sin comodin - Premio de consolacion	20	40	60	80	100

Escalera Real sin comodin - Premio de consolacion - Ejemplo

- El jugador recibe una combinación ganadora en el Nivel 1 y avanza al Nivel 2
- En el nivel 2, el jugador no recibe una combinación ganadora o una carta de Free Ride y no puede jugar al Nivel 3
- Las cartas de los niveles restantes (Nivel 3 y Nivel 4) se muestran y Nivel 4 contiene una escalera real sin comodín.
- El jugador recibe las ganancias de Nivel 1, así como la Escalera Real sin comodin - Premio de consolacion

Los multiplicadores de nivel no son aplicables a la Escalera Real sin premio de consolación comodín.

La tabla de pagos muestra los premios para manos ganadoras sin el multiplicador niveles; se paga solamente la combinación que gana más alta.

Todos los premios que se muestran en la tabla de pagos se realizan en monedas. Para calcular la cantidad real de ganar, multiplique el premio por el valor de la moneda.

Las ganancias también se muestran en cada nivel multiplicador, ya multiplicado por el multiplicador de nivel y en monedas.

La cantidad apostada en euros se muestra en la apuesta total y es el número de monedas apostadas multiplicado por el valor de la moneda.

La cantidad ganada en euros se muestra en el metro Ganancias y es el número de monedas ganadas multiplicado por el valor de la moneda.

8. Opciones del juego

El botón Opciones se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. Haga clic en este botón para abrir la ventana de opciones de juego y sonido.

Haga clic en el botón Guardar para guardar los cambios realizados o en el botón Cancelar para cerrar la ventana de opciones sin guardar.

8.1. El Sonido

Puede cambiar el volumen de los sonidos del juego moviendo los deslizadores de volumen.

Puede cambiar el volumen de sonidos de premio, de juego y el volumen general.

8.2. Juego

Puede activar o desactivar lo siguiente:

- **Juego rápido** - mover el control deslizante para ajustar la velocidad del juego - esto afecta a la rapidez con que se reciben las cartas
- **Juego Turbo** - saltar la animación
- **Retener automáticamente** - seleccione esta opción para retener automáticamente las cartas más relevantes - esta opción está activada por defecto
- **Apostar siempre** - seleccione esta opción para iniciar automáticamente la ronda Apostar después de cada victoria

Nota: Si Jugar con dinero siempre está habilitado, la opción Cobrar automáticamente no está disponible.

- **Jugar con dinero automáticamente** - seleccione esta opción para duplicar automáticamente durante la ronda Jugar con dinero - usted puede utilizar esta opción solo si Jugar con dinero siempre está habilitada. Durante **Jugar con dinero automático** se aplican las reglas de Jugar con dinero regulares; cuando se gana una ronda Jugar con dinero automáticamente, los jugadores tienen un retardo de tiempo corto en el que pueden decidir si quieren cobrar las ganancias y detener Jugar con dinero

- **Cobrar automáticamente** - seleccione esta opción para cobrar automáticamente después de cada victoria

Nota: Si Cobrar automáticamente está activada, la opción Jugar con dinero siempre no está disponible.

8.3. Botón de silencio

Para desactivar completamente el sonido, haga clic en el botón de altavoz en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego, junto al botón de **Opciones de juego**.

8.4. Botón Reglas

Para ver las reglas del juego haga clic en el botón "?" en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego, junto al botón **Mute** (Silencio).

8.5. Botón Historial

Para ver el historial detallado de juego actual, haga clic en el botón **Historial** junto al botón de **Reglas** ('?' símbolo).

8.6. Modo de pantalla completa

Para activar o desactivar el modo de pantalla completa, haga clic en el botón PANTALLA COMPLETA en la esquina superior derecha de la pantalla de juego.

8.7. Salir del juego

Para salir del juego, haga clic en el botón de cierre (X) en la esquina superior derecha de la pantalla de juego.

9. Atajos de teclado

Tenga en cuenta que hay varios atajos de teclado disponibles para situaciones específicas durante el juego.

- **O** - abrir/cerrar la ventana de opciones
- **M** - Restaurar el volumen general/silenciar
- **R** - abrir la ventana de reglas
- **F** - activar el modo de pantalla completa
- **Esc** - salir del modo de pantalla completa u ocultar todas las ventanas abiertas
- **1, 2, 3, 4, 5** - seleccionar el número de monedas a apostar y comience el juego/retener las respectivas cartas después de que comience la ronda de juego
- **2, 3, 4, 5** - seleccione una tarjeta durante la ronda Jugar con dinero
- **X** - apostar el número máximo de monedas

- **D** - Jugar con dinero cuando esté disponible
- **H** - abrir el historial de la sesión
- **+ del teclado numérico** - aumentar de valor de la moneda
- **- del teclado numérico** - reducir el valor de la moneda
- **Flecha arriba/Flecha abajo** - seleccione el número de monedas
- **Espacio** - detener la reproducción automática/cobrar y salir/repartir las cartas
- **C** - cobrar

La información sobre herramientas está disponible en todo el juego. Si mantiene el cursor del ratón sobre un elemento de acción (por ejemplo, un botón), puede ver el propósito y el atajo de teclado para ese elemento.

Nota: todo el código ActionScript relacionado con el teclado se desactiva en el modo de pantalla completa. Las excepciones son:

- Las teclas seleccionadas no imprimibles, específicamente las teclas de flecha, la barra espaciadora y la tecla de tabulación
- Atajos de teclado que cierran el modo de pantalla completa: Esc (Windows y Mac), Control-W (Windows), Command-W (Mac), y Alt-F4