**Kick It™ Multiplayer**

The objective of the game is to collect the highest win possible before the ball flies away. **To play the game:**

* Press **►** on the entry screen to enter the main game. You can also tick **DON'T SHOW NEXT TIME** to skip the entry screen the next time you play.
* There is a single and a double Bet Panel available in the game.
* To use the single Bet Panel, press '−' on the top right corner of the Bet Panel.
* The double Bet Panel consists of 2 sections that allows you to put 2 separate bets in the same round simultaneously. Each bet can be of a different value and can be collected at different times.
* Choose the number of bets to be placed per game round.
* Choose your bet per game round by pressing the '−' or '+' buttons next to the **BET** button in the selected section of the Bet Panel.
* Press the **BET** button.
* The **BET** button will immediately change into the **CANCEL BET** button. You can cancel your bet before the round starts.
* When the ball starts flying, the multiplier on the screen starts to tick up.
* **Note:** The multiplier starts from ×1.00.
* Once the round starts, the **CANCEL BET** button changes into the **CASH OUT** button. Press the **CASH OUT** button to collect your bet.
* If you press the **CASH OUT** button before the ball flies away, the multiplier shown on screen at this moment will be collected.
* After cashing out, the ball will keep flying up and the multiplier will increase to show the round potential.
* If you do not cash out before the ball flies away, you do not win anything.

**Autoplay:**

* Press **Auto**, next to the **Bet** button on the top of the Bet Panel to open the autoplay parameters.
* Press **AUTO PLAY** to choose the number of rounds to be played automatically, then press **START**.
* **Note:** The same number of rounds is applied for both bet sections if the Double Bet panel is applied.
* During autoplay, the number of remaining rounds is displayed.
* To automatically cash out, press the **Auto Cash Out** button and choose the target multiplier by pressing '−' or '+' next to it.
* If the Double Bet panel is applied, the **Auto Cash Out** function is applied per 1 bet section. The value of the target multiplier can differ in each bet section.
* When autoplay mode starts, the **AUTO PLAY** button turns into **STOP**.
* To stop the Autoplay mode, press the **STOP** or the **CANCEL BET** button.
* **Note:** Autoplay will stop for both bet sections if the Double Bet panel is applied.

**About Payouts:**

* In each round, you can cash out at any given time before the ball flies away.
* Payout for the Cash Out = bet × multiplier.
* The minimum possible multiplier the player can collect is ×1.01.
* In some rounds the ball can instantly fly away with a multiplier value of ×0.00.
* The maximum multiplier value is ×5000.
* **Note:** Any disconnection will lead to the cash out with the multiplier value at the moment when the connection is lost.
* **Note:** Winnings below 0.01 will be rounded down.

**Multiplayer function:**

* The game has a Multiplayer function meaning that multiple players can bet on the same round.
* Players can see each other bets in the leaderboard on the left of the screen.
* The leaderboard consists of 3 parts: All Bets, My Bets, and Top Bets sections.
* All Bets section contains (shows 100 lines):
	+ User avatar (circle with two characters);
	+ Username;
	+ Bet value (if player has two bets it would be two lines);
	+ Winning Multiplier value (the multiplier when the player cashed out);
	+ Cash Out amount shows the win;
	+ Total bets – the total amount of bets all players placed (if 1 player placed two bets it will count as two).
* You can also press **Previous Hand** to see the results of the previous round. To return to the current round, press **Current Hand**.
* My bets section contains (shows 100 lines):
	+ The time when the bet was placed;
	+ Bet value (if player has two bets it would be two lines);
	+ Winning Multiplier value (the multiplier when the player cashed out);
	+ Cash Out amount shows the win.
* In both sections, the winning lines are colored in green, the losing lines are colored in black.
* Top Bets section contains (shows 100 lines):
	+ Huge Wins (wins can be sorted per day/month/year);
	+ Multipliers (wins can be sorted per day/month/year).

**History widget:**

* On the top of the screen, you will see the final results of the previous rounds regardless if you won, lost or didn't participate in this round.
* The history widget shows the final multiplier, the color of the final multiplier will be determined according to his value:
	+ Grey numbers indicate the multiplier values starting from ×0.00
	+ Blue numbers indicate the multiplier values starting from ×1.00
	+ Purple numbers indicate the multiplier values starting from ×5.00
	+ Pink numbers indicate the multiplier values starting from ×15.00
	+ Red numbers indicate the multiplier values starting from ×50.00
* **Note:** The history widget is the same for all users in the game.

**Live Chat:**

* To open the live chat, press the **Chat** button in the bottom right corner of the screen or the **Chat** button above the leaderboard.
* Live chat has a delay between messages from one user in 5 seconds.
* Maximum number of characters in 1 message is 160 including spaces.
* No offensive words, GIFs, links or emojis can be used in chat.

**Golden Chip Bonus:**

* This game supports the **Golden Chip Bonus**.
* If you have **Golden Chips**, a **GOLDEN CHIP** button will appear on the left Bet Panel section.
	+ **Golden Chips** cannot be combined with real money.
	+ **Golden Chips** can be used only on 1 Bet Panel section.
	+ The other Bet Panel section can be used for the real money bets.
* When you press the **GOLDEN CHIP** button, the Bet Panel section transforms into a Golden Chip panel.
* On the Golden Chip panel, there are the **Golden Chips** (quick bet labels) available in the current game round:
	+ If you have more than 3 different **Golden Chips** available, the lowest 3 chips will be shown on the panel. Once these types are finished, the other types will be shown.
	+ If you have less than 3 different **Golden Chips** available, all available types of chips will be shown on the panel.
* When you choose one of the **Golden Chips**, its value appears on the green **Bet** button.
* To automatically cash out, press the **Auto Cash Out** button and choose the target multiplier by pressing '−' or '+' next to it.
* The flow of the game round when the **Golden Chips** are used is the same as with real money bets.
* The minimum possible multiplier you can collect is ×1.01.
* The value of the **Golden Chip** used for the bet will be deducted from the Total Win. For example:
	+ You use a **Golden Chip** worth 10 and press **BET**.
	+ The multiplier starts increasing and reaches ×2.55.
	+ You press **CASH OUT** and win 10×2.55-10GC = 15.5.
* The results of the game round with **Golden Chips** will be shown on the leaderboard as for the regular bets.

**Maximum win limit:**

* The maximum win in the game has an upper limit. For more information, see the Terms and Conditions.

**Return to Player:**

* The theoretical percentage return to player (RTP) is 97.00%.
* The RTP value is the theoretical return to player, calculated by dividing the total winnings by total amount bet from simulated game rounds.

**Note on disconnections**:

* If you are disconnected from the Internet in the middle of the game, log in again into the casino. You will be automatically directed back to the game, and you can continue the game from the point where it was broken. If you re-open the game without re-logging into the casino, the game will start from the very beginning. In both cases, your previous wins will be paid.

**Malfunction voids all pays and plays**.

UPDATED ON:6/3/2024

 **Kick It™ Multiplayer**

El objetivo del juego es cobrar el premio más alto posible antes de que la pelota se aleje volando. **Cómo jugar:**

* Pulse **►** en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO MOSTRAR DE NUEVO** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
* En el juego hay un panel de Apuesta sencilla y otro de Apuesta doble.
* Para usar el panel de Apuesta sencilla, pulse "-" en la esquina superior derecha del panel Apuesta.
* El panel Apuesta doble consiste en 2 secciones que permite colocar 2 apuestas distintas en la misma ronda a la vez. Cada apuesta puede tener un valor diferente y pueden cobrarse en momentos distintos.
* Elija el número de apuestas a realizar por ronda de juego.
* Elija su apuesta por ronda de juego pulsando los botones "-" o "+" junto al botón **APUESTA** en la sección seleccionada del panel de apuestas.
* Pulse el botón **APUESTA**.
* El botón **APUESTA** se transformará en el botón **CANCELAR APUESTA**. Puede cancelar su apuesta antes de que empiece la ronda.
* Cuando la pelota empieza a volar, el multiplicador en la pantalla empieza a aumentar.
* **Nota:** el multiplicador empieza en x1,00.
* Al comenzar la ronda, el botón **CANCELAR APUESTA** se transforma en el botón **COBRAR**. Pulse el botón **COBRAR** para cobrar su apuesta.
* Si pulsa el botón **COBRAR** antes de que la pelota se aleje volando, cobrará el multiplicador que aparezca en la pantalla en ese momento.
* Tras cobrar, la pelota seguirá volando y el multiplicador aumentará para mostrar el potencial de la ronda.
* Si no cobra antes de que la pelota se aleje volando, no ganará nada.

**Auto Juego:**

* Pulse **Auto**, junto al botón **Apuesta** en la parte superior del panel de Apuesta para abrir los parámetros de Auto Juego.
* Pulse **AUTO JUEGO** para elegir el número de rondas que se jugarán automáticamente, después pulse **INICIAR**.
* **Nota:** si se activa el panel Apuesta doble, se aplica el mismo número de rondas para ambas secciones de apuesta.
* Durante el auto juego se muestra el número de rondas restantes.
* Para cobrar automáticamente, pulse el botón **Auto Cobrar** y elija el multiplicador objetivo pulsando "-" o "+" junto a él.
* Si el panel Apuesta doble está activo, la función **Auto Cobrar** se aplica por 1 sección de apuesta. El valor del multiplicador objetivo puede diferir en cada sección de apuesta.
* Cuando el modo de Auto Juego comienza, el botón **AUTO JUEGO** se transforma en **DETENER**.
* Para detener el modo de Auto Juego, pulse el botón **DETENER** o el botón **CANCELAR APUESTA**.
* **Nota:** si se aplica el panel de Apuesta doble, el Auto Juego se detendrá en ambas secciones de apuesta.

**Sobre los premios:**

* En cada ronda podrá cobrar el premio en cualquier momento antes de que la pelota se aleje volando.
* Pago por Cobrar = apuesta x multiplicador.
* El multiplicador mínimo posible que el jugador puede cobrar es de x1,01.
* En algunas rondas la pelota puede alejarse volando al instante con un valor de multiplicador de x0,00.
* El valor máximo del multiplicador es ×5000.
* **Nota:** cualquier desconexión generará un cobro con el valor del multiplicador en el momento que se perdió la conexión.
* **Nota**: Las ganancias menores de 0,01 se redondearán hacia abajo.

**Función de Multijugador:**

* El juego tiene una función Multijugador lo que significa que varios jugadores pueden apostar en la misma ronda.
* Los jugadores pueden ver las apuestas de los demás en la clasificación en la parte izquierda de la pantalla.
* La clasificación consta de 3 partes: Todas las apuestas, Mis apuestas y Mayores apuestas.
* La sección Todas las apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ Avatar de usuario (círculo con dos caracteres);
	+ Nombre de usuario;
	+ Valor de apuesta (si el jugador tiene dos apuestas, serían dos líneas);
	+ Valor del multiplicador ganador (el multiplicador cuando el jugador cobró);
	+ Cobrar cantidad muestra el premio;
	+ Apuestas totales: la cantidad total de apuestas de todas las apuestas realizadas (si 1 jugador hizo dos apuestas, contarán como dos).
* También puede pulsar **Mano anterior** para ver los resultados de la ronda previa. Para volver a la ronda actual, pulse **Mano actual**.
* La sección Mis apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ La hora en la que se hizo la apuesta;
	+ Valor de apuesta (si el jugador tiene dos apuestas, serían dos líneas);
	+ Valor del multiplicador ganador (el multiplicador cuando el jugador cobró);
	+ Cobrar cantidad muestra el premio.
* En ambas secciones, las líneas ganadoras se colorearán de verde y las perdedoras de negro.
* La sección Mayores apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ Grandes premios (los premios pueden ordenarse por día/mes/año);
	+ Multiplicadores (los premios pueden ordenarse por día/mes/año).

**Widget de historial:**

* En la parte superior de la pantalla verá los resultados de las rondas anteriores, sin importar si ha ganado, perdido o no participó en esta ronda.
* El widget de historial muestra el multiplicador final, el color del multiplicador final se decidirá según su valor:
	+ Los números grises indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x0,00
	+ Los números azules indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x1,00
	+ Los números morados indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x5,00
	+ Los números rosas indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x15,00
	+ Los números rojos indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x50,00
* **Nota:** el widget de historial es el mismo para todos los usuarios del juego.

**Chat en vivo:**

* Para abrir el chat en vivo, pulse el botón **Chat** en la parte inferior derecha de la pantalla o el botón **Chat** sobre la clasificación.
* El chat en vivo tiene un retraso de 5 segundos entre mensajes de un usuario.
* Un mensaje puede tener como máximo 160 caracteres, incluyendo espacios.
* En el chat no pueden usarse palabras, GIF, enlaces o emojis ofensivos.

**Bonus Golden Chip:**

* Este juego admite el **Bonus Golden Chip**.
* Si tiene **Golden Chips**, aparecerá un botón **GOLDEN CHIP** en la sección izquierda del Panel de Apuesta.
	+ Las **Golden Chips** no pueden combinarse con el dinero real.
	+ Las **Golden Chips** solo pueden usarse en 1 sección del Panel de Apuestas.
	+ La otra sección del Panel de Apuesta puede usarse para las apuestas con dinero real.
* Cuando pulse el botón **GOLDEN CHIP**, la sección del Panel de Apuesta se transformará en un panel Golden Chip.
* En el panel Golden Chip se encuentran las **Golden Chips** (etiquetas de apuesta rápida) disponibles en la ronda de juego actual:
	+ Si tiene más de 3 **Golden Chips** diferentes disponibles, se mostrarán en el panel las 3 fichas de menor valor. Cuando se terminen estos tipos, se mostrarán los otros tipos.
	+ Si tiene menos de 3 **Golden Chips** diferentes disponibles, todos los tipos de fichas se mostrarán en el panel.
* Cuando elija una de las **Golden Chips**, su valor aparecerá en el botón verde de **Apuesta**.
* Para cobrar automáticamente, pulse el botón **Auto Cobrar** y elija el multiplicador objetivo pulsando "-" o "+" junto a él.
* La ronda de juego al usarse las **Golden Chips** se desarrolla de la misma manera que al hacer apuestas con dinero real.
* El multiplicador mínimo posible que usted puede cobrar es de x1,01.
* El valor de la **Golden Chip** usada para la apuesta se restará del Premio total. Por ejemplo:
	+ Usted usa una **Golden Chip** con un valor de 10 y pulsa **APUESTA**.
	+ El multiplicador empieza a aumentar y llega a ×2.55.
	+ Usted pulsa **COBRAR** y gana 10×2.55-10GC = 15,5.
* Los resultados de la ronda de juego con **Golden Chips** se mostrarán en la tabla de clasificación al igual que las apuestas normales.

**Límite máximo de ganancias:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 97.00%.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de rondas de juego simuladas.

**Nota sobre desconexiones**:

* Si pierde la conexión a Internet durante una partida, inicie sesión de nuevo en el casino. Se le llevará automáticamente al juego para que pueda continuarlo a partir del punto en el que se vio interrumpido. Si vuelve a abrir el juego sin acceder nuevamente al casino, el juego comenzará desde el inicio. En ambos casos, se pagarán los premios que haya obtenido previamente.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

ACTUALIZADO EL:4/6/2024

 **Kick It™ Multiplayer**

El objetivo del juego es cobrar el premio más alto posible antes de que la pelota se aleje volando. **Cómo jugar:**

* Pulse **►** en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO MOSTRAR DE NUEVO** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
* En el juego hay un panel de Apuesta sencilla y otro de Apuesta doble.
* Para usar el panel de Apuesta sencilla, pulse "-" en la esquina superior derecha del panel Apuesta.
* El panel Apuesta doble consiste en 2 secciones que permite colocar 2 apuestas distintas en la misma ronda a la vez. Cada apuesta puede tener un valor diferente y pueden cobrarse en momentos distintos.
* Elija el número de apuestas a realizar por ronda de juego.
* Elija su apuesta por ronda de juego pulsando los botones "-" o "+" junto al botón **APUESTA** en la sección seleccionada del panel de apuestas.
* Pulse el botón **APUESTA**.
* El botón **APUESTA** se transformará en el botón **CANCELAR APUESTA**. Puede cancelar su apuesta antes de que empiece la ronda.
* Cuando la pelota empieza a volar, el multiplicador en la pantalla empieza a aumentar.
* **Nota:** el multiplicador empieza en x1,00.
* Al comenzar la ronda, el botón **CANCELAR APUESTA** se transforma en el botón **COBRAR**. Pulse el botón **COBRAR** para cobrar su apuesta.
* Si pulsa el botón **COBRAR** antes de que la pelota se aleje volando, cobrará el multiplicador que aparezca en la pantalla en ese momento.
* Tras cobrar, la pelota seguirá volando y el multiplicador aumentará para mostrar el potencial de la ronda.
* Si no cobra antes de que la pelota se aleje volando, no ganará nada.

**Auto Juego:**

* Pulse **Auto**, junto al botón **Apuesta** en la parte superior del panel de Apuesta para abrir los parámetros de Auto Juego.
* Pulse **AUTO JUEGO** para elegir el número de rondas que se jugarán automáticamente, después pulse **INICIAR**.
* **Nota:** si se activa el panel Apuesta doble, se aplica el mismo número de rondas para ambas secciones de apuesta.
* Durante el auto juego se muestra el número de rondas restantes.
* Para cobrar automáticamente, pulse el botón **Auto Cobrar** y elija el multiplicador objetivo pulsando "-" o "+" junto a él.
* Si el panel Apuesta doble está activo, la función **Auto Cobrar** se aplica por 1 sección de apuesta. El valor del multiplicador objetivo puede diferir en cada sección de apuesta.
* Cuando el modo de Auto Juego comienza, el botón **AUTO JUEGO** se transforma en **DETENER**.
* Para detener el modo de Auto Juego, pulse el botón **DETENER** o el botón **CANCELAR APUESTA**.
* **Nota:** si se aplica el panel de Apuesta doble, el Auto Juego se detendrá en ambas secciones de apuesta.

**Sobre los premios:**

* En cada ronda podrá cobrar el premio en cualquier momento antes de que la pelota se aleje volando.
* Pago por Cobrar = apuesta x multiplicador.
* El multiplicador mínimo posible que el jugador puede cobrar es de x1,01.
* En algunas rondas la pelota puede alejarse volando al instante con un valor de multiplicador de x0,00.
* El valor máximo del multiplicador es ×5000.
* **Nota:** cualquier desconexión generará un cobro con el valor del multiplicador en el momento que se perdió la conexión.
* **Nota**: Las ganancias menores de 0,01 se redondearán hacia abajo.

**Función de Multijugador:**

* El juego tiene una función Multijugador lo que significa que varios jugadores pueden apostar en la misma ronda.
* Los jugadores pueden ver las apuestas de los demás en la clasificación en la parte izquierda de la pantalla.
* La clasificación consta de 3 partes: Todas las apuestas, Mis apuestas y Mayores apuestas.
* La sección Todas las apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ Avatar de usuario (círculo con dos caracteres);
	+ Nombre de usuario;
	+ Valor de apuesta (si el jugador tiene dos apuestas, serían dos líneas);
	+ Valor del multiplicador ganador (el multiplicador cuando el jugador cobró);
	+ Cobrar cantidad muestra el premio;
	+ Apuestas totales: la cantidad total de apuestas de todas las apuestas realizadas (si 1 jugador hizo dos apuestas, contarán como dos).
* También puede pulsar **Mano anterior** para ver los resultados de la ronda previa. Para volver a la ronda actual, pulse **Mano actual**.
* La sección Mis apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ La hora en la que se hizo la apuesta;
	+ Valor de apuesta (si el jugador tiene dos apuestas, serían dos líneas);
	+ Valor del multiplicador ganador (el multiplicador cuando el jugador cobró);
	+ Cobrar cantidad muestra el premio.
* En ambas secciones, las líneas ganadoras se colorearán de verde y las perdedoras de negro.
* La sección Mayores apuestas contiene (muestra 100 líneas):
	+ Grandes premios (los premios pueden ordenarse por día/mes/año);
	+ Multiplicadores (los premios pueden ordenarse por día/mes/año).

**Widget de historial:**

* En la parte superior de la pantalla verá los resultados de las rondas anteriores, sin importar si ha ganado, perdido o no participó en esta ronda.
* El widget de historial muestra el multiplicador final, el color del multiplicador final se decidirá según su valor:
	+ Los números grises indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x0,00
	+ Los números azules indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x1,00
	+ Los números morados indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x5,00
	+ Los números rosas indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x15,00
	+ Los números rojos indican valores de multiplicador que empiezan a partir de x50,00
* **Nota:** el widget de historial es el mismo para todos los usuarios del juego.

**Chat en vivo:**

* Para abrir el chat en vivo, pulse el botón **Chat** en la parte inferior derecha de la pantalla o el botón **Chat** sobre la clasificación.
* El chat en vivo tiene un retraso de 5 segundos entre mensajes de un usuario.
* Un mensaje puede tener como máximo 160 caracteres, incluyendo espacios.
* En el chat no pueden usarse palabras, GIF, enlaces o emojis ofensivos.

**Bonus Golden Chip:**

* Este juego admite el **Bonus Golden Chip**.
* Si tiene **Golden Chips**, aparecerá un botón **GOLDEN CHIP** en la sección izquierda del Panel de Apuesta.
	+ Las **Golden Chips** no pueden combinarse con el dinero real.
	+ Las **Golden Chips** solo pueden usarse en 1 sección del Panel de Apuestas.
	+ La otra sección del Panel de Apuesta puede usarse para las apuestas con dinero real.
* Cuando pulse el botón **GOLDEN CHIP**, la sección del Panel de Apuesta se transformará en un panel Golden Chip.
* En el panel Golden Chip se encuentran las **Golden Chips** (etiquetas de apuesta rápida) disponibles en la ronda de juego actual:
	+ Si tiene más de 3 **Golden Chips** diferentes disponibles, se mostrarán en el panel las 3 fichas de menor valor. Cuando se terminen estos tipos, se mostrarán los otros tipos.
	+ Si tiene menos de 3 **Golden Chips** diferentes disponibles, todos los tipos de fichas se mostrarán en el panel.
* Cuando elija una de las **Golden Chips**, su valor aparecerá en el botón verde de **Apuesta**.
* Para cobrar automáticamente, pulse el botón **Auto Cobrar** y elija el multiplicador objetivo pulsando "-" o "+" junto a él.
* La ronda de juego al usarse las **Golden Chips** se desarrolla de la misma manera que al hacer apuestas con dinero real.
* El multiplicador mínimo posible que usted puede cobrar es de x1,01.
* El valor de la **Golden Chip** usada para la apuesta se restará del Premio total. Por ejemplo:
	+ Usted usa una **Golden Chip** con un valor de 10 y pulsa **APUESTA**.
	+ El multiplicador empieza a aumentar y llega a ×2.55.
	+ Usted pulsa **COBRAR** y gana 10×2.55-10GC = 15,5.
* Los resultados de la ronda de juego con **Golden Chips** se mostrarán en la tabla de clasificación al igual que las apuestas normales.

**Límite máximo de ganancias:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 97.00%.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de rondas de juego simuladas.

**Nota sobre desconexiones**:

* Si pierde la conexión a Internet durante una partida, inicie sesión de nuevo en el casino. Se le llevará automáticamente al juego para que pueda continuarlo a partir del punto en el que se vio interrumpido. Si vuelve a abrir el juego sin acceder nuevamente al casino, el juego comenzará desde el inicio. En ambos casos, se pagarán los premios que haya obtenido previamente.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

ACTUALIZADO EL:4/6/2024