

REGLAS DE JUEGO

AVALANCHA SALVAJE



REGLAS DEL JUEGO

Avalancha Salvaje

RTPs Certificados: 85,52%, 90,35%, 95,36%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Número de líneas	2
1.2. Premio Máximo	2
1.3. Rodillos	2
2. JUEGO BÁSICO	3
2.1. Auto Jugar	3
2.2. Líneas de Premio	4
2.3. Plan de ganancias	5
2.3.1. Celebraciones especiales	5
2.4. Figuras y Funcionalidades Especiales	6
2.4.1. Figura Scatter	6
2.4.2. Figura Wild	6
2.5. Acumulativo	6
2.5.1. Acceso a Free Spins con Acumulativo	7
2.5.2. Comprar Free Spins	8
3. FREE SPINS	9
3.1. Sustitución de figuras con figura Wild	10
3.2. 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

Avalancha Salvaje 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 4.2 Interfaz Mobile. La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA. Las apuestas por defecto son: 0.10€, 0.20€, 0.50€, 1€, 2€, 5€, 10€, 20€.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 10 líneas de premio.

1.2. Premio Máximo

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

RTP	Premio Máximo
85,52%	2100 * apuesta
90,35%	2100 * apuesta
95,36%	2100 * 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 de juego, con los botones y 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 5 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, con un máximo de 100 partidas.

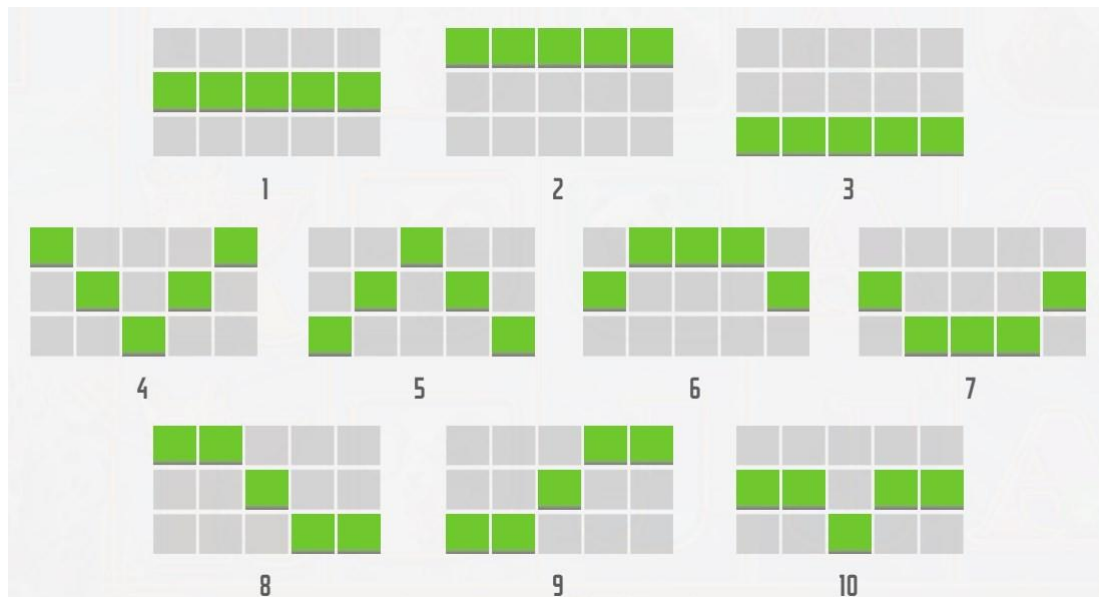


Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón JUGAR se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrirlas.



2.2. Líneas de Premio












Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no. Cuando aparezcan figuras consecutivas empezando por la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias, se obtendrá premio.



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.

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, rodillos consecutivos (ver plan de ganancias) con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda. Solo se pagará en cada línea la combinación de premio más alta.

 <div> X5 50 X4 25 X3 10 </div>	 <div> X5 40 X4 20 X3 5 </div>	 <div> X5 30 X4 12,50 X3 2 </div>	 <div> X5 25 X4 10 X3 2 </div>
 <div> X5 20 X4 5 X3 1 </div>	 <div> X5 20 X4 5 X3 1 </div>	 <div> X5 10 X4 2 X3 0,50 </div>	 <div> X5 10 X4 2 X3 0,50 </div>
 <div> X5 10 X4 2 X3 0,50 </div>	 <div> X5 10 X4 2 X3 0,50 </div>	 <div> X5 X4 X3 </div>	

2.3.1. Celebraciones especiales

Dependiendo de cierta cantidad de dinero tendremos las siguientes celebraciones:

- **Big Win:** si el premio es mayor o igual a la apuesta X15 y menor o igual a la apuesta X40
- **Mega Win:** Si el premio supera la apuesta X40 y es menor o igual a la apuesta X100
- **Super Mega Win:** Si el premio supera la apuesta X100

2.4. Figuras y Funcionalidades Especiales

2.4.1. Figura Scatter




Si obtenemos 3 o más figuras Scatter en cualquier posición en el juego principal se otorgará acceso a Free Spins. El número de Free Spins con el que se accede dependerá del acumulativo que se explica más adelante.

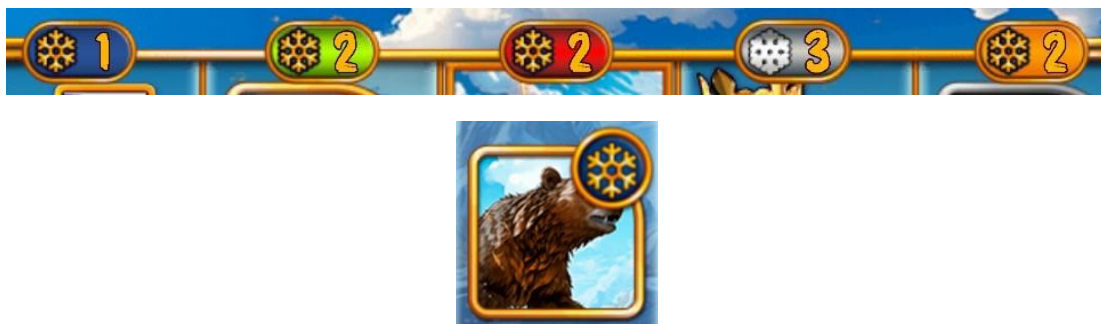
2.4.2. Figura Wild



Este símbolo actuará como COMODÍN y puede sustituir a cualquier símbolo, excepto a las figuras Scatter, para formar una combinación ganadora. Además, se expandirá en el rodillo en el que aparezca.

2.5. Acumulativo

Cada rodillo tiene asociado un copo de nieve con un contador en la parte superior. Cada vez que en un rodillo aparezca una figura con el símbolo  el contador de ese rodillo incrementará en 1.



Los contadores pueden incrementar hasta 3 cada uno como máximo. Cada apuesta tiene asociados unos contadores.

2.5.1. Acceso a Free Spins con Acumulativo

Para acceder a Free Spins es necesario obtener 3 o más figuras Scatter en cualquier posición en el Juego Principal.

El número total de Free Spins otorgados será de 5 más la suma de los contadores de los rodillos en los que hayan aparecido figuras Scatter.

Ejemplo:

- Han aparecido figuras Scatter en los rodillos 1, 2, 3.



- A los 5 Free Spins se suman los copos de nieve que aparecen en los rodillos donde han aparecido los Scatters. En este caso la suma es de $5+1+2+2=10$ Free Spins.



Los contadores de los rodillos que han dado acceso a Free Spins se reiniciarán a 1, el resto no influirán en la suma y mantendrán su valor.

2.5.2. Comprar Free Spins



En el juego principal existe un botón que permite comprar Free Spins por un precio concreto (el precio de la compra depende de la apuesta en la que se realice). El precio de la compra de Free Spins es diferente según el RTP que esté activo. Si se acepta la compra automáticamente se restará del saldo el precio de la compra y se hará un giro de rodillos donde se otorgarán 5 figuras Scatter.

Al comprar Free Spins el valor de cada RTP varía.

El precio de la compra de Free Spins según el RTP es el siguiente:

RTP	Valor compra	RTP compra Free Spins
85,52%	64 * apuesta	84,90%
90,35%	60 * apuesta	90,40%
95,36%	58 * apuesta	93,74%



Al comprar el acceso a Free Spins siempre se otorgarán 12 Free Spins. Los contadores acumulativos no se tendrán en cuenta para acceder a Free Spins.


Además, dentro de Free Spins ni aparecerán los contadores acumulativos ni se podrán acumular más figuras acumulativas.

La compra de Free Spins puede estar activada o desactivada según el operador.

3. FREE SPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar Free Spins. Se accede cuando se obtienen 3 o más figuras Scatter en el juego principal.



Dentro de Free Spins puede seguir apareciendo el símbolo  en las figuras y aumentar los contadores del acumulativo.

Se pueden obtener más Free Spins dentro de Free Spins de la misma manera que en el Juego Principal.

El premio máximo posible es de 2100 * 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 2100 * apuesta. El resto de Free Spins serán descartados.

3.1. Sustitución de figuras con figura Wild

Durante Free Spins, si obtenemos una figura Wild esta se expandirá igual que en el Juego Principal.

Cada figura Wild que se obtenga mejorará el plan de ganancias sustituyendo en los rodillos la figura de menor valor por la siguiente figura de más valor (sin contar las figuras J, Q, K, A).



Este proceso se repetirá hasta sustituir todas las figuras por la de mayor valor (excepto J, Q, K, A). Además, si se obtienen 1, 2 o 3 figuras Wild en la misma tirada se otorgarán 1, 3 o 5 Free Spins respectivamente.



Las figuras sustituidas después de la expansión de la figura Wild no tendrán incidencia en la partida actual. Es decir, si al sustituir una figura en esa partida se genera una combinación premiada, no se otorgará premio.

Se pueden seguir obteniendo Free Spins extra al obtener figuras Wild, aunque todas las figuras se hayan sustituido por la de mayor valor.

El plan de ganancias se reiniciará al acabar la ronda de Free Spins. La próxima ronda tendrá las figuras iniciales originales.

3.2. Resumen

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

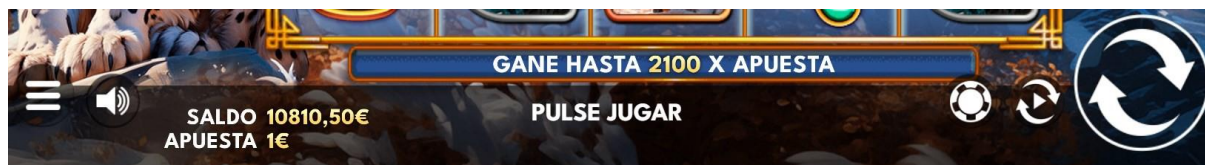


Si durante Free Spins no se ha obtenido ningún premio, no aparecerá el resumen.

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:

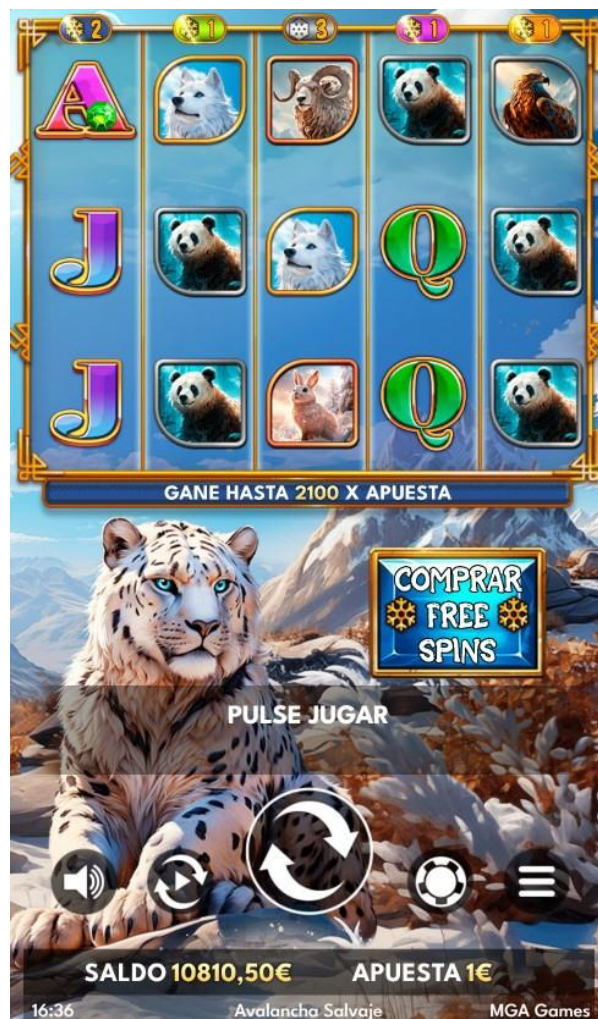
	Configuración	Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, reglas del juego, etc... Teclas: (.)
	Audio	Permite activar y desactivar el sonido del juego.
	Apuesta	Selección de apuesta deseada. Teclas: (2 o Flecha abajo) y (8 o Flecha arriba) del teclado numérico.
	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).

Ayuda: Teclas: (0) del teclado numérico o (ALT+F1)

Histórico: Teclas: (H)

4.2. Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC. En este formato cambia la distribución en la que se encuentran los botones tanto en formato vertical como horizontal.



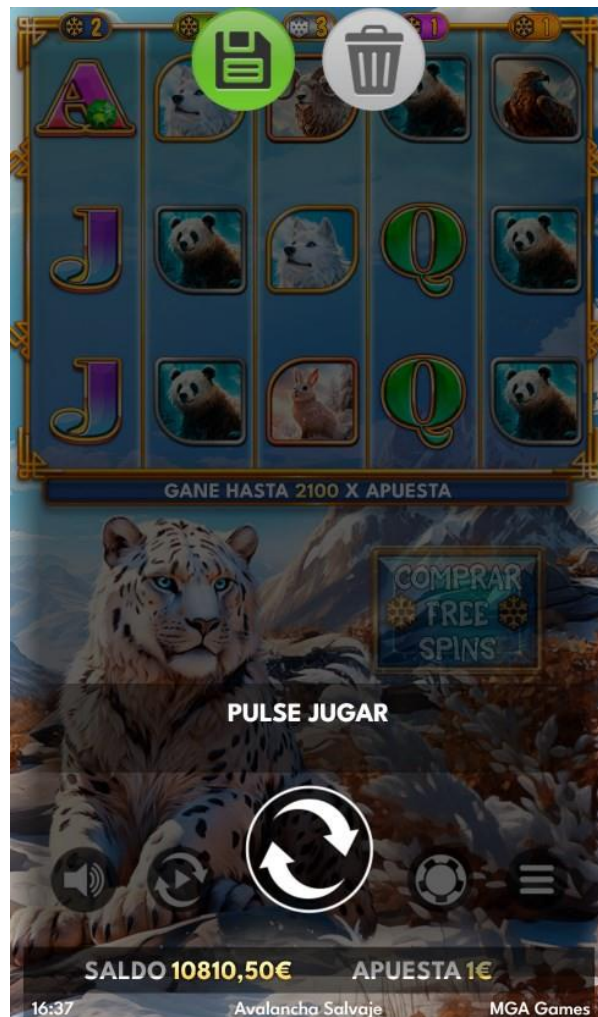
5. MENÚ

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
	Home Solo aparece en Mobile y permite salir del juego y volver al Lobby
	Preferencias Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer



No mostrar pantalla de intro: Al activarlo nos permite omitir la pantalla de introducción al juego la próxima vez que accedamos a él.



Mover botón play: podremos reubicar el botón de jugar a otro lugar permitido. Luego podremos guardar esta posición pulsando el botón del casete 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 y Free Spins: se volverá con la partida finalizada.
- Durante las celebraciones especiales: se volverá al final de esta con los premios sumados.
- Resumen Free Spins: se volverá al final con el premio sumado al contador de balance.
- Durante la sustitución de figuras en Free Spins: se volverá al final de la partida con el Wild expandido y la figura sustituida en el plan de ganancias.

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.



OK

 **JOKERBET**