

REGLAS DE JUEGO

BREAK AWAY

JOKERBET / .es

Break Away

MID 10206

Flash CID 10001

Plataforma Flash



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del juego	3
Funciones de las tiradas gratis.....	6
Premios	6
Tabla de premios.....	7
RTP	11
Contribución al gran premio	11
Apuestas mínimas y máximas	11
Capturas de pantalla y símbolos	11

Características de las apuestas

Nombre	Break Away
Cantidad de rodillos	5x3
Cantidad de modos de apuesta	243
Máximo de monedas	10
Dirección del modo de apuesta	De izquierda a derecha
Apuesta	No
Partidas gratis	Sí
Importe de moneda recomendado	0,01, 0,02, 0,05, 0,10
Importe de moneda estándar	0,01
Cantidad de monedas permitidas	10
Cantidad de monedas estándar	5
Apuesta máxima	50 (multiplicador de apuestas) x 10 monedas x 0,10 = 50,00
Apuesta mínima	50 (multiplicador de apuestas) x 1 moneda x 0,01 = 0,50
Apuesta estándar	50 (multiplicador de apuestas) x 5 monedas x 0,01 = 2,50

Reglas del juego

General

Los premios por modo de apuesta se pagan para combinaciones de símbolos de izquierda a derecha.

Los premios se multiplican por la apuesta en monedas.

Rolling Reels en Juego Base y Tiradas gratis - Las tiradas gratis tienen un efecto multiplicador asociado.

- No hay elemento de habilidad en el juego base o en aquellos juegos que incluyan una función de bonificación. Cada tirada o selección será predeterminada por un Generador de números aleatorios.

- El juego automático le permite al jugador jugar automáticamente un numero preseleccionado de partidas consecutivas sin tener que interactuar con el software.
- El juego comienza al presionar Tirada. El GNA determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador. Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta/ monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las reglas del juego están disponibles en el cliente de juegos en todo momento, incluso antes, durante y después del juego, y son de fácil y libre acceso para el participante/ público.
- El juego dura como mínimo 3 segundos.
- Para aquellos juegos cuyas funcionalidades hagan uso de las cartas, como por ejemplo la funcionalidad de “Jugárselo”;
 - Las caras de las cartas mostrarán claramente sus respectivos valores y/o palos
 - Los Jokers o comodines se diferenciarán de las demás cartas para aquellos juegos que consistan en las mismas.
 - Cada selección de cartas la determina el RNG (Sistema generador de números aleatorios)
 - En caso de usarse más de una baraja, se señalará a los participantes

Reglas del Juego Automático

Donde esté disponible la funcionalidad de Juego Automático:

- La funcionalidad de juego automático “Autoplay” se pondrá a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad “Autoplay” en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva y/o el total apostado durante esta función.
- El número máximo de partidas consecutivas durante “Autoplay” está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas consumidas/pendientes de “Autoplay” se indicará durante la función.
- Las estrategias de “Autoplay” recomendadas al jugador no serán engañosas.
- “Autoplay” y la secuencia de partidas automáticas resultante de “Autoplay” no pondrá en desventaja al participante.
- “Autoplay” no difiere de la modalidad manual del juego.
- “Autoplay” no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

Reglas del símbolo scatter

Premios del símbolo Scatter multiplicados por apuesta total realizada

Scatter se paga en *cualquier dirección*

3 o más Scatter cualesquiera activan la función Tiradas gratis REGLAS DEL COMODÍN

La figura comodín reemplaza a todos los símbolos excepto a Scatter

El símbolo comodín está apilado en los rodillos

Existen distintas pilas de comodines en los rodillos:

- Los rodillos 1 y 2 no poseen comodines.
- El rodillo 3 tiene una pila de 18 comodines hacia arriba
- El rodillo 4 tiene una pila de 25 comodines hacia arriba
- El rodillo 5 tiene una pila de 3 comodines hacia arriba

REGLAS de las tiradas gratis

3, 4 o 5 símbolos scatter en cualquier lugar de los Rodillos activan 15, 20 o 25 tiradas gratis, respectivamente.

Rolling Reels aparecen en las Tiradas Gratis con un efecto multiplicador

La función Rolling Reels™ tiene un efecto multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.

Las tiradas gratis no pueden reactivarse.

Todas las apuestas realizadas son iguales al juego que inició las tiradas gratis

Rolling reels™

La función Rolling Reels™ aparece tanto en el juego base como en las Tiradas gratis.

Durante el juego base, la función no tiene un efecto multiplicador.

Durante las Tiradas Gratis, sin embargo, existe un efecto multiplicador de hasta 10x (en 5 premios consecutivos en una única tirada).

Durante esta función de Tiradas gratis, se quitan todos los símbolos ganadores, lo que hace que los rodillos caigan/ rueden, permitiendo la posibilidad de más combinaciones ganadoras a partir de una única tirada

Cada vez que los rodillos bajan, el Multiplicador aumenta de 1x - 10x en esa tirada en particular Si no bajan rodillos consecutivos, comienza la siguiente tirada y el multiplicador vuelve a 1x

Funciones de las tiradas gratis

3, 4 o 5 símbolos scatter en cualquier lugar de los Rodillos activan 15, 20 o 25 tiradas gratis, respectivamente.

Rolling Reels aparecen en las Tiradas Gratis con un efecto multiplicador

La función Rolling Reels™ tiene un efecto multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.

Las tiradas gratis no pueden reactivarse.

Todas las apuestas realizadas son iguales al juego que inició las tiradas gratis

Premios

El pago o premio se efectúa inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juegos ni bien se muestra el resultado al jugador. No se cobran honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo de cuenta de juegos del jugador.

Máximo premio en monedas (Premio más alto por modo de apuesta)	Juego base: 500 x 10 monedas = 5 000 monedas Tiradas gratis: 500 x 10 monedas x 1(multiplicador) = 5 000 monedas Juego de bonificación: 500 x 10 monedas = 5 000 monedas
Máximo premio en divisa (Premio más alto por modo de apuesta)	Juego base: 500 x 10 monedas x 0,10 = 500,00 Tiradas gratis: 500 x 10 monedas x 1 (multiplicador) x 0,10 = 500,00 Juego de bonificación: 500 x 10 monedas x 0,10 = 500,00
Premio estándar en divisa (Premio más alto por modo de apuesta)	Juego base: 500 x 5 monedas x 0,01 = 25,00 Tiradas gratis: 500 x 5 monedas x 1 (multiplicador) x 0,01 = 25,00 Juego de bonificación: 500 x 5 monedas x 0,01 = 25,00

Máximo premio en divisa (Premio más alto en todos los modos)	Juego base: $21.690 \times 10 \text{ monedas} \times 0,10 = 21.690,00$ Tiradas gratis: $82.890 \times 10 \text{ monedas} \times 0,10 = 82.890,00$ Juego de bonificación: $64.800 \times 10 \text{ monedas} \times 0,10 = 64.800,00$
---	---

Tabla de premios

Funcionalidad general de la tabla de premios

- En una tabla de premio debe pulsar el botón "Back to Game" (regreso al juego), continuamente al visualizar la tabla de premios; el objetivo de ello es atraer la atención del jugador y hacer que regresen al juego.
- Cuando el jugador hace clic en el botón VIEW PAYS (ver pagos) nuevamente, debe regresar a la Tabla de premios específica vista por última vez.
 - Cada vez que un jugador hace clic en el botón View Pays (Ver Pagos), el jugador debe ser llevado hasta la última pantalla visualizada independientemente de la manera en que haya ingresado anteriormente (es decir, a través del botón View Pays o el recuadro Achievement Unlocked (logro desbloqueado)). Por ejemplo, si el jugador hizo clic en la tabla de premios "Achievement Unlocked" y fue al cronograma de pagos, esto se consideraría como la última tabla de premios vista.
 - Al actualizar, el jugador debería regresar a la última tabla de premios visualizada por el jugador. (es decir, recordar la última tabla de premios en distintas sesiones)
- Siguiente/Anterior
 - Permitir que la rueda del ratón se mueva hasta la tabla de premios anterior y siguiente.
 - Hacia abajo = Siguiente tabla de premio
 - Hacia arriba = Anterior tabla de premio

Tabla de premios miniatura en pantalla

- Ninguna

Tablas de premios dinámicas

- Las tablas de premios deben alternar entre valores en créditos y monedas dependiendo del que haya seleccionado el jugador.
- Las tablas de premios deben ser dinámicas, o sea que el cronograma de pagos de las tablas de premios debe actualizarse cada vez que el jugador cambia el importe de la apuesta (es decir, el importe de la moneda y las monedas por línea).
- El número que representa la cantidad de símbolos en una línea de pago dada debe también estar en escala con los valores de pago.
- Si está en el modo de créditos, la tabla de premios va a superar el máximo de caracteres, entonces las tablas de pagos se revertirán a la representación en monedas.
- Alternar entre los modos de créditos/monedas no debe cerrar la tabla de pago, si se encuentra en la vista tabla de pago.



Tabla de premios 1



Tabla de premios 2



Tabla de premios 3



Tabla de premios 4

RTP

El % de RTP es fijo por juego, y no puede ser configurado por el operador.

Porcentaje de pago	96,37%
--------------------	--------

Contribución al gran premio

Este juego no es un juego de gran premio progresivo.

Apuestas mínimas y máximas

Se incluyen todos los saldos de los jugadores, incluyendo el actual, las apuestas realizadas en forma individual y en total. Y deben mostrarse en EUROS.

Apuesta máxima	50 (multiplicador de apuestas) x 10 monedas x 0,10 = 50,00
Apuesta mínima	50 (multiplicador de apuestas) x 1 moneda x 0,01 = 0,50

Capturas de pantalla y símbolos

Toda la información del juego debe proporcionarse completamente traducida al español.

Todas las instrucciones deben ser de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestren deben ser claras.

El nombre del juego debe estar visible en todas las páginas necesarias.

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Comodín	5	Sin pago	Animación de premio cuando sustituye un símbolo
	4		
	3		
Logotipo			
Scatter	5	250x	Animación de caída; Animación de premio; Animación de activación; Anticipación en los rodillos restantes
	4	50x	
	3	5x	
	2		
Activación de tiradas gratis			

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Símbolo de mayor valor 1	5	500	Animación de premio
	4	125	
	3	30	
Jugador rojo			
Símbolo de mayor valor 2	5	250	Animación de premio
	4	100	
	3	20	
Jugador Blanco			

Símbolo de mayor valor 3  Portero rojo	5 200 4 80 3 20 	Animación de premio
Símbolo de mayor valor 4  Árbitro	5 175 4 75 3 15 	Animación de premio
Símbolo de mayor valor 5  Boca abajo	5 150 4 60 3 15 	Animación de premio

Tabla 1: Tabla de símbolos de valor alto

SÍMBOLOS de valor bajo

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
 Pista de hielo	5	125	Animación de premio
	4	30	
	3	10	
 Máscara de incendios	5	120	Animación de premio
	4	25	
	3	8	
 Patines	5	100	Animación de premio
	4	20	
	3	5	
Símbolo de menor valor 4	5	80	Animación de

 Zamboni	4	15	premio
	3	2	

Tabla de símbolos 2: Tabla de símbolos de valor bajo

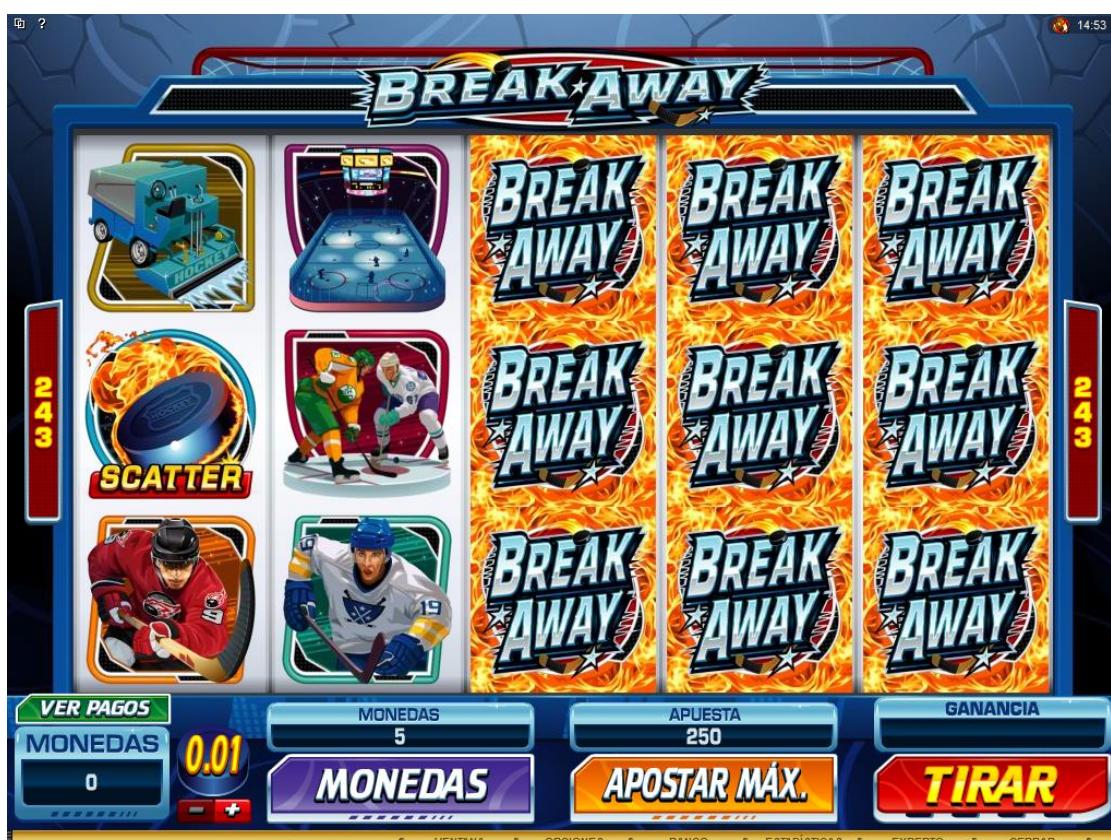


Figura 1: Juego base

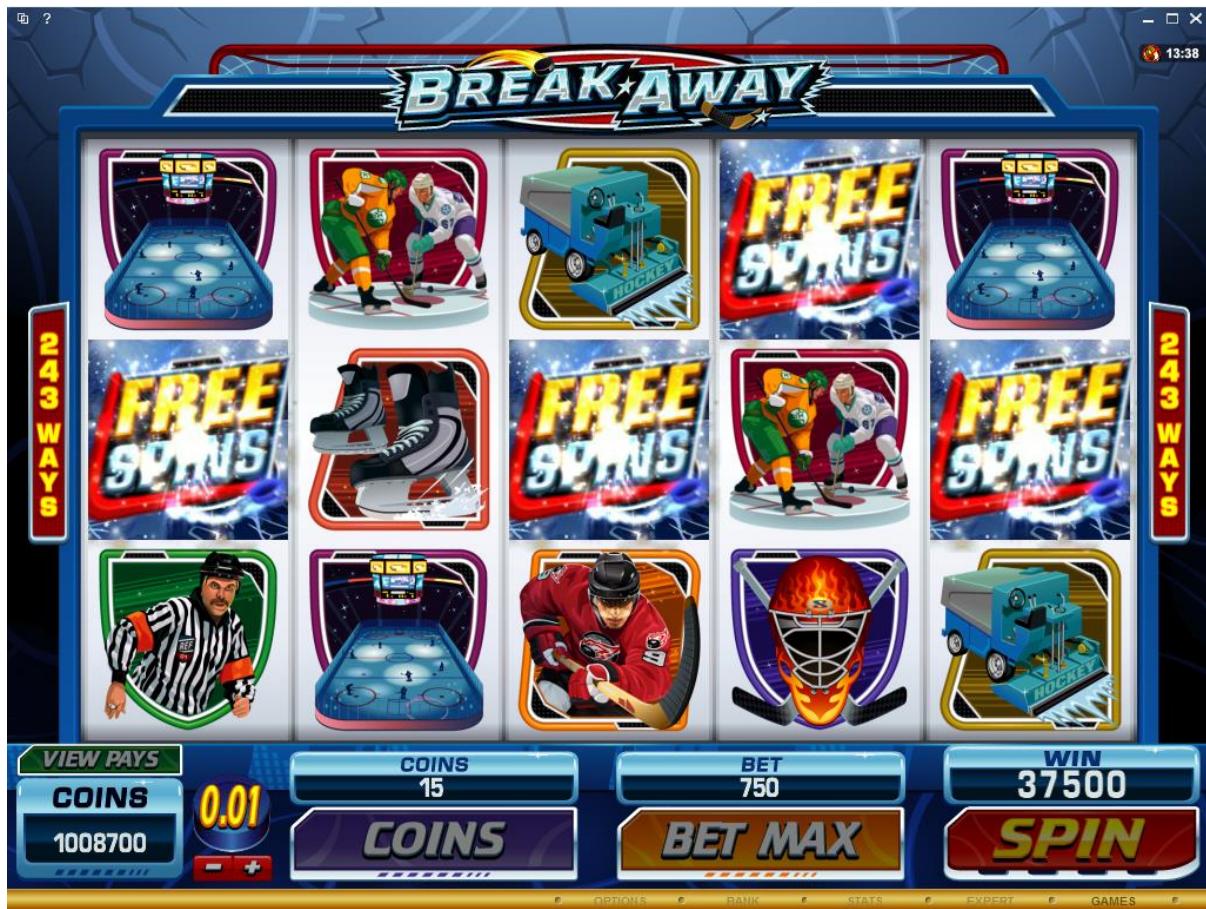


Figura 1: Pantalla de activación de tiradas gratis



Figura 2: Pantalla de tiradas gratis

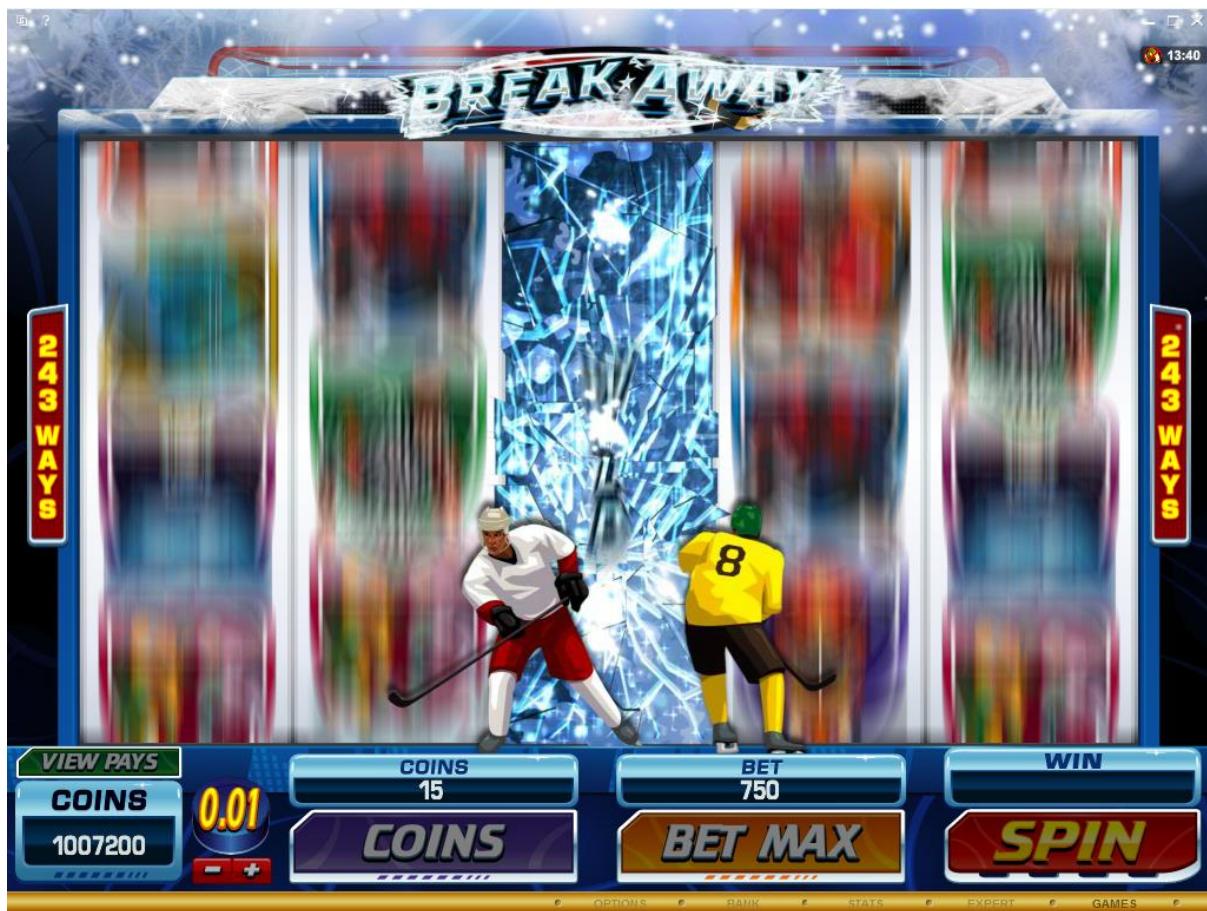


Figura 4: Pantalla Smashing Wild:

OK

JOKERBET | .es