

REGLAS DE JUEGO

GEMMA MENGUAL CAPITANA NEMO

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Gemma Mengual Capitana Nemo

PLATAFORMA: ONLINE

RTPs certificados: 80.15%, 83.17%, 85.05%, 90.10%, 95.25%

Contenido

1	INTRODUCCIÓN	3
1.1	Número de líneas	3
1.2	Premio máximo	3
1.3	Rodillos	3
2	JUEGO BÁSICO	4
2.1	Auto jugar	4
2.2	Líneas de premio	5
2.3	Plan de ganancias	5
2.3.1	Logros	6
2.4	Celebraciones especiales	6
2.5	Figuras Especiales	7
2.5.1	Comodín expansible y giro extra	7
2.5.2	Figura BONUS	8
2.5.3	Pulsación en figura en los rodillos	8
3	MINIJUEGO KRAKEN	9
4	INTERFAZ Y TECLADO	10
4.1	Principal	10
4.2	Interfaz Mobile	11
5	MENÚ	12
6	Restauraciones y desconexiones	14

1 INTRODUCCIÓN

GEMMA MENGUAL CAPITANA NEMO 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€, 15€, 20€ y 25€.

1.1 Número de líneas

En este juego existen 10 líneas de premio.

1.2 Premio máximo

RTP	Premio Máximo
80.15%	1510* apuesta
83.17%	1510* apuesta
85.05%	1510* apuesta
90.10%	1510* apuesta
95.25%	1510* 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 consecutivas que van de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.



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 cinco 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

En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, 3 rodillos consecutivos con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda, o de derecha a izquierda empezando por el ultimo rodillo, el situado más a la derecha. 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. A continuación, puede verse un plan de ganancias. Según la apuesta los premios variaran.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha o de derecha a izquierda del panel de juego.

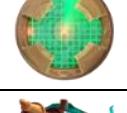
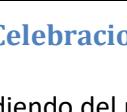


Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los logros conseguidos.

2.3.1 Logros

Cuando el jugador consigue diferentes combinaciones de premios, independientemente de la apuesta, un número concreto de veces, obtiene un logro.

A continuación, se detalla el número de veces necesarias para obtener el logro en las diferentes combinaciones de premio:

Figuras	x1	X2	X3	X4
	20 veces	5 veces	1 vez	
			15 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces
			20 veces	10 veces

2.4 Celebraciones especiales

Dependiendo del premio conseguido, tendremos las siguientes celebraciones:

Premio	Limites
Big Win	Apuesta * 15 <= premio < Apuesta * 30
Mega Win	Apuesta * 30 <= premio < Apuesta * 60
Super Mega Win	Apuesta * 60 <= premio

2.5 Figuras Especiales

2.5.1 Comodín expansible y giro extra



Al darse este símbolo, se expande para cubrir las 3 posiciones visibles del rodillo, sustituyendo a cualquier figura presente en ese rodillo. Además, este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora, excepto a la figura de BONUS.

Después de pagar todos los premios correspondientes, se hace un giro gratis de todos los rodillos excepto el rodillo "comodín" que queda bloqueado.

Al hacer el giro gratis se puede volver a obtener un comodín en los demás rodillos, sustituyendo de nuevo el rodillo, dando los premios correspondientes y lanzando de nuevo los rodillos, esta vez con los dos rodillos "comodín" bloqueados.

Este símbolo solo puede darse en el 2º, 3º o 4º rodillo.



El máximo de tiradas gratis será de tres, que sería, por ejemplo:

1. Cae un comodín en el rodillo 3, celebra y se bloquea
2. Se lanzan el resto de rodillos y cae un comodín en el rodillo 2, celebra y se bloquea
3. Se lanzan el resto de rodillos (2 y 3 bloqueados) y cae en un comodín en el rodillo 4, celebra y se bloquea
4. Se lanzan el resto de rodillos (2, 3 y 4 bloqueados) y al parar, ya no pueden salir más comodines, así que celebra y terminamos.

2.5.2 Figura BONUS



Este símbolo actuará como BONUS. Si obtenemos tres o más figuras BONUS en cualquier posición (no es necesario que estén sobre líneas de pago) accederemos al minijuego.

2.5.3 Pulsación en figura en los rodillos

Al pulsar sobre cualquier figura mostrada en los rodillos aparecerá un cuadro mostrando el plan de ganancias de la figura seleccionada. Al aparecer el cuadro las figuras de los rodillos se oscurecerán.

Si el jugador pulsa sobre las figuras de los rodillos o pulsa el botón JUGAR el cuadro desaparecerá y los rodillos volverán a iluminarse de forma normal.

Si no hay acción por parte del jugador pasados unos segundos el cuadro se ocultará automáticamente y los rodillos volverán a iluminarse de forma normal también.



3 MINIJUEGO KRAKEN

Si se obtienen tres o más figuras BONUS en cualquier posición se accederá al minijuego Kraken.

En el juego aparecerá el Kraken con sus tentáculos. Se hará un sorteo de cifras y éstas se esconderán en los tentáculos. Posteriormente podremos seleccionar pulsando sobre uno de ellos o pulsando el botón JUGAR y descubrir el premio escondido, que nos será otorgado. Los premios de los otros tentáculos no seleccionados serán descartados.



	RTP 80.15%	RTP 83.17%	RTP 85.05%	RTP 90.01%	RTP 95.25%
Mínimo	30*apuesta	30*apuesta	30*apuesta	30*apuesta	30*apuesta
Máximo	90*apuesta	90*apuesta	90*apuesta	90*apuesta	110*apuesta

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

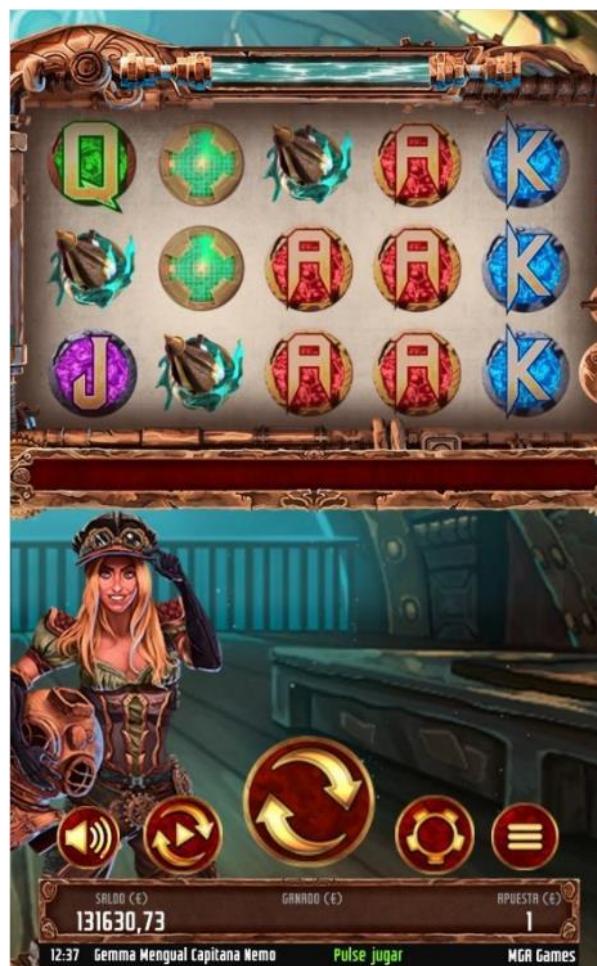


A continuación, se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

-  **Configuración:** Da acceso a un menú para configurar aspectos técnicos del juego como el idioma, volumen, reglas del juego, etc... **Teclas:** (.)
 -  **Activación audios:** 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)
 -  **Home:** Solo aparece en mobile (4.2 Interfaz Mobile). Permite salir del juego y volver al Lobby.
- Ayuda:** **Teclas:** (0) del teclado numérico o (F1)

4.2 Interfaz Mobile

En mobile los botones y su funcionamiento son los mismos que en PC (exceptuando el botón HOME que únicamente aparece en Mobile). 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



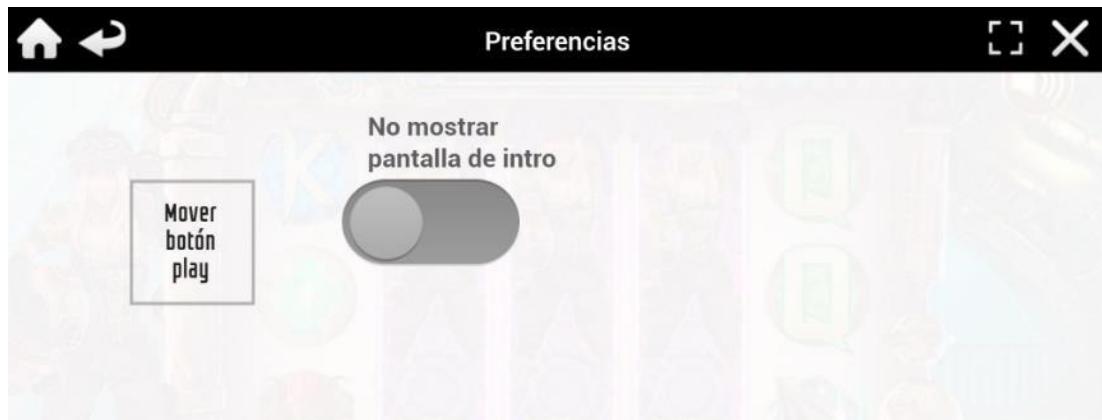
Reglas del Juego

Describe la ayuda detallada para poder jugar al juego

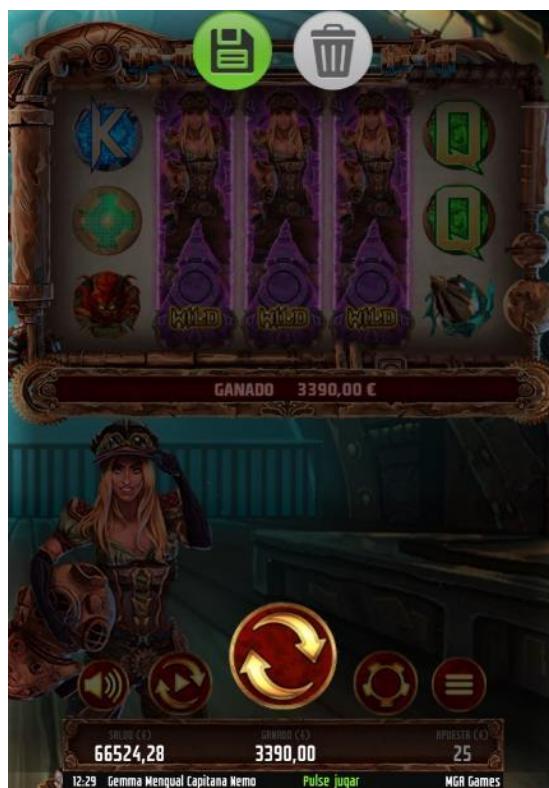


Preferencias

Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer.



- No mostrar pantalla de intro: Checkbox para mostrar o no mostrar la pantalla de introducción del juego.
- Mover Botón Play: podremos reubicar el botón de jugar a otro lugar permitido. Luego podremos guardar esta posición pulsando el botón del disquete 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 se volverá con la partida finalizada.
- Durante la expansión del comodín se reiniciará al final de la partida dando inicio al giro extra.
- Durante el minijuego el juego volverá a iniciarse en los rodillos y transicionará al principio del minijuego.
- Durante las celebraciones especiales se volverá al final de la partida con los premios sumados y sin visualizar de nuevo la celebración.

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 | .es