

REGLAS DE JUEGO

GT WORLD CHALLENGE BY ANDY SOUCEK

JOKERBET / .es

1. INTRODUCCIÓN

GT WORLD CHALLENGE BY ANDY SOUCEK 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.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 10 líneas de premio.

1.2. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando han caído 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 o de derecha a izquierda 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 básico de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que ruedan 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, marcándolas 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.

Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de veces que una vez finalizada la partida, se dará comienzo a una nueva con la apuesta actual siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrir la misma.



2.2. Líneas de premio

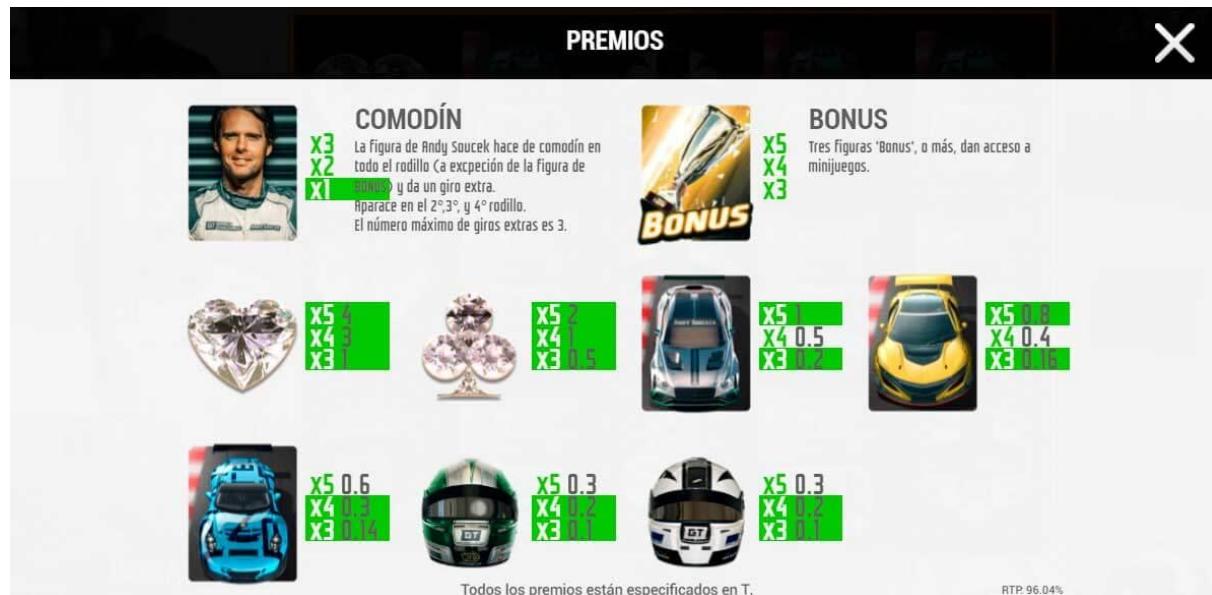
Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no, pueden haber figuras consecutivas empezando por la izquierda o por la derecha, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias se obtendrá premio.



2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de las figuras 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 rodillo.



Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los premios que ha conseguido.

2.4. Comodín expansible y giro extra

Tendremos un símbolo especial

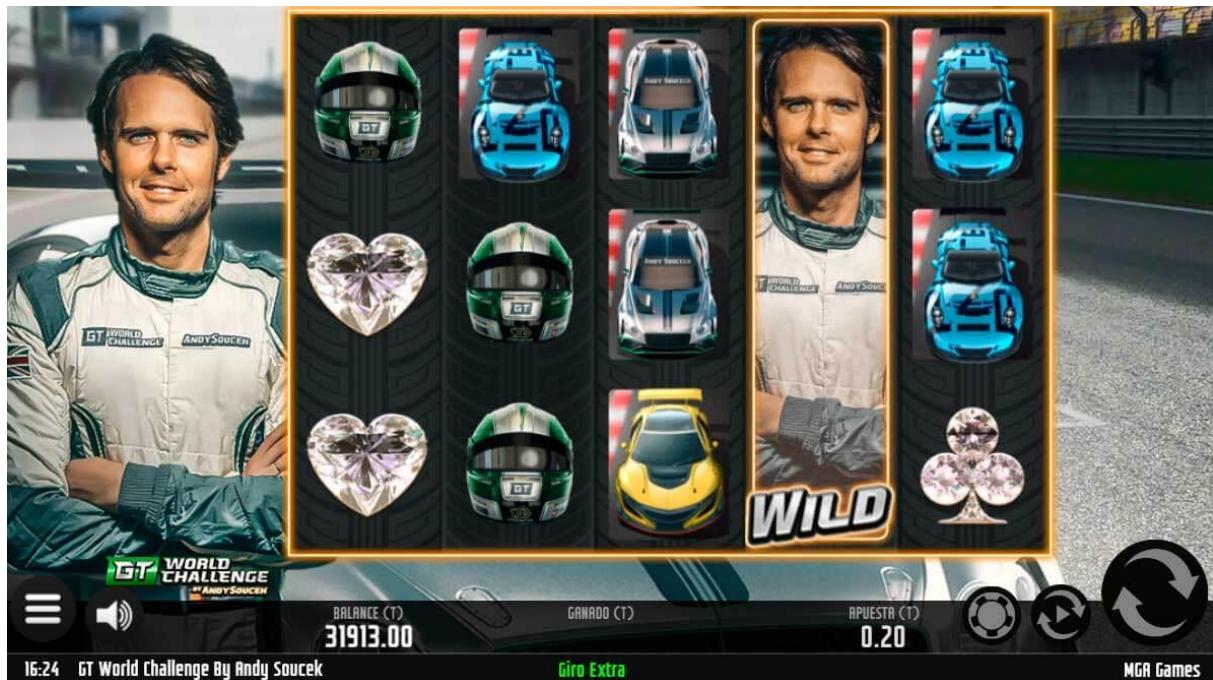


Al darse ese símbolo se expande para cubrir las 3 posiciones visibles del rodillo, sustituyendo a cualquier figura para cada una de las líneas de premio en las 3 posiciones sustituidas. Además este símbolo actuará como COMODIN, puede sustituir a cualquier símbolo para formar una combinación ganadora,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

Después de pagar todos los premios correspondientes, 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 centrales, 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



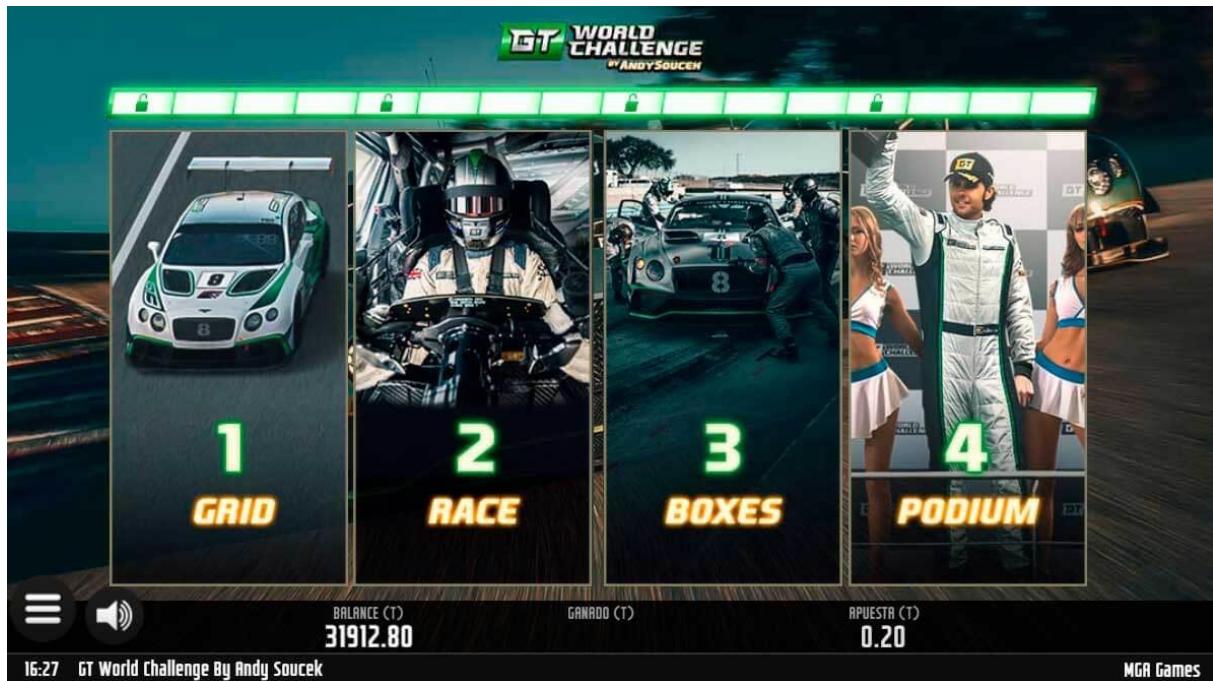
El máximo de tiradas gratis será de tres, que sería por ejemplo:

- 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.

3. BONUS



Siempre que se obtengan 3 o más figuras BONUS, tendremos acceso al selector de Bonus donde podremos escoger el mini-juego al que jugar.

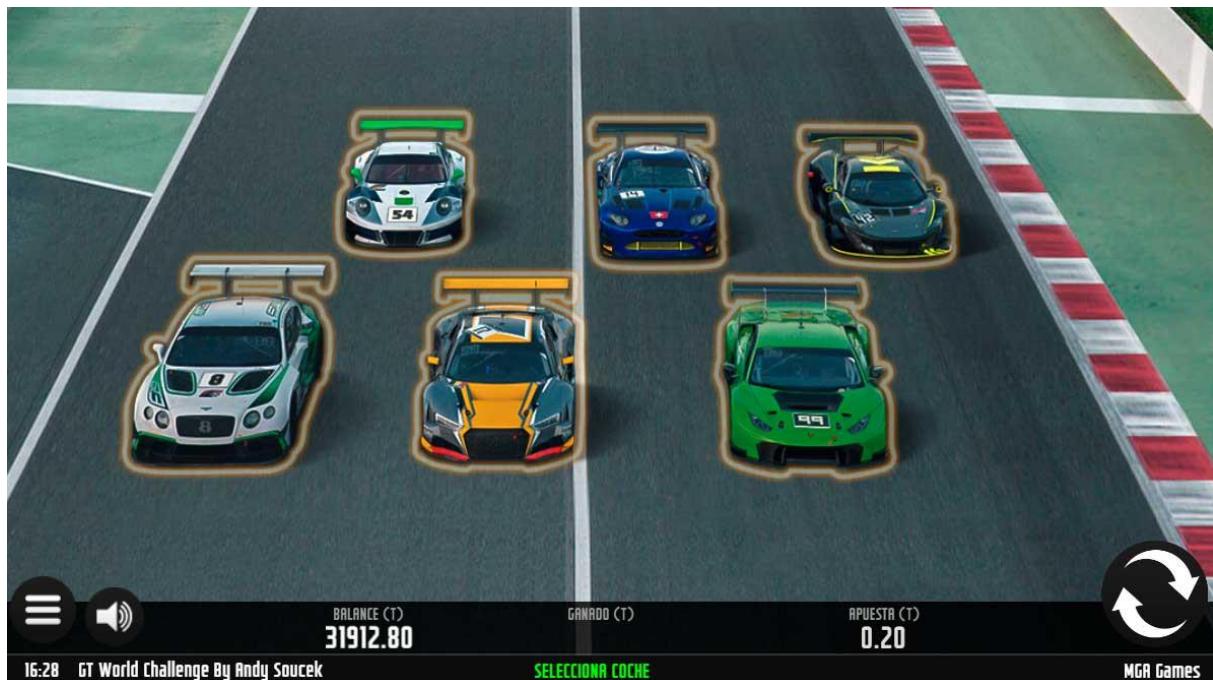


Se puede escoger entre 4 mini-juegos diferentes, pero es necesario haber entrado 5 veces para poder acceder al segundo mini-juego, 10 veces para el tercero y 15 para el cuarto.

3.1. Grid

Veremos varios coches seleccionables, cada uno de ellos con un valor de premio o con un símbolo de fin de mini juego. El jugador podrá seleccionar los coches que desee para destapar su valor, o bien mediante el botón jugar. La partida finaliza cuando el jugador destapa todos los premios o bien encuentra un símbolo de “EXIT”.

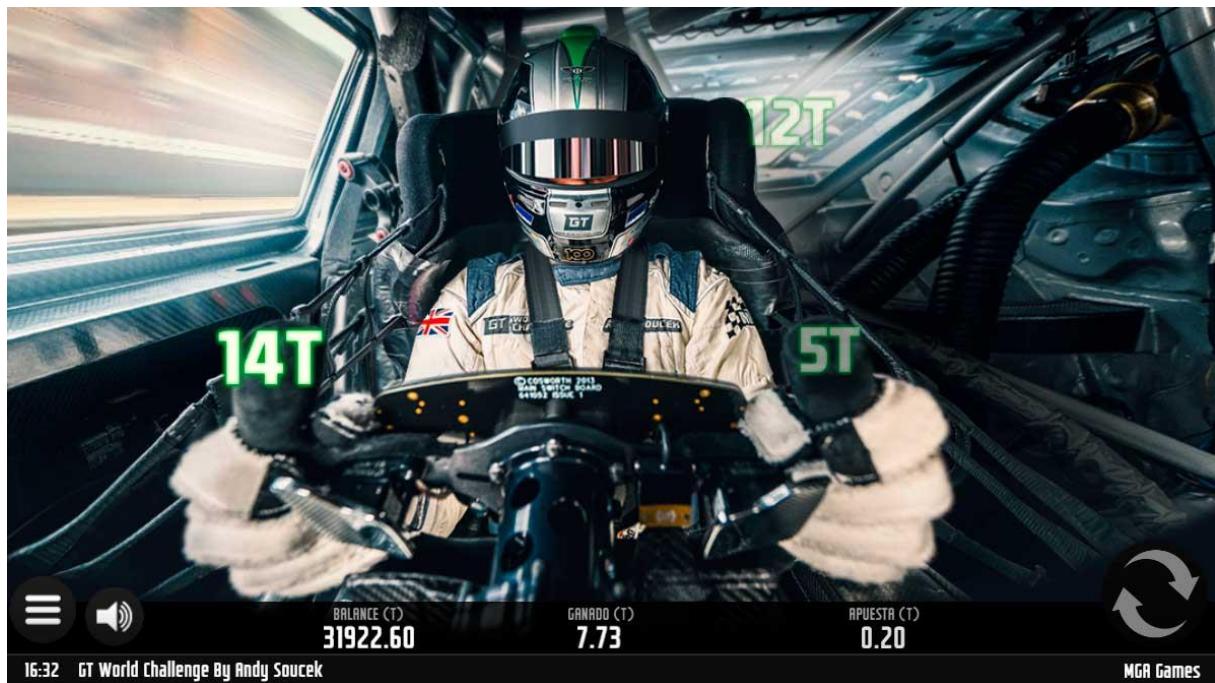
El premio final será el valor acumulado en todos los premios destapados



3.2. Race

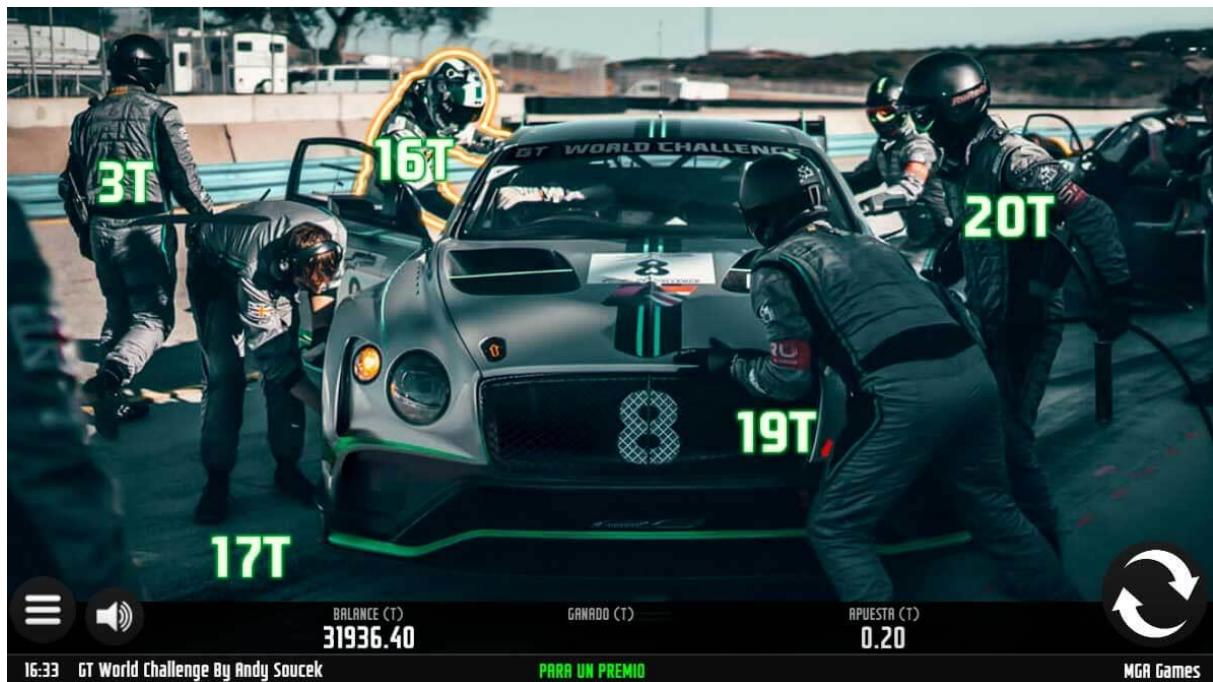
Consiste en un juego de Trilero. Se mostrarán tres premios se hará un sorteo y se esconderán los premios.

Seleccionando un elemento se podrá descubrir y obtener un premio. Los demás premios serán descartados.



3.3. Boxes

Consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose de forma aleatoria y se detendrán en el premio ganador. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR de detener el juego. En caso de no accionar el pulsador, el juego se detendrá de forma automática pasados unos segundos.



3.4. Pódium

Mini juego tipo pirámide, en cada etapa se hace un sorteo entre todos los premios posibles (premios de valor numérico y la flecha que da acceso al nivel inmediatamente superior). El jugador deberá detener el sorteo pulsando JUGAR. En caso de resultar premiado un valor numérico, ése será directamente el premio que obtenga y en caso de obtener la flecha hacia arriba, tendrá acceso a un nuevo sorteo donde las opciones posibles son las que están en el piso inmediatamente superior. Para detener nuevamente el sorteo, el jugador debe accionar el pulsador de JUGAR.



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:

- ☰ Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
- ⓧ Cambia la apuesta de la partida
- ⓧ Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas
- ⓧ Lanza los rodillos para realizar una partida

Luego tenemos los indicadores:

- Balance: Balance total del que disponemos para jugar
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida
- Apuesta: Total Apostado teniendo en cuenta la denominación

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar la mayoría de los elementos del panel de botones.

- **Espacio / Enter:** Botón JUGAR
- **H:** Histórico
- **M / Decimal / Punto:** Botón Menú (i)
- **Guion / Menos (-):** Activar o desactivar AUTO JUGAR con el máximo de partidas posibles
- **8 / Arriba:** Subir cantidad apostada
- **2 / Abajo:** Bajar cantidad apostada
- **6 / Derecha:** MAX APUESTA
- **0 / F1:** Ayuda

OK

JOKERBET | .es