

REGLAS DE JUEGO

LAGO MÁGICO



REGLAS DEL JUEGO

LAGO MÁGICO

PLATAFORMA: ONLINE

RTPs certificados: 95.05%, 93.13%, 91.02%, 85.14%, 80.13%

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	7
2.3.1.	Logros	8
2.3.2.	Celebraciones especiales.....	9
2.4.	Figuras y funcionalidades especiales.....	9
2.4.1.	Figura Wild.....	9
2.4.2.	Figura Bonus	9
3.	FREE SPINS.....	10
	Multiplicador por 3.....	10
3.1.	Resumen.....	11
4.	Minijuego Lago Mágico	12
5.	INTERFAZ Y TECLADO	13
5.1.	Principal.....	13
5.2.	Interfaz Mobile	14
6.	MENÚ	15
7.	Restauraciones y desconexiones.....	17

1. INTRODUCCIÓN

LAGO MÁGICO 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 5.2 Interfaz Mobile.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA. Las apuestas por defecto son: 0.25€, 0.50€, 1€, 2€, 2.50€, 5€, 10€, 15€, 20€ y 25€.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 25 líneas de premio.

1.2. Premio máximo

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

RTP	Premio Máximo
95.05%	651.0 * apuesta
93.13%	643.2 * apuesta
91.02%	643.2 * apuesta
85.14%	523.2 * apuesta
80.13%	523.2 * 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 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.

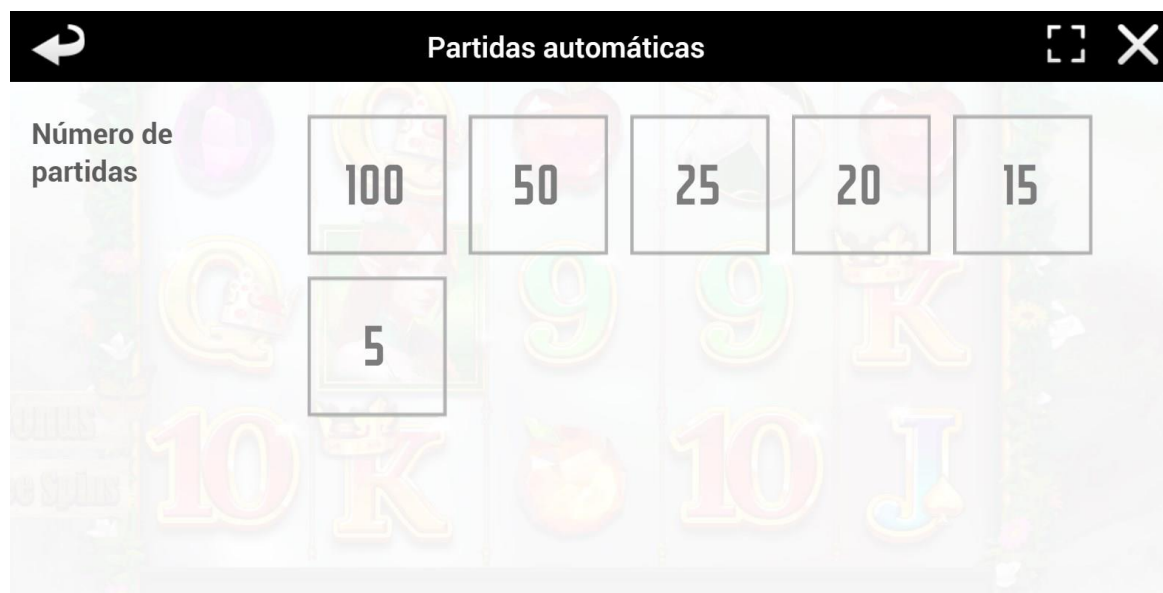
Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

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.

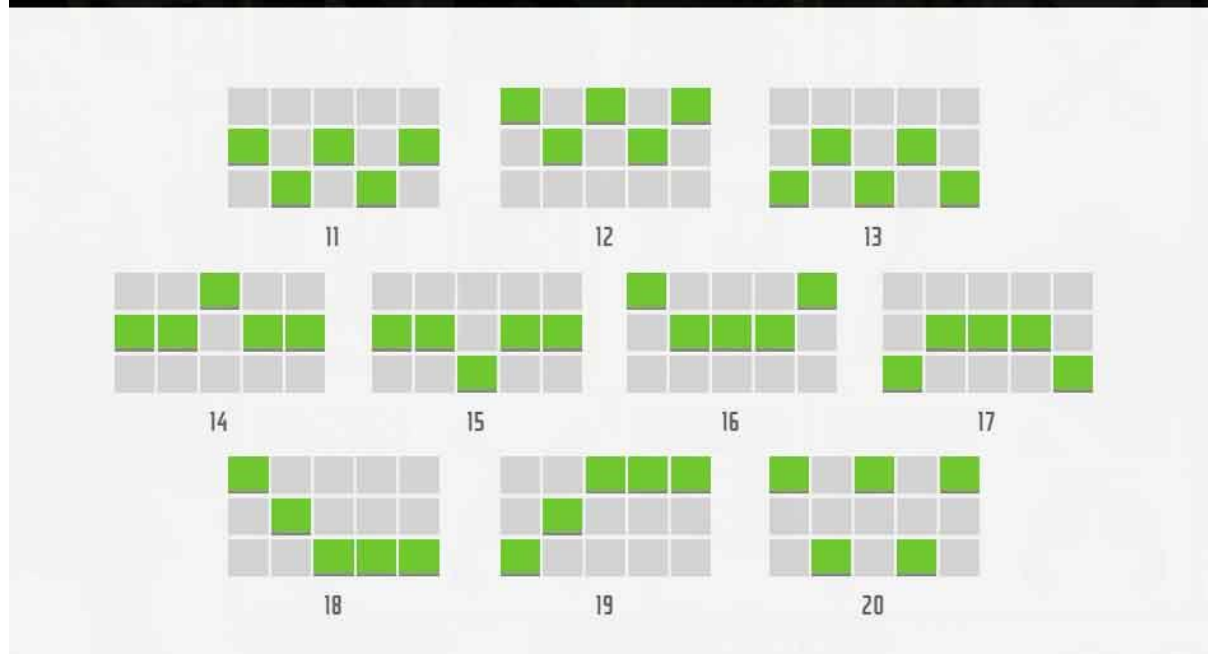


2.2. Líneas de premio

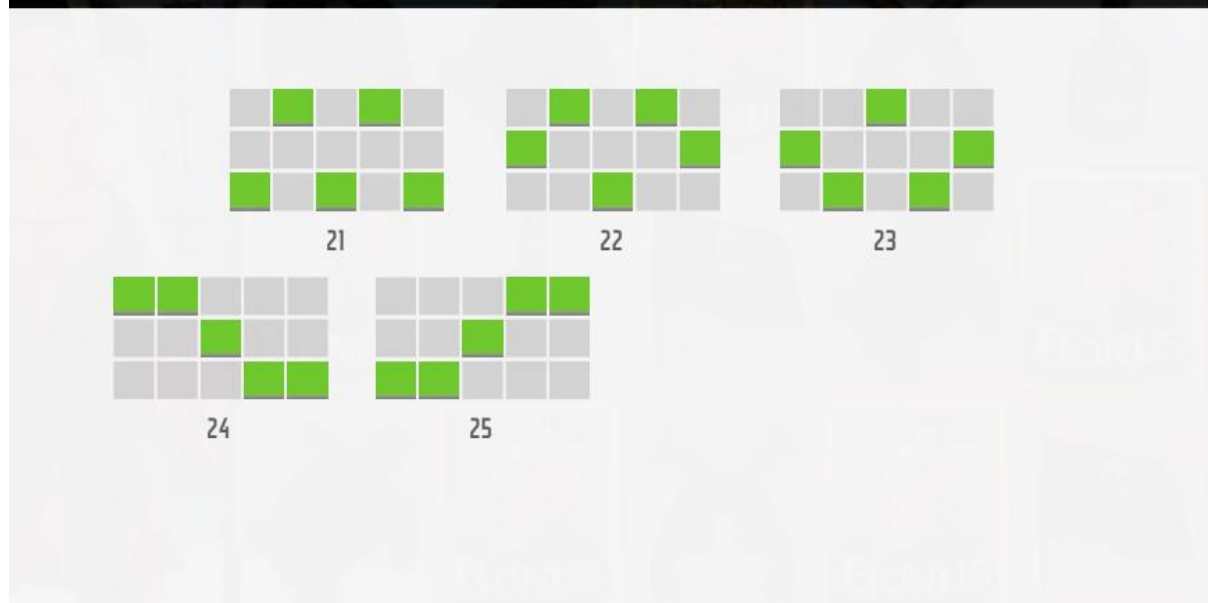
Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no. Cuando aparezcan figuras consecutivas empezando por la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias, se obtendrá premio. Exceptuando la figura Bonus que otorgará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



LÍNEAS DE PREMIO (2)



LÍNEAS DE PREMIO (3)



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, 2 o 3 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. Exceptuando la figura Bonus, que puede otorgar premio con dos figuras en cualquier posición.

PREMIOS

x3

x5 250
x4 50
x3 12,50
x2 2,50

x5 400
x4 100
x3 10
x2 0,50

x5 80
x4 30
x3 5
x2 0,40

x5 40
x4 8
x3 2

x5 40
x4 8
x3 2

x5 16
x4 4
x3 1,20

x5 16
x4 4
x3 1,20

x5 12
x4 2
x3 0,80

x5 12
x4 2
x3 0,80

x5 8
x4 1,50
x3 0,50









x5 8
x4 1,50
x3 0,50

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	X2	X3	X4	X5
	10 veces	5 veces	1 vez	1 vez
	10 veces	5 veces	2 veces	1 vez
	10 veces	5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez
		5 veces	2 veces	1 vez

2.3.2. Celebraciones especiales

Dependiendo de cierta cantidad de dinero tendremos las siguientes celebraciones:

- Big Win: si el premio es mayor o igual a la apuesta X6 y menor o igual a la apuesta X12
- Mega Win: Si el premio supera la apuesta x12 y es menor o igual que la apuesta X24
- Super Mega Win: Si el premio supera la apuesta x24.

2.4. Figuras y funcionalidades especiales

2.4.1. Figura Wild



Este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo, excepto a la figura Bonus, para formar una combinación ganadora.

Si obtenemos 3 figuras Wild en cualquier posición en el juego principal, tendremos acceso a “Free Spins”.

2.4.2. Figura Bonus



Este símbolo actuará como BONUS. Si obtenemos tres o más figuras BONUS, en cualquier posición, accederemos al minijuego en el cual se pueden ganar más premios.

3. FREE SPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”.

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtienen 3 figuras Wild, otorgando 15 tiradas gratis (estas tiradas no consumen balance).

Dentro de Free Spins se pueden obtener más tiradas gratis si se obtiene 3 figuras Wild.



Multiplicador por 3

Durante los Free Spins todas las tiradas premiadas tienen el premio multiplicado por tres, tal y como se indica en la parte superior izquierda de la pantalla.



3.1. Resumen

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

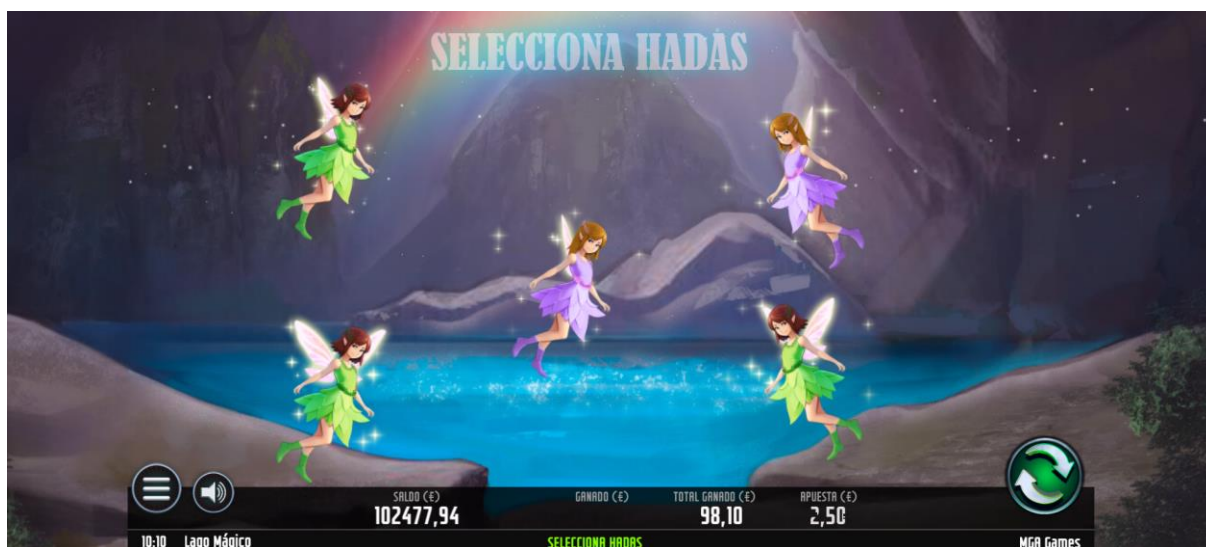







4. Minijuego Lago Mágico

Dentro del juego principal o de los Free Spins siempre que se obtengan 3 o más figuras Bonus, tendremos acceso al minijuego.

En el juego se mostrarán 5 hadas. Cada hada puede otorgar un premio o mostrar un EXIT. El jugador debe pulsar sobre cada hada hasta que se hayan seleccionado todas o aparezca un EXIT (también puede seleccionar hadas pulsando el botón JUGAR).

El premio final será la suma de los premios acumulados.



RTP	95,05%			93,13% 91,02%	85,14% 80,13%
	 x3	 x4	 x5	 x3/x4/x5	 x3/x4/x5
Premio mínimo	4*apuesta	4*apuesta	12*apuesta	4*apuesta	4*apuesta
Premio máximo	54,40*apuesta	60*apuesta	68*apuesta	52*apuesta	36*apuesta

5. 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:

5.1. 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 (5.2 Interfaz Mobile). Permite salir del juego y volver al Lobby.

Ayuda: **Teclas:** (0) del teclado numérico o (F1)

5.2. 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.



6. 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

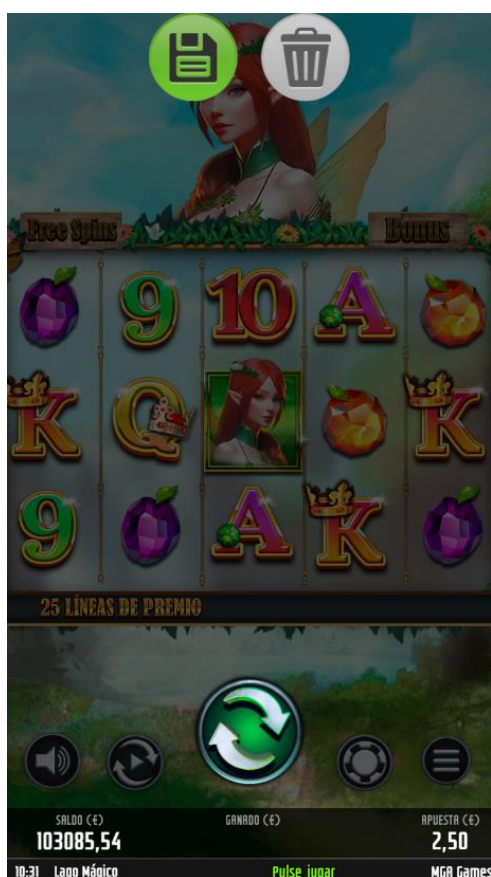


Preferencias

Dentro de este menú tendremos diferentes cambios que podremos hacer.

No mostrar pantalla de intro: 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.



7. 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 los minijuegos en el principal y Free Spins el juego volverá a iniciarse al principio del minijuego que se estaba jugando.
- 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.

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**