

REGLAS DE JUEGO

LOS PIRATAS GOLFETES



REGLAS DEL JUEGO

Los Piratas Golfetes

RTPs Certificados: 90,60%, 92,72%, 94,47%

PLATAFORMA: ONLINE

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	2
1.1. Número de líneas	2
1.2. Premio Máximo	2
1.3. MultiRatio	2
1.4. Rodillos	3
2. JUEGO BÁSICO	4
2.1. Auto Jugar	4
2.2. Líneas de Premio	5
2.3. Plan de ganancias	6
2.3.1. Celebraciones especiales	6
2.4. Figuras y Funcionalidades Especiales	7
2.4.1. Figura Scatter	7
2.4.2. Figura Wild	7
2.4.3. Función Respin	8
2.4.4. Comprar Free Spins	9
3. FREE SPINS	10
3.1. Resumen	10
4. INTERFAZ Y TECLADO	11
4.1. Principal	11
4.2. Interfaz Mobile	12
5. MENÚ	13
6. RESTAURACIONES Y DESCONEXIONES	15

1. INTRODUCCIÓN

Los **Piratas Golfetes** 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 son configurables por el operador.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 20 líneas de premio.

1.2. Premio Máximo

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

RTP	Premio Máximo
90,60%	3000 * apuesta
92,72%	3000 * apuesta
94,47%	3000 * apuesta

1.3. MultiRatio

Perfil	RTP	Características
A	90,60%	Todas las apuestas a ese Ratio
B	92,72%	Todas las apuestas a ese Ratio
C	94,47%	Todas las apuestas a ese Ratio
D (Multiratio)	Variable (90,60%, 92,72% y 94,47%) según apuesta	Se dividen las apuestas en 3 bloques (en el juego se muestra a qué bloque pertenece cada apuesta en el Plan de Ganancias) Bloque 1 - Ratio 90,60% Bloque 2 - Ratio 92,72% Bloque 3 - Ratio 94,47%

1.4. 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.

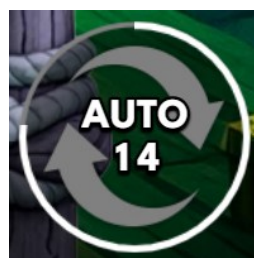
2.1. Auto Jugar

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.

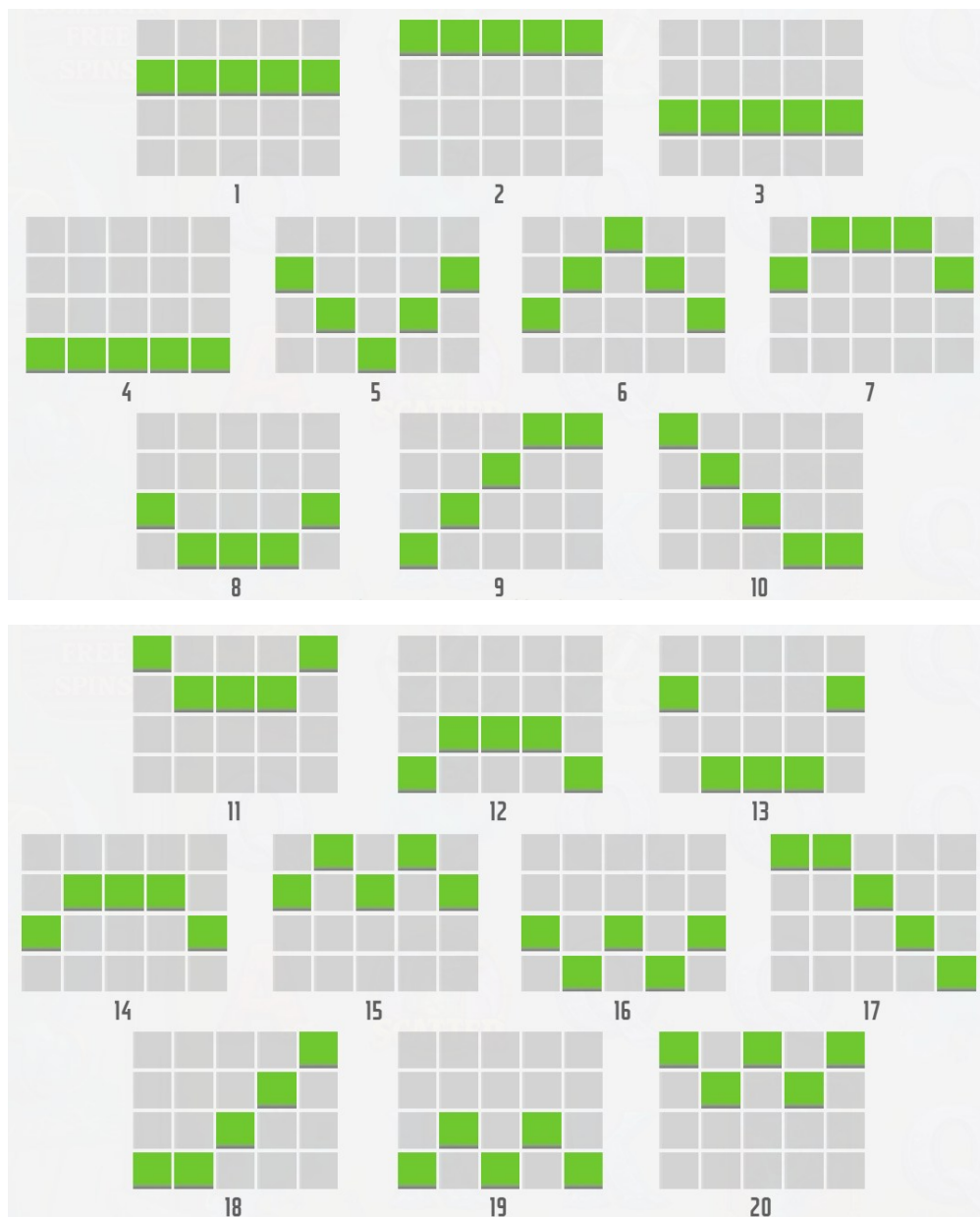


Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón JUGAR se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrirlas.



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, 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. Solo se pagará en cada línea la combinación de premio más alta.

	x5 20 x4 x3		x5 20 x4 5 x3 1,25		x5 12,50 x4 3,75 x3 1
	x5 10 x4 2,50 x3 0,75		x5 10 x4 2,50 x3 0,75		x5 10 x4 2,50 x3 0,75
	x5 10 x4 2,50 x3 0,75		x5 5 x4 1,25 x3 0,25		x5 5 x4 1,25 x3 0,25
	x5 5 x4 1,25 x3 0,25		x5 5 x4 1,25 x3 0,25		

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 X7 y menor o igual a la apuesta X20
- **Mega Win:** Si el premio supera la apuesta X20 y es menor o igual a la apuesta X50
- **Super Mega Win:** Si el premio supera la apuesta X50

2.4. Figuras y Funcionalidades Especiales

2.4.1. Figura Scatter



Si obtenemos 3 figuras Scatter en cualquier posición en el juego principal se otorgará acceso a Free Spins.

2.4.2. Figura Wild



Este símbolo actuará como COMODÍN y puede sustituir a cualquier símbolo, excepto a la figura Scatter, para formar una combinación ganadora. Además, tiene su propio premio en el plan de ganancias si se obtienen 5 figuras Wild en línea de premio.

2.4.3. Función Respin

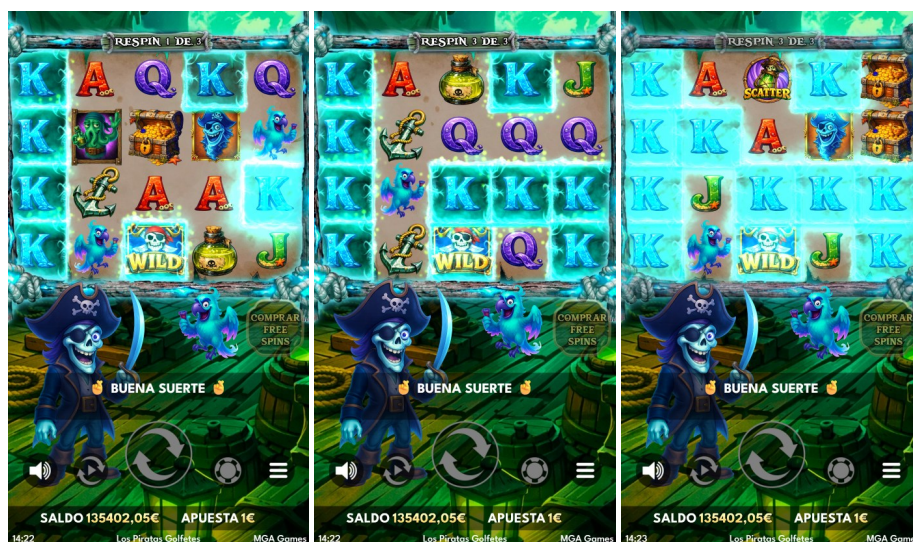
Si al terminar la partida todas las figuras del primer rodillo son iguales, se dará la función de Respin.

Todas las figuras de los rodillos que sean iguales a las del primer rodillo se bloquearán. También se bloquearán las figuras Wild.

El juego lanzará un giro de rodillos con esas figuras bloqueadas y si aparecen más figuras iguales o Wild las bloqueará también. Se lanzará un segundo giro de rodillos y se dará por finalizada la función Respin.

Si en el primer o segundo Respin todas las figuras de los rodillos son iguales o figuras Wild, se dará por finalizada la función y no habrá más Respin.

Los giros de rodillos de la función Respin no consumen balance.



2.4.4. 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). 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 3 figuras Scatter. Se otorgarán 10 Free Spins.

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

RTP	Valor compra
90,60%	49,25 * apuesta
92,72%	47,75 * apuesta
94,47%	47 * apuesta



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 figuras Scatter en el juego principal, otorgando 10 tiradas gratis (estas tiradas no consumen balance).



En Free Spins los rodillos contienen más figuras Wild.

Dentro de Free Spins se puede seguir obteniendo la función Respin.

Si se obtienen 3 figuras Scatter se otorgarán 10 Free Spins extra.

El premio máximo posible es de $3000 \times$ 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 $3000 \times$ apuesta. El resto de Free Spins serán descartados.

3.1. Resumen

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

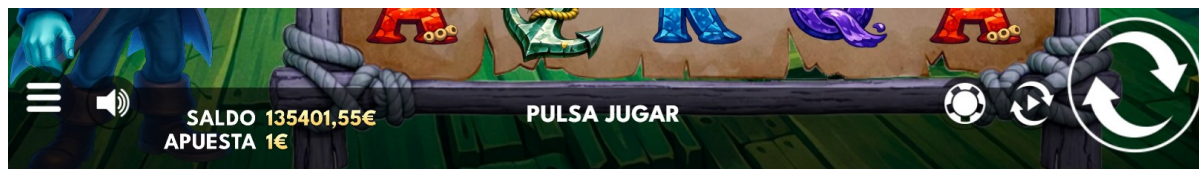


Si durante Free Spins no se ha obtenido ningún premio, no aparecerá el resumen.

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

Siempre que queden acciones pendientes de sortearse, al volverse a conectar, el jugador podrá ver el desarrollo de la misma partida.

Para el resto de los casos, la partida se jugará en el servidor y el jugador podrá ver el resultado en el histórico del juego.

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**