

REGLAS DE JUEGO

LUCÍA MARTÍÑO LUCKY WAVE



REGLAS DEL JUEGO

LUCÍA MARTÍÑO LUCKY WAVE

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 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.	BONUS	12
4.1.	Destino	13
4.1.	Tablas de Surf	14
4.2.	Surfeando	15
5.	INTERFAZ Y TECLADO	16
5.1.	Principal	16
5.2.	Interfaz Mobile	17
6.	MENÚ	18
7.	Restauraciones y desconexiones	19

1. INTRODUCCIÓN

LUCÍA MARTÍÑO LUCKY WAVE 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 del juego principal, 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.

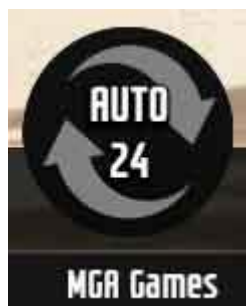
2.1. Auto jugar

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.

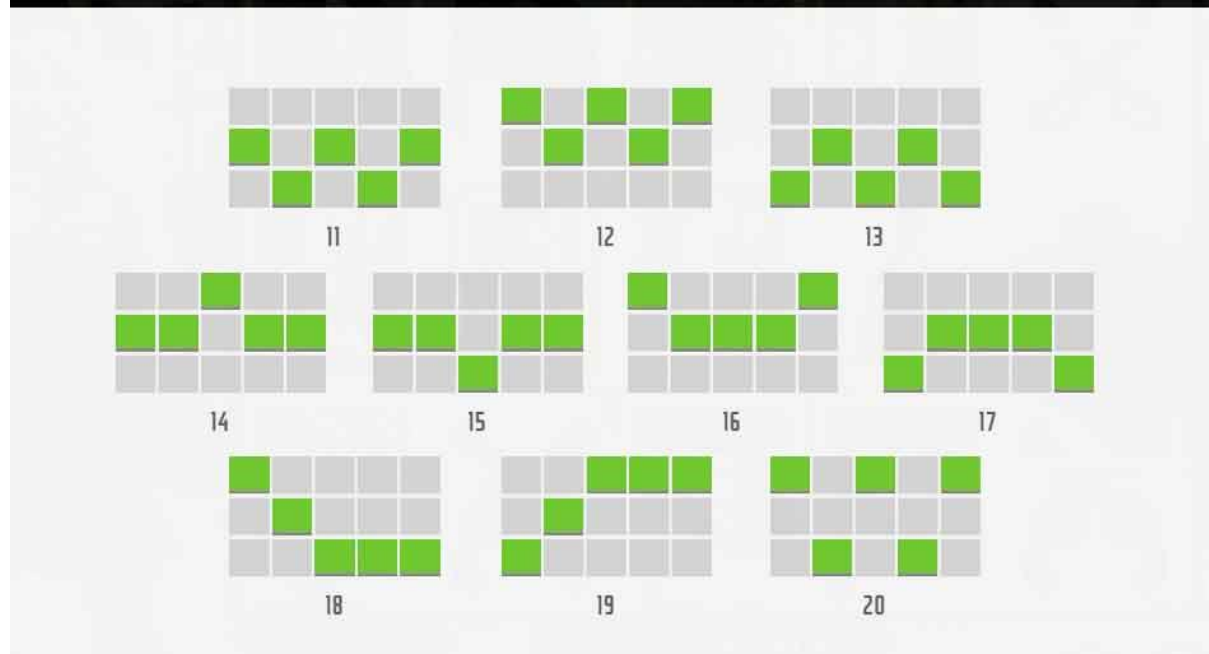


2.2. Líneas de premio

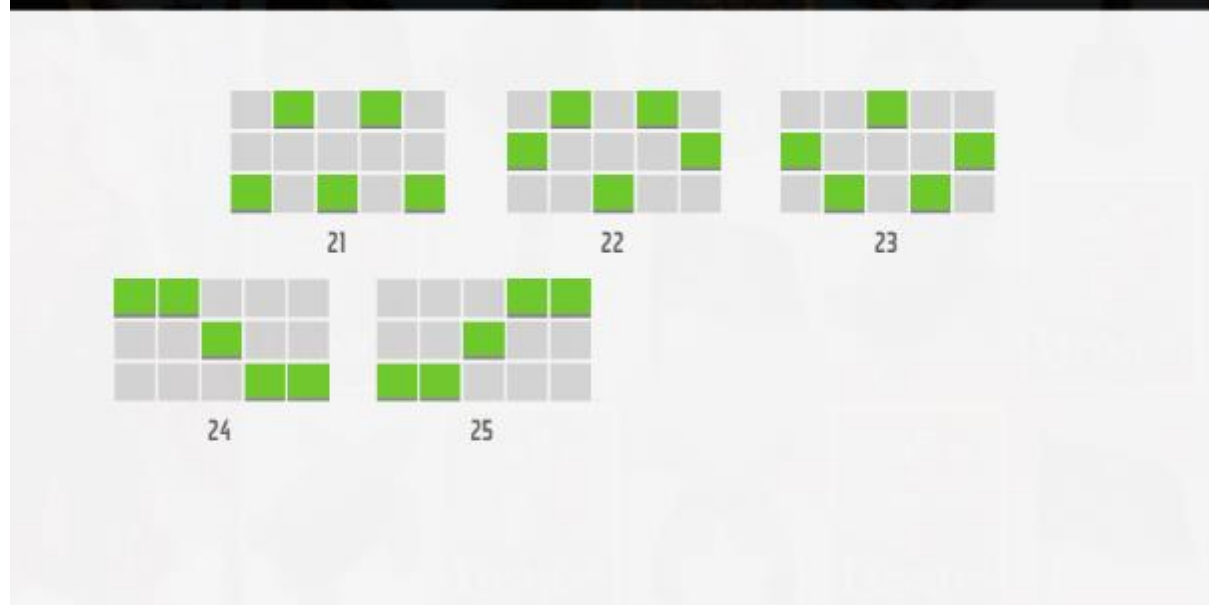
En esta máquina los jugadores conseguirán premio si consiguen, como mínimo, 2 rodillos consecutivos con la misma figura de izquierda a derecha empezando por el primer rodillo, el situado más a la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias, se obtendrá 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.

 <p>Wild Figura Wild.</p> <p>x3</p>	 <p>Bonus</p> <p>Tres figuras o más 'Bonus' dan acceso a los minijuegos.</p> <p>x5 250 x4 50 x3 12,50 x2 2,50</p>	 <p>x5 400 x4 100 x3 10 x2 0,50</p>	 <p>x5 80 x4 30 x3 5 x2 0,40</p>
 <p>x5 40 x4 8 x3 2</p>	 <p>x5 40 x4 8 x3 2</p>	 <p>x5 16 x4 4 x3 1,20</p>	 <p>x5 16 x4 4 x3 1,20</p>
 <p>x5 12 x4 2 x3 0,80</p>	 <p>x5 12 x4 2 x3 0,80</p>	 <p>x5 8 x4 1,50 x3 0,50</p>	 <p>x5 8 x4 1,50 x3 0,50</p>

Todos los premios están especificados en (€). El premio máximo es 523.20 * apuesta













RTP: 80,13%

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
		5 veces		
	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 *6 y menor a la apuesta *12
- Mega Win: Si el premio supera o iguala la apuesta *12 y es menor que la apuesta *24
- Super Mega Win: Si el premio supera o iguala la apuesta *24.

2.4. Figuras especiales

En este juego tenemos 2 figuras especiales, que explicamos a continuación:

2.4.1. Figura Wild



Esta figura solo puede aparecer en los 3 rodillos centrales.

Tres símbolos Wild activarán 15 free spins.

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

Si hemos obtenido dos figuras Wild y existe la posibilidad de que salga una tercera aparecerá un efecto que iluminará todo el rodillo mientras está girando para mostrar al jugador que, si obtiene una figura Wild, accederá a free spins.

2.4.2. 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 "Destino".

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 créditos).

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



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 derecha de la pantalla.



3.1. Resumen

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



4. BONUS






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

Esta máquina se compone de tres minijuegos. El acceso a los minijuegos se realiza de forma secuencial de manera aleatoria, es decir, siempre que entramos en los minijuegos, accederemos al primer minijuego, y una vez finalizado este, nos puede dar acceso al siguiente minijuego o volver a la pantalla inicial. Lo mismo con el segundo minijuego, una vez finalizado nos puede dar acceso al siguiente minijuego o volver a la pantalla inicial.

Debido a este acceso secuencial a los minijuegos, el premio mínimo y máximo que se puede otorgar en los minijuegos no es individual, sino que se calcula en conjunto. Dependiendo de la cantidad de premio otorgada al jugador se mostrará un minijuego, dos o los tres.

Ejemplo: (con RTP 80,13%) el premio puede ser entre 4*apuesta y 36*apuesta. Si el premio obtenido está entre 4*apuesta y 12*apuesta se visualizará solo el minijuego 1. Si el premio es de más de 12*apuesta hasta 24*apuesta se visualizará el minijuego 1 y el minijuego 2. Si el premio es de más de 24*apuesta hasta 36*apuesta se visualizarán el minijuego 1, el minijuego 2 y el minijuego 3.

Además hay que tener en cuenta que los premios mínimos y máximos dependen del RTP en el que se esté jugando la partida. A continuación se muestra una tabla con las especificaciones de premio mínimo y máximo.

RTP		95,05%			93,13% 91,02%	85,14% 80,13%
		 x3	 x4	 x5	 x3/x4/x5	 x3/x4/x5
Minijuego 1	Premio mínimo	4*apuesta	4*apuesta	12*apuesta	4*apuesta	4*apuesta
	Premio máximo	18,40*apuesta	20,80*apuesta	25,60*apuesta	17,60*apuesta	12,80*apuesta
Minijuego 1 + Minijuego 2	Premio mínimo	18,41*apuesta	20,81*apuesta	25,61*apuesta	17,61*apuesta	12,81*apuesta
	Premio máximo	36,80*apuesta	41,60*apuesta	51,20*apuesta	35,20*apuesta	25,6*apuesta
Minijuego 1+ Minijuego 2+ Minijuego 3	Premio mínimo	36,81*apuesta	41,61*apuesta	51,21*apuesta	35,21*apuesta	25,61*apuesta
	Premio máximo	54,4*apuesta	60*apuesta	68*apuesta	52*apuesta	36*apuesta

4.1. Destino

El juego consiste en un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose de forma aleatoria. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR de detener el juego. El premio obtenido será el que esté iluminado cuando el jugador haya pulsado el botón JUGAR.

En caso de obtener también el símbolo de la tabla de surf, se dará acceso al siguiente minijuego.



4.1. Tablas de Surf

En el juego se mostrarán tres tablas de surf, se hará un sorteo y se esconderán los premios tras las tablas de surf. Una vez escondidos los premios podremos seleccionar una de las tablas y descubrir el premio escondido, que nos será otorgado. Los premios de las otras tablas de surf no seleccionadas serán descartados.

En caso de obtener también el símbolo de la tabla de surf, se dará acceso al siguiente minijuego.



4.2. Surfeando

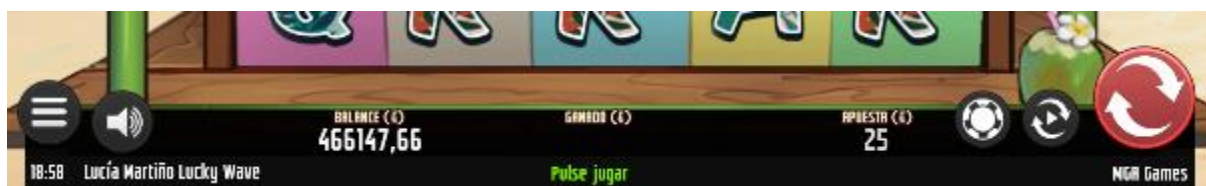
El juego consiste en una carrera entre 4 surfers, cada uno corresponde a un color y cada color tiene un premio asignado. Cada turno los surfers se moverán el número de posiciones que se indica en el marcador de su color. El premio final será el premio correspondiente al surfista que primero llegue a la ola.



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)

Histórico: **Teclas:** (H)

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



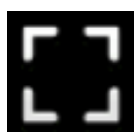
Plan de ganancias

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



Pantalla completa

Permite abrir el juego en pantalla completa

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 .es