REGLAS DE JUEGO

PAULO FUTRE THE LAST GLADIATOR

JOKERBET

Contenido

1. INTRODUCCIÓN 3
1.1. Número de líneas 3
1.2. Premio máximo 3
1.3. Rodillos 3
2. JUEGO BÁSICO 4
Caída de símbolos 4
Multiplicadores 4
2.1. Auto jugar 5
2.2. Líneas de premio 6
2.3. Plan de ganancias 7
2.3.1 Logros 8
2.3.2 Celebraciones especiales 8
2.4. FIGURAS Y FUNCIONALIDADES ESPECIALES 9
2.4.1. Figura Free Spins 9
2.4.2. Figura Bonus 9
2.4.3. Figura Wild 9
2.4.4. Pulsación en figura en los rodillos 10
3. FREESPINS 11
3.1. Multiplicador en free spins 11
3.1. Resumen 12
4. BONUS 13
4.1. Armería 14
4.2. Coliseo 15
4.3. Gloria 16
5. INTERFAZ Y TECLADO 17
5.1. Principal 17
5.2. Interfaz Mobile 18
6. MENÚ 19
7. Restauraciones y desconexiones 20

1. INTRODUCCIÓN

PAULO FUTRE THE LAST GLADIATOR 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: 0.20€, 0.60€, 1€, 2€, 5€, 8€, 10€, 15€, 20€ y 25€.

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
80.02%	1375,65 * apuesta
85.08%	1825,65 * apuesta
90.08% / 92.09% / 95.00%	2280,15* 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.

Caída de símbolos

Cuando se da uno o varios premios después de un giro, los símbolos implicados desaparecen, cayendo los símbolos que se encuentran encima de estos. También caerán nuevos símbolos en el rodillo para completar los huecos dejados por aquellos símbolos que han bajado.

Se volverán a evaluar las líneas de premio para buscar más premios. Si se vuelven a dar premios ocurrirá lo mismo, los símbolos implicados desaparecerán y volverán a caer símbolos.

Esto se hará indefinidamente, hasta que la evaluación de una caída no dé ningún premio. El premio se irá acumulando y se otorgará al jugador cuando una caída no de ningún premio.

Multiplicadores

En el juego básico existen 4 multiplicadores de premio (x1, x2, x3 y x5). El multiplicador activado por defecto es el x1. Cada vez que caen símbolos, el multiplicador se incrementa y todos los premios que se otorguen después de la caída estarán multiplicados por el multiplicador correspondiente. Por lo tanto, si existen premios después de una primera caída de símbolos, estos se otorgarán multiplicados por 2. Si hay una segunda caída, el multiplicador volverá a incrementarse y los premios otorgados después de la segunda caída estarán multiplicados por 3.

El multiplicador máximo es 5. Los premios otorgados después de una tercera caída consecutiva serán multiplicados por 5. A partir de aquí, todas las siguientes caídas estarán multiplicadas siempre por 5. En el caso de que no haya premio el multiplicador se reiniciará al inicio de cada giro de rodillos.

2.1. Auto jugar

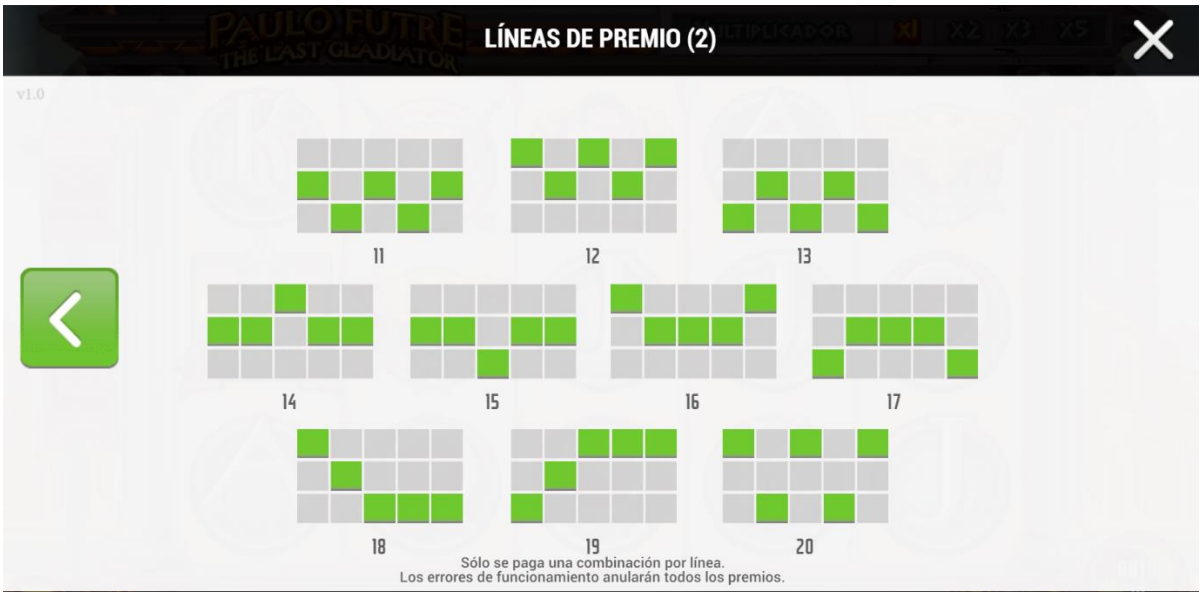
El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

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. 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 acceso a bonus con 3 figuras o más en cualquier posición.



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 variarán.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha 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	X3	X4	X5
	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

2.3.2 Celebraciones especiales

Dependiendo de cierta cantidad de dinero tendremos las siguientes celebraciones a excepción de los premios conseguidos en bonus:

Premio	Limites
Big Win	Apuesta * 10 < premio < Apuesta * 22,5
Mega Win	Apuesta * 22,5 =< premio < Apuesta * 70
Super Mega Win	Apuesta * 70 <= premio

2.4. FIGURAS Y FUNCIONALIDADES ESPECIALES

2.4.1. Figura Free Spins

Obteniendo 3 figuras Free Spins se otorgarán 10 Free Spins por cada línea premiada.

2.4.2. Figura Bonus

Este símbolo actuará como BONUS. Si obtenemos tres o más figuras BONUS accederemos al selector de minijuegos, en los cuales, se pueden ganar más premios.

2.4.3. Figura Wild

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

2.4.4. 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. FREESPINS

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 Free Spins en una línea ganadora, otorgando 10 Free Spins por cada línea premiada, estas tiradas no consumen balance.

Dentro de Free Spins se pueden obtener más tiradas gratis si obtienes 3 figuras Free Spins en una línea ganadora.

3.1. Multiplicador en free spins

Durante la secuencia de free spins, los multiplicadores para las caídas de símbolos son mayores: x3, x6, x9 y x15. Es decir, todos los premios obtenidos en giros de free spins estarán multiplicados por 3.

Si se da algún premio en el giro, los premios obtenidos después de la primera caída serán multiplicados por 6, y así sucesivamente. El multiplicador se reiniciara a x3 si no hay premio.

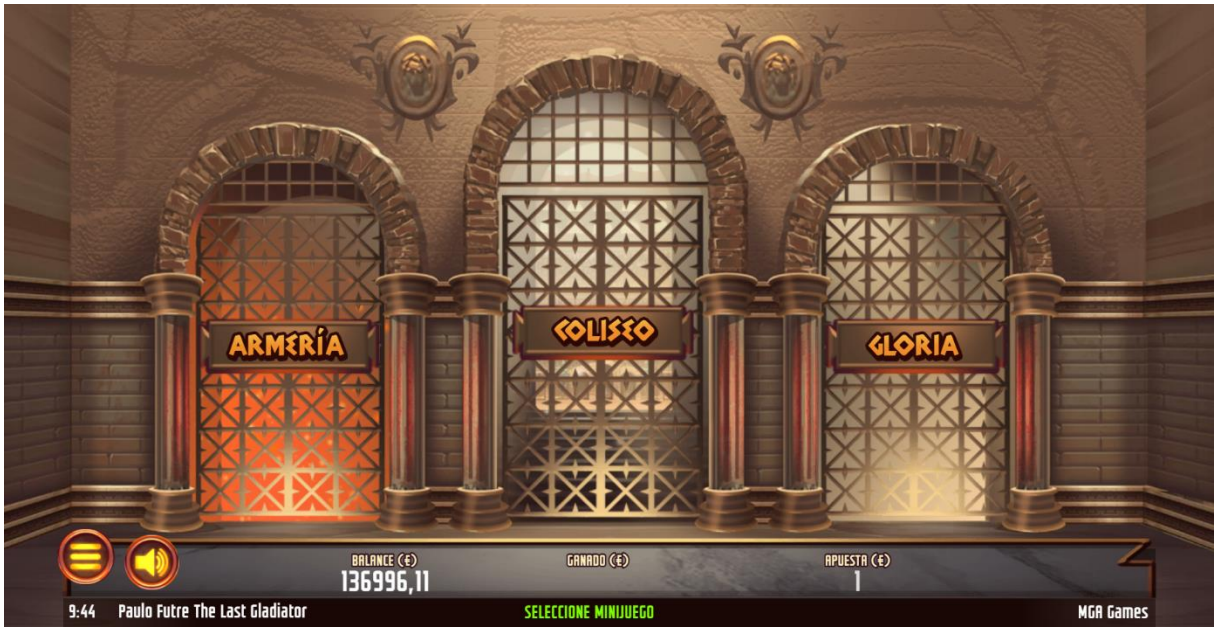
3.1. Resumen

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

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 mediante el selector de minijuegos.

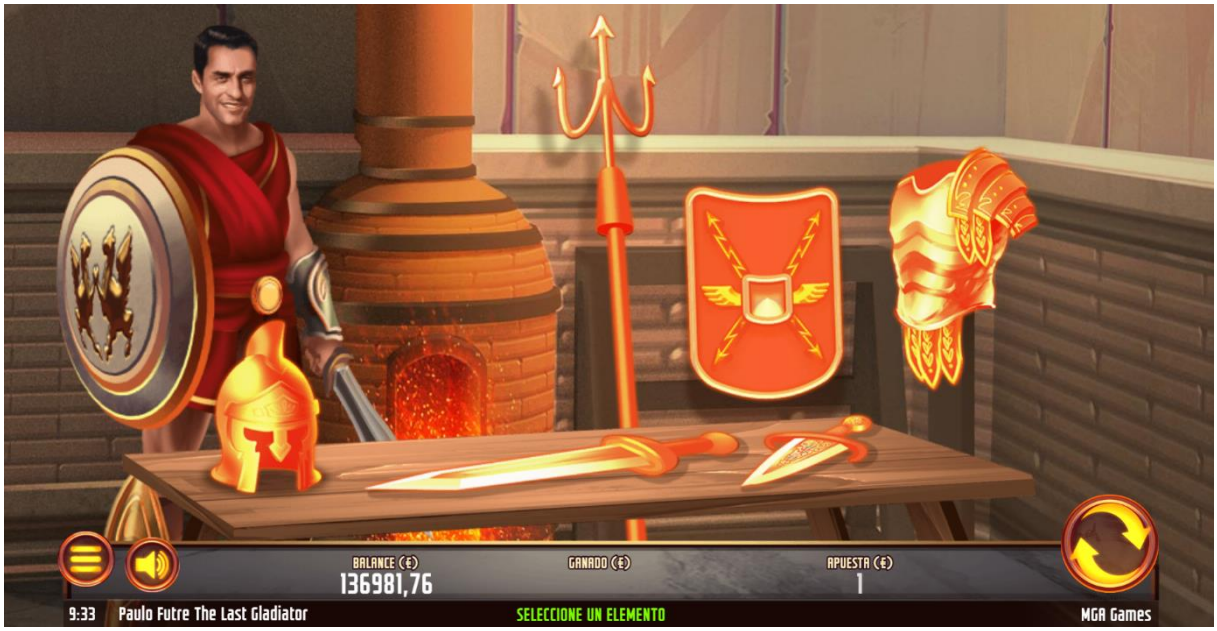
Dentro del selector de minijuegos, se puede escoger entre 3 minijuegos diferentes. Para acceder a un minijuego se debe elegir la puerta correspondiente al minijuego.



4.1. Armería

En el juego se mostrarán 6 armas que irán parpadeando. Cada arma puede otorgar un premio o mostrar un EXIT. El jugador debe pulsar sobre cada arma hasta que se hayan seleccionado todas o aparezca un EXIT (también puede seleccionar barcos pulsando el botón JUGAR).

El premio final será la suma de los premios acumulados.



A continuación, se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 80,02%	RTP 85, 08%	RTP 90,08%	RTP 92,09%	RTP 95,00%
3 Bonus	**Mínimo**	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta
	Máximo	55*apuesta	60*apuesta	65*apuesta	65*apuesta	70*apuesta
4 Bonus	**Mínimo**	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta
	Máximo	130*apuesta	130*apuesta	140*apuesta	150*apuesta	150*apuesta
5 Bonus	**Mínimo**	40*apuesta	40*apuesta	50*apuesta	50*apuesta	50*apuesta
	Máximo	260*apuesta	260*apuesta	350*apuesta	350*apuesta	350*apuesta

4.2. Coliseo

El juego consiste en una ruleta con 8 posibles premios. Cuando el jugador pulse el botón JUGAR la ruleta empezará a girar. El premio obtenido será el premio que esté señalando la punta de la espada cuando la ruleta se haya detenido.

A continuación, se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 80,02%	RTP 85, 08%	RTP 90,08%	RTP 92,09%	RTP 95,00%
3 Bonus	**Mínimo**	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta
	Máximo	55*apuesta	60*apuesta	65*apuesta	65*apuesta	70*apuesta
4 Bonus	**Mínimo**	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta
	Máximo	130*apuesta	130*apuesta	140*apuesta	150*apuesta	150*apuesta
5 Bonus	**Mínimo**	40*apuesta	40*apuesta	50*apuesta	50*apuesta	50*apuesta
	Máximo	260*apuesta	260*apuesta	350*apuesta	350*apuesta	350*apuesta

4.3. Gloria

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.

A continuación, se indican el premio mínimo y máximo que se pueden conseguir en este minijuego en los diferentes RTP.

		RTP 80,02%	RTP 85, 08%	RTP 90,08%	RTP 92,09%	RTP 95,00%
3 Bonus	**Mínimo**	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta	10*apuesta
	Máximo	55*apuesta	60*apuesta	65*apuesta	65*apuesta	70*apuesta
4 bonus	**Mínimo**	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta	20*apuesta
	Máximo	130*apuesta	130*apuesta	140*apuesta	150*apuesta	150*apuesta
5 Bonus	**Mínimo**	40*apuesta	40*apuesta	50*apuesta	50*apuesta	50*apuesta
	Máximo	260*apuesta	260*apuesta	350*apuesta	350*apuesta	350*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

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

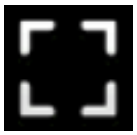
Histórico
Muestra las últimas partidas realizadas, para verificar los premios y todo lo que ha ocurrido durante cada partida

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 el selector de minijuegos en el juego principal y Free Spins volverá a iniciarse en el selector de minijuegos
- Durante los minijuegos en el juego 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