

REGLAS DEL JUEGO

EPIC BROKER BY JOSEF AJRAM

PLATAFORMA: ONLINE

RTP: 85.02%, 91.00%, 93.06% (por defecto), 95.01%

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Número de líneas	3
1.2. Rodillos	3
2. JUEGO BÁSICO	4
2.1. Auto jugar	4
2.2. Líneas de premio	5
2.3. Plan de ganancias	7
3. BONUS	8
3.1. Ibiza	8
3.2. Coche	9
3.3. Bicicleta	10
4. INTERFAZ Y TECLADO	11
4.1. Principal	11

1. INTRODUCCIÓN

EPIC BROKER BY JOSEF AJRAM 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.

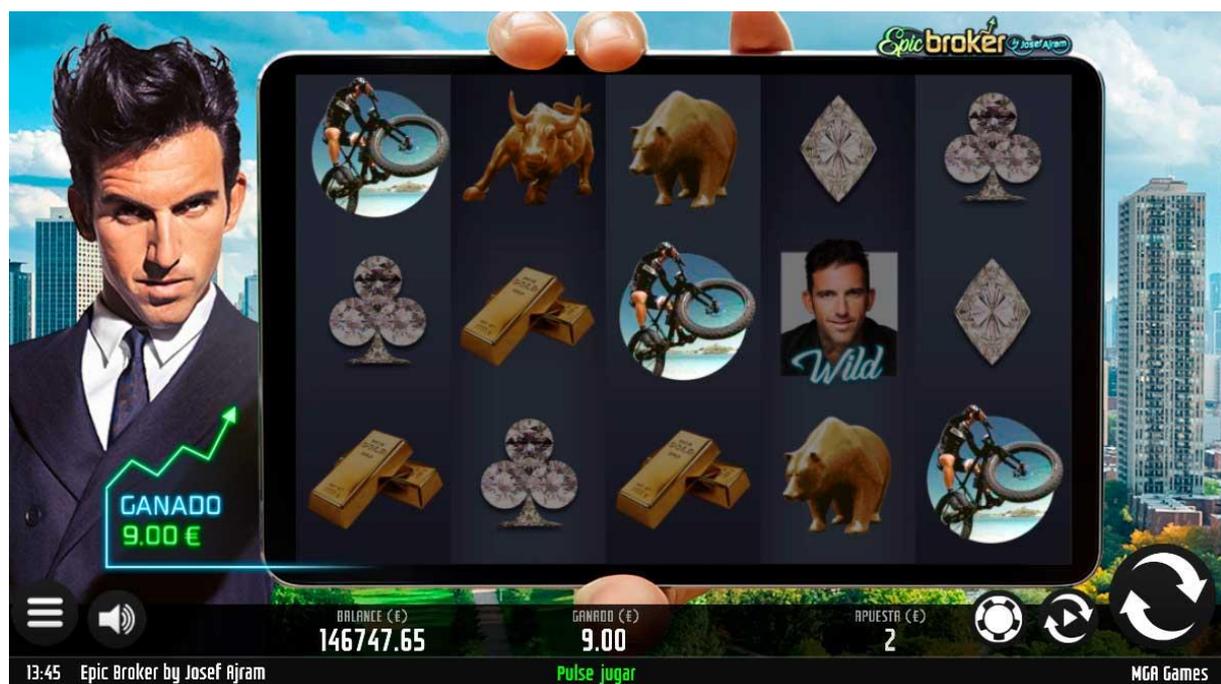
La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 20 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 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, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias se obtendrá premio.

LÍNEAS DE PREMIO

1 2 3

4 5 6 7

8 9 10

Los errores de funcionamiento anularán todos los premios.

LÍNEAS DE PREMIO (2)

Los errores de funcionamiento anularán todos los premios.

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 variarían.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha del rodillo.

PREMIOS

 <p>X5 50 X4 20 X3 6 X2 0.2</p> <p>La figura de Josef Ajram hace de comodín y sustituye a todas las figuras, excepto a las figuras Scatter.</p>	 <p>X3</p> <p>Tres figuras 'Barco' dan acceso al minijuego Ibiza.</p>	 <p>X5 X4 X3</p> <p>Tres figuras 'Coche', o más, dan acceso al minijuego Coches.</p>	 <p>X5 X4 X3</p> <p>Tres figuras 'Bicicleta', o más, dan acceso al minijuego Bicicleta.</p>
 <p>X5 25 X4 15 X3 5 X2 0.5</p>	 <p>X5 15 X4 5 X3 0.3</p>	 <p>X5 15 X4 5 X3 0.3</p>	 <p>X5 10 X4 0.3 X3 0.5</p>
 <p>X5 10 X4 0.3 X3 0.3</p>	 <p>X5 10 X4 0.3 X3 0.3</p>		

Todos los premios están especificados en €.

RTP: 93.06%

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

3. BONUS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar a otros juegos:

- “Ibiza”
- “Coche”
- “Bicicleta”

3.1. Ibiza

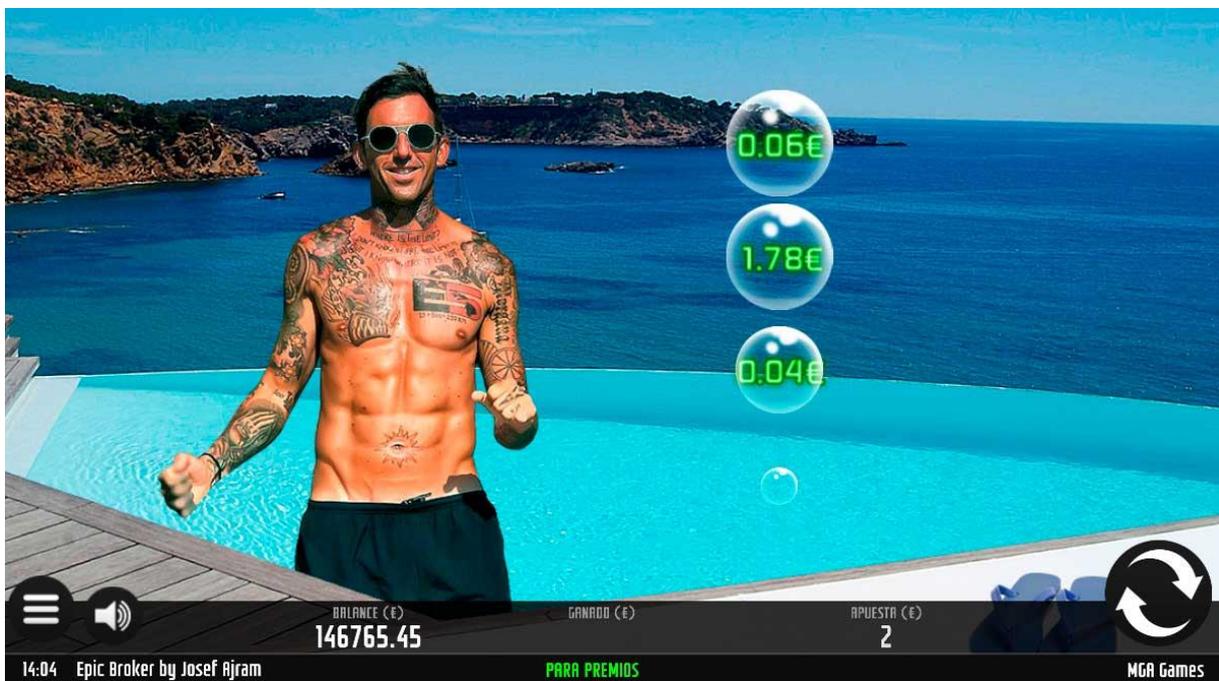
Para poder acceder al mini juego de Ibiza, previamente se han de obtener tres figuras de acceso al

minijuego. 

El juego consta de 3 burbujas con un premio en su interior. Estas burbujas van subiendo y desaparecen. Cada vez que desaparece una burbuja y su cantidad aparece otra en la parte inferior de la pantalla.

Mediante el pulsador JUGAR el jugador podrá detener el juego. El premio final será la suma de todas las cantidades que estén en ese momento en la pantalla.

En ocasiones, el juego, puede recompensar al jugador con una cantidad extra que se sumara al premio acumulado en el juego.



3.2. Coche

Para poder acceder al mini juego de Coche, previamente se han de obtener tres figuras, o más, de

acceso al minijuego. 

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.



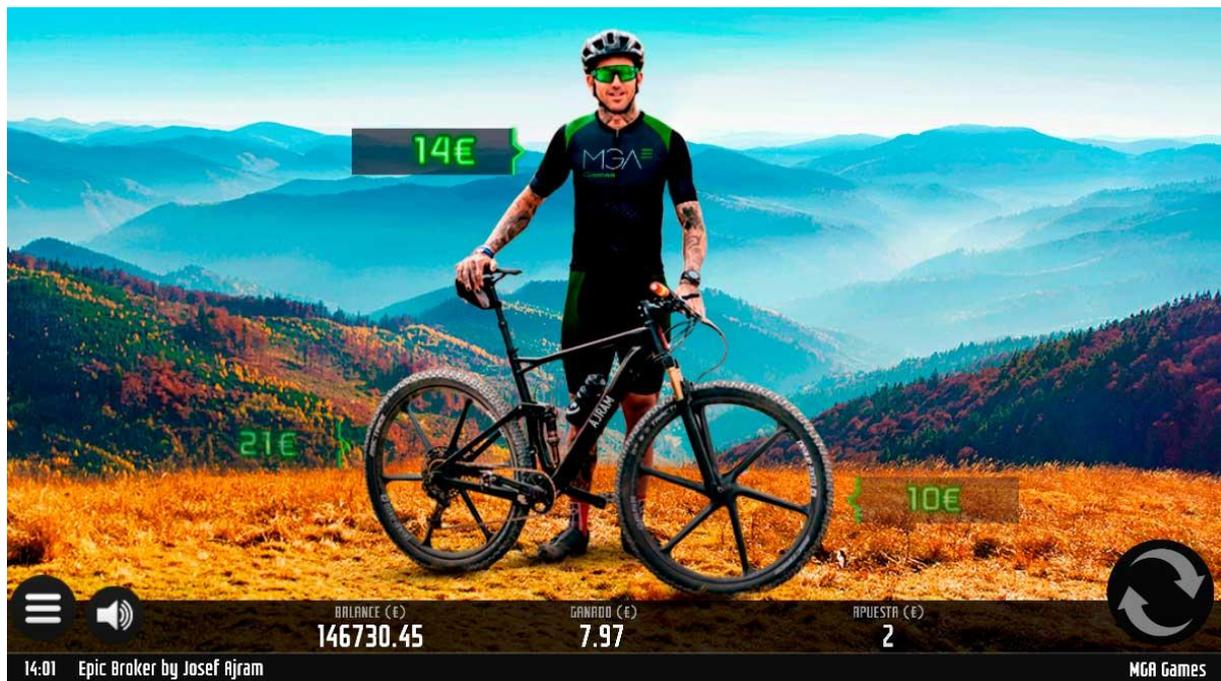
3.3. Bicicleta

Para poder acceder al mini juego de Bicicleta, previamente se han de obtener tres figuras, o más, de

acceso al minijuego. 

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.



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