REGLAS DEL JUEGO

LUCKY DRAGON

PLATAFORMA: ONLINE

RTP: Configurable (86.08% - 91.05% - 96.12%). Por defecto 91.05%.

Contenido

1. INTRODUCCIÓN 3
1.1. Denominación 3
1.2. Apuesta 3
1.3. Número de líneas 3
1.4. Rodillos 3
2. JUEGO BÁSICO 5
2.1. Auto jugar 5
2.2. Líneas de premio 6
2.3. Plan de ganancias 6
2.4. Plan de ganancias 7
3. CARACTERÍSTICAS 8
3.1. Comodín expandible 8
3.2. Re-giro con retención de comodín 8
4. JUEGOS EXTRA 9
4.1. Doble o nada 9
5. JACKPOT 9
6. INTERFAZ Y TECLADO 10
6.1. Barra Información 10
6.2. Principal 10
6.3. Arriesgar (jugar Doble o nada) 10
6.4. Jugar Freespins: 10

1. INTRODUCCIÓN

LUCKY DRAGON se trata de una máquina recreativa con premio de tipo “Slots 5 Rodillos” para un jugador en la cual, a través del total apostado por el usuario, se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios en metálico.

La cantidad apostada en cada partida está definida por el usuario mediante el cálculo: denominación x apuesta x número de líneas.

1.1. Denominación

La denominación define la paridad crédito-euro. En función del país se definirán unas denominaciones así como la moneda del país.

1.2. Apuesta

Cantidad de créditos que invertirá el jugador en cada partida por cada línea de premio. Las apuestas se definirán en función del país.

1.3. Número de líneas

Viene definida por el juego, y es un valor importante para tener en cuenta en el valor de la apuesta que se realizará en el momento de pulsar JUGAR. El usuario juega por una cantidad de líneas que ofrece el juego, y son las líneas premiadas que se muestran en el apartado correspondiente.

1.4. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Rodarán a cada jugada y cuando han caído todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales que van de izquierda a derecha o de derecha a izquierda y 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 créditos suficientes, pulsando JUGAR. Cada máquina permite una denominación y unas apuestas diferentes, el coste de la partida se calcula a partir de la denominación, la apuesta y la cantidad de líneas premiadas que ofrece el juego.

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 créditos suficientes 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 y después de la celebración, se pueden ir visualizando cíclicamente cada premio ganado en la partida, sobre cada línea se muestra también el premio para esa línea, que está relacionado con la cantidad de figuras correlativas y la importancia de la figura.

2.1. Auto jugar

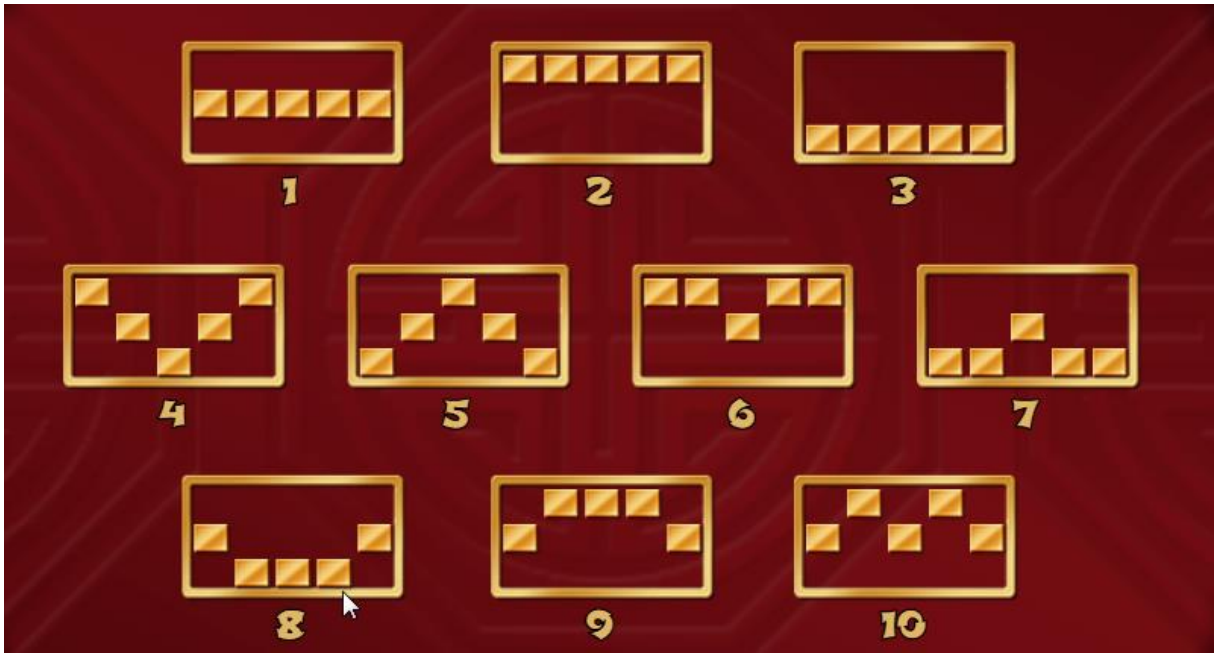
El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

Al presionar el botón se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen y si queremos que se pregunte si queremos arriesgar lo ganado después de conseguir un premio.

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 créditos suficientes 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 ofrecerá premio.



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 el plan de ganancias para apuesta 1. El resto de apuestas multiplican por esta cantidad.

2.4. 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 el plan de ganancias para apuesta 1. El resto de apuestas multiplican por esta cantidad.

3. CARACTERÍSTICAS

3.1. Comodín expandible

Existen símbolos de comodín en el segundo, tercer y cuarto rodillo. Cuando aparece el símbolo de comodín en alguna posición, se expande para cubrir las 3 posiciones visibles del rodillo, sustituyendo a cualquier figura para cada una de las líneas de premio en las 3 posiciones sustituidas.

3.2. Re-giro con retención de comodín

Cuando aparece este símbolo en un rodillo central hace que todas las figuras de ese rodillo se conviertan en comodín. Después de pagar todos los premios correspondientes, hace un giro gratis de todos los rodillos excepto el rodillo “comodín” que queda bloqueado.

Al hacer el giro gratis se puede volver a obtener un comodín en los demás rodillos centrales, sustituyendo de nuevo el rodillo, dando los premios correspondientes y lanzando de nuevo los rodillos, esta vez con los dos rodillos "comodín" bloqueados.

El máximo de tiradas gratis será de tres, que sería por ejemplo:
1) Cae un comodín en el rodillo 3, celebra y se bloquea
2) Se lanzan el resto de rodillos y cae un comodín en el rodillo 2, celebra y se bloquea
3) Se lanzan el resto de rodillos (2 y 3 bloqueados) y cae en un comodín en el rodillo 4, celebra y se bloquea

4) Se lanzan el resto de rodillos (2, 3 y 4 bloqueados) y al parar, ya no pueden salir más comodines, así que celebra y terminamos.

4. JUEGOS EXTRA

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar a “Doble o nada”.

4.1. Doble o nada

NOTA IMPORTANTE: Según la configuración del operador podrá tener o no la opción de Doble o Nada.

Cuando obtenemos un premio, que no se haya obtenido por Free Spins, tenemos la opción de doblarlo o de perderlo, la escena es una ruleta que al pulsar ARRIESGAR, veremos cómo empiezan a girar los sectores y hasta parar en un “x2” o en un símbolo “–“. Según el resultado del giro, doblaremos o perderemos la cantidad, mientras se vaya obteniendo “x2”, esta operación se puede hacer indefinidamente. Siempre tenemos la opción de COBRAR el premio que se haya acumulado, y volver al juego principal.

5. JACKPOT

NOTA IMPORTANTE: Según la configuración del operador podrá tener o no la opción de Jackpot.

De forma aleatoria el juego tras la combinación Jackpot podrá dar el premio JACKPOT dependiendo si el operador elige la opción de activarlo.

Este premio es un bote progresivo común para todos los jugadores y para ciertos juegos, que se incrementa con aportaciones de cada partida que se realiza. Así que, cuantas más partidas se hacen, más rápido incrementa el Jackpot.

La cantidad ganadora será la que se visualiza en el panel.

El premio al que opta depende de la apuesta.

6. 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:

6.1. Barra Información

6.2. Principal

6.3. Arriesgar (jugar Doble o nada)

6.4. Jugar Freespins:

A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

- **i**: Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
- **Denominación**: Permite cambiar la paridad Crédito <-> Moneda
- **APUESTA**: Cambia la apuesta de la partida
- **AUTO JUGAR**: Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas
- **JUGAR**: Lanza los rodillos para realizar una partida, ya sea en normal o en Free Spins
- **MAX APUESTA**: Aumenta la apuesta hasta lo máximo permitido. Si ya lo está, lanza la partida

- **COBRAR**: Traspasa el valor de Ganado al balance
- **RIESGO**: Permite jugar al juego de doble o nada

Luego tenemos los indicadores:

- Apuesta: Nivel de apuesta por cada línea (en créditos)
- Total Apostado: Cantidad total de créditos, Apuesta * líneas (en créditos)
- Líneas: Cantidad de líneas de premio a las que optamos (en créditos)
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida (en créditos)
- Apostado (barra inferior): Total Apostado teniendo en cuenta la denominación (en moneda)
- Balance (barra inferior): Balance total del que disponemos para jugar (en moneda)
- Ganado (barra inferior): Igual que Ganado teniendo en cuenta la denominación (en moneda)

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 o COBRAR (en el Doble Nada)
- **Retroceso / +**: Botón RIESGO
- **H**: Histórico
- **M / Decimal / Punto**: Botón Menú (i)
- **Guion / Menos (-)** : Activar o desactivar AUTO JUGAR con el máximo de partidas posibles
- **8 / Arriba**: Subir apuesta
- **2 / Abajo**: Bajar apuesta
- **6 / Derecha**: MAX APUESTA
- **4 / Izquierda**: Cambiar denominación
- **0 / F1**: Ayuda