



**R. FRANCO**  
**GAMES**

**Reglas Particulares  
de Match Machine**

14 de septiembre de 2017

**R. Franco Games**  
[www.rfrancogames.com](http://www.rfrancogames.com)

---

CONTROL DOCUMENTAL

---

|                                  |                                                   |
|----------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Proyecto:</b>                 | Desarrollo Juegos Online                          |
| <b>Entidad creadora:</b>         | R. Franco Digital                                 |
| <b>Código de referencia:</b>     | ReglasParticulares_MatchMachine                   |
| <b>Versión:</b>                  | 1.0                                               |
| <b>Fecha creación:</b>           | 14/09/2017                                        |
| <b>Fichero:</b>                  | ReglasParticulares_MatchMachine.docx              |
| <b>Herramienta/s de edición:</b> | Microsoft Word 2013                               |
| <b>Autor/es:</b>                 | Equipo Desarrollo Nuevos Juegos Online RF Digital |

**Control de versiones**

| <b>Versión</b> | <b>Partes que cambian</b> | <b>Descripción del cambio</b>  | <b>Fecha</b> |
|----------------|---------------------------|--------------------------------|--------------|
| 1.0            | Creación del documento.   | Versión inicial del documento. | 14/09/2017   |
|                |                           |                                |              |
|                |                           |                                |              |

## Tabla de Contenido

|                                                 |          |
|-------------------------------------------------|----------|
| <b>1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....</b>        | <b>4</b> |
| 1.1 DETALLES DEL JUEGO .....                    | 4        |
| 1.2 CARACTERÍSTICAS DE APUESTAS .....           | 4        |
| 1.3 RTP .....                                   | 4        |
| 1.4 PREMIOS .....                               | 4        |
| 1.5 CONTRIBUCIÓN AL PREMIO PROGRESIVO .....     | 4        |
| <b>2. REGLAS DEL JUEGO.....</b>                 | <b>5</b> |
| <b>3. TABLA DE PREMIOS .....</b>                | <b>6</b> |
| <b>4. CAPTURAS DE PANTALLA Y SÍMBOLOS .....</b> | <b>8</b> |
| 4.1 PANTALLA DE JUEGO BASE .....                | 8        |
| 4.2 PANTALLA DE AYUDA.....                      | 9        |

## 1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

### 1.1 DETALLES DEL JUEGO

|                            |                                                                                                                                                    |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nombre del juego</b>    | Match Machine                                                                                                                                      |
| <b>Tipo de juego</b>       | Juego de números                                                                                                                                   |
| <b>Posibles resultados</b> | Entre 1 y 6 aciertos a números en orden (desde el primer dígito, situado más a la izquierda)<br>Entre 2 y 5 aciertos a números en cualquier orden. |
| <b>Divisa</b>              | Euro                                                                                                                                               |

### 1.2 CARACTERÍSTICAS DE APUESTAS

En la apuesta se incluyen el saldo actual del jugador y las apuestas realizadas. Las cantidades se muestran en EUROS.

|                                       |                                                 |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Importe de apuesta recomendado</b> | 1 € por cartón                                  |
| <b>Importe de apuesta estándar</b>    | Entre 0.25€ y 20€ (no limitado a estos valores) |
| <b>Cantidad de monedas permitidas</b> | Configurable                                    |
| <b>Apuesta máxima</b>                 | Configurable                                    |
| <b>Apuesta mínima</b>                 | Configurable                                    |

### 1.3 RTP

El % de RTP es fijo en el juego y puede ser configurado por el operador.

|                                              |              |
|----------------------------------------------|--------------|
| <b>Rango de posibles porcentajes de pago</b> | 70.00%-99.5% |
|----------------------------------------------|--------------|

### 1.4 PREMIOS

El pago de un premio se realiza en el momento en el que se produce mediante la interfaz de juegos. No se cobra ningún tipo de honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo del jugador.

### 1.5 CONTRIBUCIÓN AL PREMIO PROGRESIVO

Este juego no tiene premio progresivo.

## 2. REGLAS DEL JUEGO

El jugador dispondrá de cuatro cartones con seis números del 0 al 9 cada uno. El jugador podrá jugar de uno a cuatro cartones. A tal fin existirá en cada cartón un botón o una forma equivalente de activarlo o desactivarlo.

El jugador seleccionará los números de cada cartón cambiando individualmente cada cifra. Para ello, dependiendo del dispositivo, dispondrá de unas flechas encima y debajo de cada cifra, para incrementar o decrementar la cifra, con posibilidad de saltar cíclicamente del 0 al 9 cuando disminuye o del 9 al 0 cuando aumenta. En vez de las flechas también se podrá cambiar el número mediante toques en el número, o deslizando el dedo sobre las cifras en vertical, hacia arriba o hacia abajo, o cualquier mecanismo similar que permita realizar esta acción de forma cómoda. En cada dispositivo se optará por la solución más ergonómica.

Una vez seleccionados los números en los cartones activos y la apuesta deseada por el jugador, la partida comenzará mediante la pulsación del botón “Jugar” (o nombre/icono que signifique claramente lo mismo). Inmediatamente después de pulsar el botón “Jugar” aparecerán seis números sorteados al azar, con las mismas características que los del cartón, para poder comparar uno a uno los de la misma posición.

Una vez mostrado el resultado del sorteo, el juego resaltarán sobre los cartones los números coincidentes en sus posiciones. Si existieran premios, en cada cartón se mostrará la cuantía de los premios y a qué categoría corresponden (ver apartado Tabla de Premios).

El tiempo de aparición de los números sorteados más el marcado de los premios no puede ser inferior al tiempo límite especificado en el reglamento de la jurisdicción donde se vaya a operar el juego.

### 3. TABLA DE PREMIOS

El juego dispone de dos tablas de premios diferentes. La primera se aplica a los números que coinciden con los del sorteo de forma consecutiva en orden desde la cifra de más a la izquierda. La segunda tabla se aplica a los aciertos en cualquier orden.

Como ejemplo, para un RTP del 96.08% las tablas de pago serían las siguientes (multiplicadores de la apuesta al cartón):

| Números acertados en orden | Premio |
|----------------------------|--------|
| 6                          | 10000  |
| 5                          | 1250   |
| 4                          | 250    |
| 3                          | 60     |
| 2                          | 15     |
| 1                          | 1      |

| Números en cualquier orden | Premio |
|----------------------------|--------|
| 5                          | 700    |
| 4                          | 50     |
| 3                          | 10     |
| 2                          | 4      |

Los premios obtenidos por aciertos en orden se suman a los premios obtenidos por aciertos en cualquier orden. Por ejemplo, si un cartón es 123456 y el sorteo ha resultado ser el 125499, el juego pagará por aciertos en orden dos números (1, 2) y por aciertos en cualquier orden tres números (1, 2 y 4).

|                             |   |   |   |   |   |   |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Sorteo                      | 1 | 2 | 5 | 4 | 9 | 9 |
| Aciertos en orden           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Aciertos en cualquier orden | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Y se sumarían los premios de cada categoría: 15 por aciertos en orden más 10 por aciertos en cualquier orden.

Cuando se aciertan todos los números en el cartón solamente se paga la categoría de aciertos en orden.

El RTP del juego puede cambiarse en la configuración del juego mediante los parámetros disponibles en el back-office. Los RTP teóricos objetivos se deben situar dentro de los límites 70%-99.5%.

## 4. CAPTURAS DE PANTALLA Y SÍMBOLOS

Toda la información del juego se muestra en español.

Todas las instrucciones son de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestran son claras.

El nombre del juego está visible en todas las páginas del juego.

### 4.1 PANTALLA DE JUEGO BASE



En la pantalla del juego base se distinguen varias zonas:



En la siguiente tabla se muestra la función de cada zona:

|   |                                                   |
|---|---------------------------------------------------|
| 1 | Contadores principales: crédito, apuesta y premio |
| 2 | Tablas de pago (Primeros y cualquier orden)       |
| 3 | Zona con los números resultantes del sorteo       |
| 4 | Zona de cartones con los números del jugador      |
| 5 | Botones de la pantalla principal                  |
| 6 | Zona de notificación de mensajes y estado         |
| 7 | Nombre del juego                                  |

## 4.2 PANTALLA DE AYUDA

El juego dispone de una pantalla de ayuda donde se explican las reglas del juego y se describen detalles como el porcentaje de devolución, límites de apuesta, opciones de configuración, etc.

Para mostrar la ayuda, el jugador tiene que pulsar el icono de ayuda - que puede representarse con el símbolo “?”, “i” o similar - en el menú de configuración.

## Ayuda del Juego

El juego está compuesto por cuatro cartones con seis números. En cada cartón se pueden elegir los seis números y pueden mantenerse activo uno, dos, tres o los cuatro cartones.





Para seleccionar los números, se pulsan los botones de arriba y abajo ó se realiza el gesto vertical de deslizar sobre cada celda del número. Además

Match Machine v00.57

Como la ayuda ocupa más espacio que el de la pantalla, existe una barra de desplazamiento a la derecha para que el jugador pueda recorrer toda la ayuda.

Los cartones con seis coincidencias recibirán exclusivamente el premio correspondiente en la categoría "Primeros", sin recibir ningún premio en la categoría "Cualquiera".



## Descripción de los botones

-  Activa pantalla completa.
-  Cancela pantalla completa.
-  ..

Match Machine v00.57



5 = 70€  
4 = 5€  
3 = 1€  
2 = 0,40€

Apuesta mínima: 0,10€

Apuesta máxima: 20,00€

-  El porcentaje teórico de devolución es: 96.0%

Match Machine v00.57