



**R. FRANCO**

**Reglas Particulares**

**Draw Poker**

Fecha: 06/06/2017

**Recreativos Franco Group**

[www.rfranco.com](http://www.rfranco.com)

© Recreativos Franco 2017



## Reglas Particulares Draw Poker

### CONTROL DOCUMENTAL

---

<b>Proyecto:</b>	Desarrollo Juegos Online
<b>Entidad creadora:</b>	Dirección de Tecnología
<b>Código de referencia:</b>	TEC/ON/RP_ON_ES_DrawPoker
<b>Versión:</b>	1.1
<b>Fecha creación:</b>	06/06/2017
<b>Fichero:</b>	RP_ON_ES_DrawPoker_1.1.docx
<b>Herramienta/s de edición:</b>	Microsoft Word 2013
<b>Autor/es:</b>	Equipo Desarrollo Juego Online

### Control de versiones

Versión	Partes que cambian	Descripción del cambio	Fecha
1.0	Creación del documento.	Versión inicial del documento.	06/06/2017
1.1	Apartado 1 – Características del juego	Se incluye información sobre partidas incompletas	12/07/2017
1.2	RTP	Se especifica el RTP con la mejor estrategia.	25/07/2017



## Tabla de Contenido

### **1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO<sup>4</sup>**

- 1.1 DETALLES DEL JUEGO<sup>4</sup>
- 1.2 CARACTERÍSTICAS DE APUESTAS<sup>4</sup>
- 1.3 RTP<sup>4</sup>
- 1.4 PREMIOS<sup>4</sup>
- 1.5 PARTIDAS INCOMPLETAS<sup>4</sup>

### **2. REGLAS DEL JUEGO<sup>5</sup>**

- 2.1 GENERAL<sup>5</sup>
- 2.2 REGLAS DEL JUEGO AUTOMÁTICO<sup>6</sup>
- 2.3 JUEGO DE DOBLE O NADA<sup>7</sup>

### **3. TABLA DE PREMIOS<sup>8</sup>**

### **4. CAPTURAS DE PANTALLA Y SÍMBOLOS<sup>9</sup>**

- 4.1 PANTALLA DE JUEGO BASE<sup>9</sup>
- 4.2 PANTALLAS DE DOBLE O NADA.<sup>10</sup>
- 4.3 PANTALLAS DE AYUDA.<sup>11</sup>



## Reglas Particulares Draw Poker

### 1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

#### 1.1 DETALLES DEL JUEGO

Recreativos Franco S.A.U. presenta su exitosa máquina de casino “**Draw Poker**” en versión online HTML5 (optimizada para dispositivos web y móvil).

El juego “**Draw Poker**”, en versión online HTML5 (optimizada para dispositivos web y móvil) es un juego de video-poker, en el que el jugador podrá jugar al póker. Dispone de un **Juego Base** y una pantalla secundaria para el juego de **Doble o Nada**.

Nombre del juego	Draw Poker
Número de cartas	52
Número de combinaciones	57.407.703.889.536.000
Divisa	EUROS

#### 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.

Apuestas por jugada	1 a 20
Denominación (Valor del crédito)	0,01 € a 1 €
Apuesta máxima	20 €
Apuesta mínima	0,01 €

#### 1.3 RTP

El % de RTP es fijo en el juego y no puede ser configurado por el operador.

Porcentaje de pago	99,36%
--------------------	--------

#### 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 PARTIDAS INCOMPLETAS

Se considera partida todas las interacciones que contemplen un gasto al jugador. Más concretamente, una partida contempla desde que el jugador realiza una apuesta hasta que se resuelve la misma, ya sea con una jugada no premiada, premiada, juegos libres, etc.

Si se pierde la conexión en algún momento de una partida el juego entra en modo reconexión, y, una vez reconectado, se volverá al estado que estaba el juego en el momento de perder la conexión, mostrando los posibles premios obtenidos y no perdiendo nada de información.



## Reglas Particulares Draw Poker

### 2. REGLAS DEL JUEGO

#### 2.1 GENERAL

Las reglas generales del juego son:

- Se juega con una baraja de 52 cartas.
- Todos los premios se multiplican por el total de créditos apostados por línea.
- Todos los premios de muestran en euros.
- Se paga únicamente el premio de mayor valor por jugada.
- Juego de Doble o Nada, excepto para el premio máximo.
- El juego comienza al presionar **Juegue**.
- El RNG determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador.
- Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta / monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las reglas del juego están disponibles en el juego HTML5 (antes y después de la partida), y el público y los participantes pueden acceder fácilmente a ellas.
- La partida dura como mínimo 3 segundos.
- La opción de juego automático permite jugar automáticamente un número seleccionado de partidas consecutivas sin tener que interactuar con el juego.

Instrucciones de juego:

Una vez el jugador dispone de créditos en el terminal, tendrá que esperar a que el sistema habilite el tiempo de realizar apuestas. Para modificar la apuesta actual, el jugador deberá pulsar el botón "APUESTA". Para modificar el valor monetario de la apuesta deberá pulsar "CAMBIAR DENOMINACIÓN".

Para iniciar el reparto de las cartas de la primera mano, el jugador debe pulsar el botón "JUEGUE". Posteriormente puede seleccionar las cartas que desee retener mediante los botones "RETENER" correspondientes mostrados sobre la carta que se desee retener. A cada pulsación la carta pasará de retenida a libre y viceversa. Las cartas retenidas mostrarán el mensaje "RETENIDA" sobre ellas.

Si la máquina está configurada para que proporcione una retención automática de cartas, siempre será posible cambiar la retención actuando nuevamente sobre los botones "RETENER".

Una vez confirmada la selección de las cartas retenidas, debe pulsarse el botón "DESCARTE" de manera que las cartas retenidas se mantendrán y el resto de cartas se sustituirán por otras nuevas.

Si la combinación final de cartas conforma una configuración de premio según el plan de pagos, el premio correspondiente y la combinación se destacarán sobre el plan de ganancias.

Después de una combinación premiada, la máquina ofrecerá la posibilidad de doblar el premio entrando en el juego "DOBLE O NADA". Es posible aceptar esta posibilidad pulsando "DOBLE O NADA" en el cuadro emergente, o de rechazarla y sumar el premio obtenido pulsando "COBRAR".

Esta modalidad de juego se caracteriza por premiar las parejas de figuras y por no contar con comodín. Consta de las siguientes combinaciones de premio:



## Reglas Particulares Draw Poker

**Escalera real:** Secuencia de cartas 10, J, Q, K, A en cualquier orden pero todas ellas del mismo palo de la baraja.

**Escalera de color:** Cualquier secuencia de cartas consecutivas y todas ellas del mismo palo de la baraja. El As toma el valor 1 en estas combinaciones.

**Póker:** Combinación formada por las cuatro cartas de la misma numeración.

**Full:** Combinación formada por un trío y una pareja.

**Color:** Combinación de cinco cartas del mismo palo de la baraja.

**Escalera:** Cualquier secuencia de cartas consecutiva en numeración. El As puede tomar el valor 1 o el valor inmediatamente superior a la carta 'K' para formar la secuencia, pudiendo formar las escaleras (A, 2, 3, 4, 5) y (10, J, Q, K, A).

**Trío:** Combinación de tres cartas del mismo valor

**Doble pareja:** Combinación formada por dos parejas de cartas del mismo valor.

**Pareja de figuras:** Combinación formada por dos J, dos Q, dos K o dos Ases.

## 2.2 REGLAS DEL JUEGO AUTOMÁTICO

Las reglas específicas del juego automático son:

- La funcionalidad de "Juego automático" se pone a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad "Juego automático" en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva.
- El número máximo de partidas consecutivas durante "Juego automático" está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas pendientes de "Juego automático" se indicará durante la función.
- "Juego automático" y la secuencia de partidas automáticas resultante de "Juego automático" no pondrá en desventaja al participante.
- "Juego automático" no difiere de la modalidad manual del juego.
- "Juego automático" no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.



## Reglas Particulares Draw Poker

### 2.3 JUEGO DE DOBLE O NADA

Después de cada jugada premiada, el jugador tiene la posibilidad de jugar cobrar el premio o jugar al juego “Doble o Nada”, en el cual puede duplicar el premio o perderlo en su totalidad.

En este juego se mostrarán 5 cartas en la parte inferior de la pantalla. La carta situada a la izquierda estará destapada, mientras que las otras cuatro cartas permanecerán tapadas.

El juego consiste en destapar una carta de valor superior al valor de la carta destapada. Si el valor de la carta seleccionada es superior al de la carta destapada, se dobla el premio. Si la carta seleccionada es de la misma numeración, se repite el juego “DOBLE O NADA”. Si el valor es inferior, se pierde el juego y el jugador pierde la totalidad del premio.

Cuando el premio se dobla se vuelve a ofrecer la posibilidad de jugar el juego “DOBLE O NADA”, hasta alcanzar un límite de premio establecido.

El jugador puede en cualquier momento cobrar su premio y regresar al Juego Base.



## Reglas Particulares Draw Poker

### 3. TABLA DE PREMIOS

La tabla de premios se muestra directamente en euros para la apuesta seleccionada. A continuación se representa la tabla de premios correspondiente a la selección de 1 € por apuesta.



	1 APUESTA	2 APUESTAS	5 APUESTAS	10 APUESTAS	20 APUESTAS
ESCALERA REAL	500,00€	1.000,00€	2.500,00€	5.000,00€	10.000,00€
ESCALERA DE COLOR	100,00€	200,00€	500,00€	1.000,00€	2.000,00€
PÓKER	25,00€	50,00€	125,00€	250,00€	500,00€
FULL	9,00€	18,00€	45,00€	90,00€	180,00€
COLOR	6,00€	12,00€	30,00€	60,00€	120,00€
ESCALERA	4,00€	8,00€	20,00€	40,00€	80,00€
TRÍO	3,00€	6,00€	15,00€	30,00€	60,00€
DOBLE PAREJA	2,00€	4,00€	10,00€	20,00€	40,00€
PAREJA DE FIGURAS	1,00€	2,00€	5,00€	10,00€	20,00€





## Reglas Particulares Draw Poker

### 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 esta visible en todas las páginas del juego.

#### 4.1 PANTALLA DE JUEGO BASE





## Reglas Particulares Draw Poker

### 4.2 PANTALLAS DE DOBLE O NADA.

	1 APUESTA	2 APUESTAS	5 APUESTAS	10 APUESTAS	20 APUESTAS
ESCALERA REAL	500,00€	1.000,00€	2.500,00€	5.000,00€	10.000,00€
ESCALERA DE COLORES	100,00€	200,00€	500,00€	1.000,00€	2.000,00€
POKER	25,00€	50,00€	125,00€	250,00€	500,00€
FULL	5,00€	10,00€	25,00€	50,00€	100,00€
COLORES	5,00€	12,00€	30,00€	60,00€	120,00€
ESCALERA	4,00€	8,00€	20,00€	40,00€	80,00€
TIRÓ	3,00€	6,00€	15,00€	30,00€	60,00€
DOBLE PAREJA	2,00€	4,00€	10,00€	20,00€	40,00€
PARAJA DE FIGURAS	1,00€	2,00€	5,00€	10,00€	20,00€

  

**DINERO** 9.996,00€      **APUESTA** 1,00€      **PREMIO** 2,00€      **AUTO**      **GAMBLAR** 1,00€      **COBRAR**      **DOBLE O NADA**

**SI LA CARTA ELEGIDA ES MAYOR QUE LA BANCA, GANA EL JUGADOR. EL AS ES LA MAYOR, EL DOS ES LA MENOR.**  
**HA GANADO: 2,00€      DOBLE HASTA: 4,00€**

**BANCA**      **JUGADOR**

**DINERO** 9.996,00€      **APUESTA** 1,00€      **PREMIO** 2,00€



## Reglas Particulares Draw Poker

### 4.3 PANTALLAS DE AYUDA.

**JUEGO BÁSICO**

ELIJA SU APUESTA MEDIANTE EL BOTÓN CORRESPONDIENTE, EN EL PLAN DE GANANCIAS SE INDICA LA APUESTA SELECCIONADA.  
PULSE JUEGUE PARA QUE SE REPARTAN LAS CARTAS DE LA PRIMERA MANO.  
MEDIANTE LOS BOTONES **RETENER** PUEDE EFECTUAR LA RETENCIÓN DE LAS CARTAS DESEADAS PARA LA SEGUNDA MANO.  
PULSANDO EL BOTÓN **DESCARTAR**, SE RETIRAN LAS CARTAS NO RETENIDAS Y SE REPARTEN NUEVAS CARTAS, OBTENIÉNDOSE ASÍ EL RESULTADO DE LA JUGADA.  
SI LA COMBINACIÓN DE CARTAS SE CORRESPONDE CON ALGUNA DE LAS COMBINACIONES DE PREMIO DEL PLAN DE GANANCIAS, A CONTINUACIÓN, SE OFRECERÁ LA POSIBILIDAD DE **JUGAR AL DOBLE**, EXCEPTO EN EL CASO DE QUE EL PREMIO HAYA SIDO **ESCALERA REAL**.  
PREMIOS EXPRESADOS EN **CRÉDITOS**.  
CON LA TECLA "H" SE ACCEDI AL HISTÓRICO DE PARTIDAS

CREDITOS 10.000,00€ APUESTA 0 PREMIO 0,01 AUTO CAMBIAR DENOM. APUESTA JUEGUE

**COMBINACIONES DE PREMIO**

**ESCALERA REAL:** Es la secuencia de cartas 10, J, Q, K, A en cualquier orden pero todas ellas del mismo palo de la baraja.

**ESCALERA DE COLOR:** Es cualquier secuencia de cartas consecutivas y todas ellas del mismo palo de la baraja. El as toma el valor uno en estas combinaciones.

**PÓKER:** Es la combinación formada por las cuatro cartas de la misma numeración.

CREDITOS 10.000,00€ APUESTA 0 PREMIO 0,01 AUTO CAMBIAR DENOM. APUESTA JUEGUE





## Reglas Particulares Draw Poker

**COMBINACIONES DE PREMIO**

**FULL:** Es LA COMBINACIÓN FORMADA POR UN TRÍO Y UNA PAREJA.



**COLOR:** Es LA COMBINACIÓN DE CINCO CARTAS DEL MISMO PALO DE LA BARAJA.



**ESCALERA:** Es CUALQUIER SECUENCIA DE CARTAS CONSECUTIVAS EN NUMERACIÓN, EL AS PUEDE TOMAR EL VALOR 1 Ó EL VALOR INMEDIATAMENTE SUPERIOR A LA CARTA "K" PARA FORMAR LA SECUENCIA. ASÍ SON SECUENCIA QUE FORMAN ESCALERA ((A,2,3,4,5) Y ((10,J,Q,K,A)).



CREDITOS 10.000,00€ APUESTA 0 PREMIO 0,01 AUTO CAMBIAR RUISE DENOM. APUESTA JUEGUE

**COMBINACIONES DE PREMIO**

**TRÍO:** Es LA COMBINACIÓN DE TRES CARTAS DEL MISMO VALOR.



**DOBLE PAREJA:** COMBINACIÓN FORMADA POR DOS PAREJAS DE CARTAS DEL MISMO VALOR.



**PAREJA DE FIGURAS:** COMBINACIÓN FORMADA POR DOS FIGURAS IGUALES DE ASES, K, Q o J.



SOLO SE PAGA EL PREMIO CORRESPONDIENTE A LA COMBINACIÓN DE PREMIO DE MAYOR VALOR.

CREDITOS 10.000,00€ APUESTA 0 PREMIO 0,01 AUTO CAMBIAR RUISE DENOM. APUESTA JUEGUE