

Bust the Bank

MID 10231
Flash CID 10001

Plataforma Flash



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del juego	3
Funciones de las tiradas gratis.....	6
Premios	6
Tabla de premios.....	8
RTP	11
Contribución al gran premio	12
Apuestas mínimas y máximas.....	12
Capturas de pantalla y símbolos.....	12

Características de las apuestas

Nombre	Bust the Bank
Cantidad de rodillos	5x3
Cantidad de maneras	243
Cantidad máxima de monedas (coste de línea de pago x monedas)	300
Dirección del modo de apuesta	De izquierda a derecha
Apuesta	No
Partidas gratis	Sí

Importe de moneda recomendado	0,01, 0,02, 0,05, 0,10, 0,20, 0,25, 0,50, 1,00
Importe de moneda estándar	0,02
Cantidad de monedas permitidas	10
Cantidad de monedas estándar	5
Apuesta máxima	$30 \text{ Coste de línea de pago} \times 10 \text{ Monedas} \times 1.00 = 300.00$
Apuesta mínima	$30 \text{ Coste de línea de pago} \times 1 \text{ Moneda} \times 0.01 = 0.30$
Apuesta estándar	$30 \text{ Coste de línea de pago} \times 5 \text{ Monedas} \times 0.02 = 3.00$

Tabla 1: Especificaciones generales

Reglas del juego

General

- Todos los premios se deben multiplicar por las monedas apostadas en cada línea.
- Los premios se deben otorgar por combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha, salvo el símbolo scatter que se debe pagar en cualquier posición.

- Sólo se adjudica la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.
- No hay elemento de habilidad en el juego base o en aquellos juegos que incluyan una función de bonificación. Cada tirada o selección será predeterminada por un Generador de números aleatorios.
- El juego automático permite al jugador jugar automáticamente a una cantidad pre-establecida de juegos consecutivos sin tener que interactuar con el software.
- El juego comienza al presionar Tirada. El GNA 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 cliente de juegos en todo momento, incluso antes, durante y después del juego, y son de fácil y libre acceso para el participante/ público.
- El juego dura como mínimo 3 segundos.
- Para aquellos juegos cuyas funcionalidades hagan uso de las cartas, como por ejemplo la funcionalidad de “Jugárselo”;
 - Las caras de las cartas mostrarán claramente sus respectivos valores y/o palos
 - Los Jokers o comodines se diferenciarán de las demás cartas para aquellos juegos que consistan en las mismas.
 - Cada selección de cartas la determina el RNG (Sistema generador de números aleatorios)
 - En caso de usarse más de una baraja, se señalará a los participantes

Reglas del Juego Automático

Donde esté disponible la funcionalidad de Juego Automático:

- La funcionalidad de juego automático “Autoplay” se pondrá a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad “Autoplay” en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva y/o el total apostado durante esta función.
- El número máximo de partidas consecutivas durante “Autoplay” está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas consumidas/pendientes de “Autoplay” se indicará durante la función.
- Las estrategias de “Autoplay” recomendadas al jugador no serán engañosas.
- “Autoplay” y la secuencia de partidas automáticas resultante de “Autoplay” no pondrá en desventaja al participante.
- “Autoplay” no difiere de la modalidad manual del juego.
- “Autoplay” no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

Reglas del modo de apuesta

- 243 maneras de ganar.
- Los premios por modo de apuesta son adjudicados para combinaciones de símbolos de izquierda a derecha.

Reglas del símbolo scatter

- Los premios del símbolo scatter deben multiplicarse por la apuesta total realizada.
- Los premios por el símbolo scatter se deben sumar a los premios por modo de apuesta.

Reglas del comodín

- La figura comodín reemplaza todos los símbolos excepto el símbolo Scatter.

Reglas de las tiradas gratis

- Si se detienen 3, 4 o 5 scatters en cualquier lugar de los rodillos, el premio es de 8 tiradas gratis.
- Durante las tiradas gratis, cada Scatter que cae debe premiar con una tirada extra gratis.
- Durante las tiradas gratis, los rodillos 1 y 5 son comodín.
- Todas las apuestas son iguales al juego que activó las tiradas gratis.

Reglas de activación de bonificación

- La función de bonificación no puede activarse durante las tiradas gratis
- Bonificación de caja fuerte:
 - Gane hasta 6 premios en una tirada.

- Cuando la <Bonificación Scatter B> cae en cualquier posición en los rodillos 1 o 5 la caja fuerte debe abrirse y premiar un valor en moneda.
- Cuando la <Bonificación Scatter B> cae, las monedas de la Caja fuerte deben caer en cascada y duplicar el premio en monedas por cada símbolo que hay debajo de la Caja.

Bonificación de cerdito:

- <La bonificación de Scatter A> en cualquier posición en el rodillo 3 debe premiar la bonificación de cerdito.
 - Al cliquear en la <bonificación de Scatter A> se debe premiar un premio en monedas Smashing wild.
 - Si no hay ninguna interacción entre los jugadores, la <bonificación de Scatter A> deberá romperse luego de un timeout automático.
- Bonificación de ladrón:
 - Cuando Larry y Bob aparecen, deben dar premios de bonificación.

Funciones de las tiradas gratis

Tiradas gratis	Sí
Condición de activación	3, 4 o 5 Scatter.
Cantidad de tiradas gratis	8 Tiradas gratis respectivamente
Multiplicador	Ninguna
Nueva tirada	1 tirada gratis adicional por Scatter

Premios

El pago o premio se efectúa inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juegos ni bien se muestra el resultado al jugador. No se cobran honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo de cuenta de juegos del jugador.

Máximo premio en monedas (Premio más alto por línea)	Juego base: 1 500 Monedas x 10 Monedas = 15 000 Monedas Tiradas gratis: 1 500 Monedas x 10 Monedas = 15 000 Monedas Juego de bonificación de credito: 100 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas = 30 000 Monedas Juego de bonificación aleatorio: 40 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas = 12 000 Monedas Juego de bonificación de caja fuerte: 30 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas = 9 000 Monedas
Máximo premio en divisa (Premio más alto por línea)	Juego base: 1 500 monedas x 10 monedas x 1 = 15.000 Tiradas gratis: 1 500 monedas x 10 monedas x 1 = 15.000 Juego de bonificación de credito: 100 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 30.000 Juego de bonificación aleatorio: 40 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 12.000 Juego de bonificación de caja fuerte: 30 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 9.000
Premio estándar en divisa (Premio más alto por línea)	Juego base: 1 500 Monedas x 5 Monedas x 0.02 = 150 Tiradas gratis: 1 500 Monedas x 5 Monedas x 0.02 = 150 Juego de bonificación de credito: 100 Monedas x 30 Líneas x 5 Monedas x 0,02 = 300 Juego de bonificación aleatorio: 40 Monedas x 30 Líneas x 5 Monedas x 0,02 = 120 Juego de bonificación de caja fuerte: 30 Monedas x 30 Líneas x 5 Monedas x 0,02 = 90
Máximo premio en divisa (Mayor premio de todas las líneas de pago)	Juego base: 8 250 monedas x 10 monedas x 1 = 82.500 Tiradas gratis: 13 515 monedas x 10 monedas x 1 = 135.150 Juego de bonificación de credito: 100 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 30.000 Juego de bonificación aleatorio:

	<p>40 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 12.000</p> <p>Juego de bonificación de caja fuerte:</p> <p>30 Monedas x 30 Líneas x 10 Monedas x 1 = 9.000</p>
--	--

Tabla de premios

Reglas generales	PREMIOS POR MODO DE APUESTA SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA EN MONEDAS.
	TODOS LOS PREMIOS SE PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO LOS DE SCATTER, QUE SE PAGAN DE CUALQUIER MANERA
	SÓLO SE ADJUDICA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS
Reglas del modo de apuesta	243 MANERAS DE GANAR
	¿QUÉ SON LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA? LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA SON ADJUDICADOS DE IZQUIERDA A DERECHA. COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES
Reglas del símbolo scatter	PREMIOS DEL SÍMBOLO <SCATTER> MULTIPLICADOS POR APUESTA TOTAL REALIZADA
	LOS PREMIOS DEL SÍMBOLO SCATTER SE SUMAN A LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA
Reglas del comodín	EL <COMODÍN> REEMPLAZA A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO A <SCATTER> Y <SCATTER DE BONIFICACIÓN A > Y <SCATTER DE BONIFICACIÓN B >
Reglas de las tiradas gratis	3, 4 O 5 SCATTER ACTIVAN 8 TIRADAS GRATIS
	<SCATTER> PREMIA 1 TIRADA ADICIONAL POR SCATTER DURANTE LA FUNCIÓN
	DURANTE LAS TIRADAS GRATIS, LOS RODILLOS 1 Y 5 SON COMODÍN.
	TODAS LAS APUESTAS SON IGUALES AL JUEGO QUE ACTIVÓ LAS TIRADAS GRATIS.
Reglas de bonificación	LA BONIFICACIÓN NO PUEDE ACTIVARSE DURANTE LAS TIRADAS GRATIS
	Bonificación de caja fuerte:
	GAÑE HASTA 6 PREMIOS EN UNA TIRADA.
	CUANDO LA <BONIFICACIÓN SCATTER B> CAE EN CUALQUIER POSICIÓN EN LOS RODILLOS 1 O 5 LA CAJA FUERTE DEBE ABRIRSE Y PREMIAR UN VALOR EN MONEDA.
	CUANDO LA <BONIFICACIÓN SCATTER B> CAE, LAS MONEDAS DE LA CAJA

	FUERTE DEBEN CAER EN CASCADA Y DUPLICAR EL PREMIO EN MONEDAS POR CADA SÍMBOLO QUE HAY DEBAJO DE LA CAJA.
--	--

Reglas de bonificación	Bonificación de cerdito:
	<LA BONIFICACIÓN DE SCATTER A> EN CUALQUIER POSICIÓN EN EL RODILLO 3 DEBE PREMIAR LA BONIFICACIÓN DE CERDITO.
	AL CLIQUEAR EN LA <LA BONIFICACIÓN DE SCATTER A> SE DEBE PREMIAR UN PREMIO EN MONEDAS SMASHING WILD.
	Bonificación de ladrón:
	BUSQUE A LARRY Y BOB, LE DARÁN PREMIOS DE BONIFICACIÓN.

Funcionalidad general de la tabla de premios

- Cuando el jugador hace clic en el botón VIEW PAYS (ver pagos) nuevamente, debe regresar a la Tabla de premios específica vista por última vez.
- Al refrescar, el jugador debe regresar a la última tabla de premios vista (es decir, recordar la última tabla de premios en múltiples sesiones).

Tablas de premios dinámicas

- Las tablas de pagos deben cambiar sus valores de Créditos a Monedas según la elección del jugador.
- En vista de tabla de premios, el paso de Créditos a Monedas no debe cerrar la Tabla de pagos.
- La tabla de premios debe ser dinámica. Es decir, el cronograma de pagos en las tablas de pagos debe actualizarse cada vez que el jugador cambia el tamaño de la apuesta (en Importe de apuesta y Apuesta en monedas).
- La tabla de premios debe permanecer abierta si el jugador hace clic en cualquier botón de la consola (excepto los botones del panel AUTOPLAY (juego automático) y SPIN (tirada)).
- El número que representa la cantidad de símbolos en una combinación ganadora dada debe estar en escala con los valores de pago.

- Cuando, estando en modo créditos, la tabla de premios sobrepase el límite máximo de caracteres permitidos, debe volver a la representación en monedas.



Tabla de premios 1



Tabla de premios 2



Combinación	5	4	3
Robo con dinero	7 500	1 250	500
Robo con mujer	5 000	500	250
Robo con hombre	2 500	250	125
Robo con coche	1 250	200	100

243 FORMAS DE GANAR
¿QUÉ SON LAS COMBINACIONES GANADORAS?

Combinaciones ganadoras obtenidas por combinaciones de símbolos **ADYACENTES** de izquierda a derecha

LA COMBINACIÓN GANADORA SE MULTIPLICA POR LAS MONEDAS APOSTADAS • TODAS LAS GANANCIAS SE CALCULAN DE IZDA. A DCHA., SALVO LOS SÍMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN • SOLO SE PAGA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS

Tabla de premios 3



Combinación	5	4	3	2
Edificio del banco	750	150	75	
Camión	500	100	50	
Reloj	375	75	25	
Perro	250	50	25	10

243 FORMAS DE GANAR
¿QUÉ SON LAS COMBINACIONES GANADORAS?

Combinaciones ganadoras obtenidas por combinaciones de símbolos **ADYACENTES** de izquierda a derecha

LA COMBINACIÓN GANADORA SE MULTIPLICA POR LAS MONEDAS APOSTADAS • TODAS LAS GANANCIAS SE CALCULAN DE IZDA. A DCHA., SALVO LOS SÍMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN • SOLO SE PAGA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS

Tabla de premios 4

RTP

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

Porcentaje de pago

96,75%

Contribución al gran premio

Este juego no es un juego de gran premio progresivo.

Apuestas mínimas y máximas

Se incluyen todos los saldos de los jugadores, incluyendo el actual, las apuestas realizadas en forma individual y en total. Y deben mostrarse en EUROS.

Apuesta máxima	30 Coste de línea de pago x 10 Monedas x 1.00 = 300.00
Apuesta mínima	30 Coste de línea de pago x 1 Moneda x 0.01 = 0.30

Capturas de pantalla y símbolos

Toda la información del juego debe proporcionarse completamente traducida al español.

Todas las instrucciones deben ser de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestren deben ser claras.

El nombre del juego debe estar visible en todas las páginas necesarias.

Símbolos especiales

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Comodín  Logotipo		Sin símbolo de pago	Animación de premio
Scatter	5	50	Animación de premio; Animación de
	4	10	
	3	2	

 <p>Scatter de tirada gratis</p>			activación Animación de caída; Anticipación en los rodillos restantes	
		3, 4 o 5 Scatter activan la función Tiradas gratis		
<p>Scatter de bonificación</p>  <p>Credito</p>		Sin símbolo de pago	Animación de caída;	
		El símbolo aparece ÚNICAMENTE en el rodillo 3 No aparece durante las tiradas gratis.		
<p>Scatter de bonificación</p>  <p>Caja fuerte</p>		Sin símbolo de pago	Animación de activación	
		El símbolo aparece en el rodillo 1 o 5 Al caer, la caja fuerte se abre y premia 1, 2 o 3 del mismo valor, según la posición en la que se detenga en el rodillo.		

Tabla : Símbolos especiales

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación	
Símbolo de mayor valor 1  Gran ladrón de bancos	5	1 500	Animación de premio	
	4	250		
	3	100		
Símbolo de mayor valor 2  Pequeño ladrón de bancos	5	1 000	Animación de premio	
	4	100		
	3	50		
Símbolo de mayor valor 3  Policía	5	500	Animación de premio	
	4	50		
	3	25		
Símbolo de mayor valor 4  Mujer policía	5	250	Animación de premio	
	4	40		
	3	20		

Tabla : Símbolos de valor alto

Símbolos de valor bajo

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Símbolo de menor valor 1  Banco	5	150	Animación de premio
	4	30	
	3	15	
Símbolo de menor valor 2  Camión blindado	5	100	Animación de premio
	4	20	
	3	10	
Símbolo de menor valor 3  Bomba de tiempo	5	75	Animación de premio
	4	15	
	3	5	
Símbolo de menor valor 4  Perro policial	5	50	Animación de premio
	4	10	
	3	5	
	2	2	
	4 animaciones ganadoras diferentes, según cuantos símbolos caigan en un modo de apuesta dado.		

Tabla : Símbolos de valor bajo



Imagen 1: Juego base



Imagen 1: Pantalla de activación de tiradas gratis



Imagen 2: Pantalla de tiradas gratis

Pantallas de Bonificación



Imagen 3: Pantalla de bonificación de caja fuerte



Imagen 4: Pantalla de bonificación de cerdito



Imagen 5: Pantalla de bonificación de ladrón