

Cashville

MID 12529

Flash CID 10001

Plataforma Flash



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del juego	3
Premios	3
Tabla de pagos	5
Características de las tiradas gratis.....	3
RTPs.....	5
Contribución al gran premio	6
Apuestas mínimas y máximas.....	6
Capturas de pantalla y símbolos	6

Características de las apuestas

Tema	Estilo de vida
Demografía del jugador	Estadounidense, principiante a intermedio
Secuela de	N/D
Rodillos	5
Líneas de pago	20
Monedas por línea de pago	10
Máximo de monedas	200
Progresivo	No
Figura comodín	Sí
Símbolo de Activación de bonificación	Sí
Símbolo de multiplicador	No
Símbolo scatter	Sí
Función	Sí - Pantalla de selección con 4 juegos de bonificación y apuesta 2x
Apuesta	2x

Importe de moneda recomendado	0,01, 0,02, 0,05, 0,10, 0,20
Importe de moneda estándar	0,02
Cantidad de monedas permitidas	20 líneas x 10 monedas por línea = 200 monedas
Cantidad de monedas estándar	10
Apuesta máxima	$0.20 * 10 \text{ monedas} * 20 \text{ líneas} = 40.00$
Apuesta mínima	$0.01 * 1 \text{ moneda} * 1 \text{ línea} = 0.01$
Apuesta estándar	$0.02 * 10 \text{ monedas} * 20 \text{ líneas} = 4.00$

Reglas del juego

Reglas generales

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 símbolo scatter

La figura comodín no sustituye el símbolo scatter

Reglas de la figura comodín

La figura comodín no substituye los 4 símbolos de valor alto: Bill Bullion, Dame Von Deeds, Sir Sterling y Bette Boodle.

El símbolo comodín no substituye el símbolo de activación de bonificación.

Reglas del símbolo de activación de bonificación

La figura comodín no sustituye el símbolo de activación de bonificación

No hay paga por el símbolo de activación

3 símbolos de activación que activarán el juego de bonificación permiten al jugador 1 escoger en el juego de bonificación

4 símbolos de activación que activarán el juego de bonificación permiten al jugador 2 escoger en el juego de bonificación

5 símbolos de activación que activarán el juego de bonificación permiten al jugador 3 escoger en el juego de bonificación

Los símbolos de activación pueden caer diseminados en cualquier parte del rodillo para activar los juegos de bonificación

Reglas de la función de bonificación

Reglas generales del juego de bonificación

Una vez que los juegos de bonificación fueron activados, el jugador accede a una pantalla de selección donde escoge uno de los personajes para entrar a su juego de bonificación.

Todos los juegos de bonificación son la selección X de los juegos de bonificación Y

X proviene de la cantidad de símbolos de activación que activaron el juego de bonificación en el juego base

Y se establece en cada juego de bonificación. Son la cantidad de objetos entre los cuales el jugador puede escoger y están enumerados debajo del título de cada juego de bonificación debajo.

(CC1) El valor que se muestra en un objeto seleccionado a partir de los juegos de bonificación debe no solo aparecer sino más bien aumentar. Está claro que este valor se modificará a partir del conteo de la funcionalidad Win Info Bar (barra de información de premios), que funciona de la manera siguiente:

Asumiendo que 000 pasó a 123

entonces el primer número 0_ pasará a 1_

luego el segundo número 0_ pasará a _2_

luego el tercer número _0 pasará a _3,

Juego de bonificación Sir Sterling

En el juego de bonificación Sir Sterling hay 9 objetos entre los cuales el jugador puede escoger.

El juego de bonificación se completa automáticamente.

Juego de Bonificación Dame Von Deeds

En el juego de bonificación Dame Von Deeds hay 8 objetos entre los cuales el jugador puede escoger.

El juego de bonificación se completa automáticamente.

Juego de Bonificación Bette Boodle

En el juego de bonificación Bette Boodle hay 5 objetos entre los cuales el jugador puede escoger.

Cada recuadro con los perros muestra uno de los dos perros (gráficos) de forma aleatoria. Esta funcionalidad no se incluyó en el prototipo.

El juego de bonificación se completa automáticamente.

Juego de bonificación Bill Bullion

En el juego de bonificación Bill Bullion hay 6 objetos entre los cuales el jugador puede escoger.

El juego de bonificación se completa automáticamente.

Reglas de la función apuesta

Esta es una función de apuesta 2X

Funciones de las tiradas gratis

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	Juego base: 50.000 x 10 monedas = 500.000 monedas
Premio estándar en divisa	Juego base: 50.000 monedas x 0,02 x 10 monedas por línea = 10.000,00 Juego de bonificación:
Máximo premio en divisa	Juego base: 50.000 monedas x 0,20 x 10 monedas por línea = 100 000,00 Juego de bonificación:

Tabla de premios



BONIFICACIÓN
SELECCIONE 1 DE LOS 4 BILLONARIOS PARA JUGAR A SU JUEGO DE BONIFICACIÓN
GANE HASTA 60 000 MONEDAS
3, 4, 5 SÍMBOLOS DE ACTIVADOR DE BONIFICACIÓN DISTRIBUIDOS EN LOS TAMBORES ACTIVAN EL JUEGO DE BONIFICACIÓN DE CASHVILLE
LAS GANANCIAS QUE APARECEN EN EL JUEGO DE BONIFICACIÓN YA ESTÁN MULTIPLICADAS POR LA APUESTA TOTAL. LAS GANANCIAS DE BONIFICACIÓN SE AÑADEN A LAS DE LÍNEAS DE PAGO.

GANE HASTA 500 000 MONEDAS
CASHVILLE
VOLVER AL JUEGO

EL COMODÍN SÓLO SUSTITUYE A LOS SÍMBOLOS DE DINERO

5	10 000	5	10 000	5	10 000	5	10 000
4	200	4	150	4	120	4	100
3	50	3	30	3	20	3	15

5	180	5	150	5	120	5	90
4	40	4	30	4	20	4	15
3	5	3	5	3	2	3	2

FUNCIÓN APOSTAR: HAGA CLIC EN EL BOTÓN APOSTAR PARA DOBLAR LA GANANCIA. PUEDE APOSTAR LAS GANANCIAS HASTA ALCANZAR EL LÍMITE DE APUESTA.

TODAS LAS GANANCIAS SE CALCULAN DE IZDA. A DCHA. SALVO LOS SÍMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN. SÓLO SE PAGA LA GANANCIA, MÁS ALTA POR LÍNEA SELECCIONADA.

TODAS LAS GANANCIAS SE MULTIPLICAN POR LAS MONEDAS APOSTADAS POR LÍNEA, SALVO LAS DE DISTRIBUCIÓN Y DE BONIFICACIÓN.

0.02 LÍNEAS: 20 MONEDA/S LÍNEA: 10 APUESTA: 200 GANANCIA: 0

CERRAR BANCO EXPERTO % SELECCIONAR LÍNEAS SELECCIONAR MONEDAS APOSTAR MÁX. TIRAR

Reglas de apuesta	HAGA CLIC EN EL BOTÓN GAMBLE (APUESTA) PARA DUPLICAR O CUADRUPLICAR SU PREMIO
	ESCOGER UN COLOR O PALO DE CARTA
	EL COLOR DE CARTA CORRECTO DUPLICA EL PREMIO Y EL PALO DE CARTA CORRECTO CUADRUPLICA EL PREMIO
	USTED PUEDE APOSTAR SUS PREMIOS HASTA ALCANZAR EL LÍMITE DE APUESTA

RTP

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

Porcentaje de pago	95,99%
--------------------	--------

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	$0.20 * 10 \text{ monedas} * 20 \text{ líneas} = 40.00$
Apuesta mínima	$0.01 * 1 \text{ moneda} * 1 \text{ línea} = 0.01$

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.

HAGA CLIC EN TIRAR PARA JUGAR 10:45



TODAS LAS GANANCIAS SE CALCULAN DE IZDA. A DCHA. SALVO LOS SIMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN

VER PAGOS **CASHVILLE** **VER PAGOS**

TODAS LAS GANANCIAS SE CALCULAN DE IZDA. A DCHA. SALVO LOS SIMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN

Partida de práctica 69515	<input type="button" value="CERRAR"/> <input type="button" value="BANCO"/> <input type="button" value="EXPERTO"/> <input type="button" value=""/> % <input type="button" value=""/>	<input type="text" value="0.02"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>	LÍNEAS 20	MONEDA/S/LÍNEA 10	APUESTA 200	GANANCIA 0
		<input type="button" value="SELECCIONAR LÍNEAS"/>	<input type="button" value="SELECCIONAR MONEDAS"/>	<input type="button" value="APOSTAR MÁX."/>	<input type="button" value="TIRAR"/>	

SELECCIONE ROJO, NEGRO O COBRAR 10:54

SELECCIONE ROJO, NEGRO o COBRAR



USTED GANA 1600 **APOSTAR A 3200**



GANE DINERO REAL

<input type="button" value="CERRAR"/> <input type="button" value="BANCO"/> <input type="button" value="EXPERTO"/> <input type="button" value=""/> % <input type="button" value=""/>	<input type="text" value="0.02"/> <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>	LÍNEAS 20	MONEDA/S/LÍNEA 10	APUESTA 200	GANANCIA 1600
		<input type="button" value="ROJO"/>	<input type="button" value="NEGRO"/>	<input type="button" value="COBRAR"/>	



Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación	Sonido
Activador de bonificación de Cashville 	No hay pago La figura comodín no sustituye el símbolo de activación de bonificación		1 x animación de detención del rodillo 1 x Animación continua	Sí, Sonido de Activación de bonificación Sí Sonidos de activación de la bonificación en aumento
Comodín (Sin multiplicador) 	5 50000 4 1500 3 180 2 4 1		Animación continua.	Sí, sonido de premio único Cuando se completa una combinación ganadora. El sonido solo se activa cuando se muestra la primera combinación ganadora para cada combinación ganadora que complete.
	La figura comodín no sustituye los 4 símbolos de valor alto: Bill Bullion, Dame Von Deeds, Sir Sterling y Bette Boodle. El símbolo comodín no sustituye el símbolo			




	activación de bonificación o el símbolo scatter			
Scatter	5	300	Animación continua	Sí, sonido de premio único Cuando hay un premio scatter El sonido solo se activa cuando se muestra la primera combinación ganadora
	4	30		
	3	8		
	2			
	1			
La figura comodín NO sustituye este símbolo				

Tabla 1: Tabla de símbolos especiales

Orden de los símbolos

Símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación Cuándo se activa la animación y cuán a menudo	Sonido ¿Cuándo se activa el sonido y cuán a menudo
Top and Wild Sin multiplicador 	5	50000	Animación continua.	Sí, sonido Top win (premio más alto) Cuando se completa una combinación ganadora. El sonido solo se activa cuando se muestra la primera combinación ganadora para cada combinación ganadora que complete.
	4	1500		
	3	180		
	2	4		
	1			
La figura comodín no sustituye los 4 símbolos de valor alto: Bill Bullion, Dame Von Deeds, Sir Sterling y Dolly Doodles. El símbolo comodín no sustituye el símbolo de activación ni el símbolo scatter				
Bill Bullion 	5	10000	No está animado de forma continua	Sonido de premio especial
	4	200	Animado cuando se muestra la combinación ganadora	Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora
	3	50		
	2			
	1			
La figura comodín NO sustituye este símbolo				







Dame Von Deeds 	5	10000	No está animado de forma continua Animado cuando se muestra la combinación ganadora	Sonido de premio especial Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora
	4	150		
	3	30		
	2			
	1			
	La figura comodín NO sustituye este símbolo			
Sir Sterling 	5	10000	No está animado de forma continua Animado cuando se muestra la combinación ganadora	Sonido de premio especial Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora
	4	120		
	3	20		
	2			
	1			
	La figura comodín NO sustituye este símbolo			
Bette Booble 	5	10000	No está animado de forma continua Animado cuando se muestra la combinación ganadora	Sonido de premio especial Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora
	4	100		
	3	15		
	2			
	1			
	La figura comodín NO sustituye este símbolo			

Tabla 2: símbolos de valor alto

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación Cuando se activa la animación y cuan a menudo	Sonido ¿Cuándo se activa el sonido y cuán a menudo?	
Billetes de 1000 dólares + cigarro 	5	180	No	Premio normal Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora	
4	40	3			5
2		1			
Billetes de 500 dólares + broche 	5	150	No	Premio normal Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora	
4	30	3			5
2		1			
Billetes de 100 dólares + monedas 	5	120	No	Premio normal Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora	
4	20	3			2
2		1			
Billetes de 50 dólares + perlas	5	90	No	Premio normal Se activa una vez Cuando se muestra la primera combinación ganadora	



--	--	--	--