

# Dr Watts Up

MID 10232

Flash CID 10001

Flash de la plataforma



## Página de contenidos

---

Características de las apuestas .....	3
Reglas del Juego .....	4
Funciones de los Giros libres .....	7
Premios .....	8
Tabla de pagos .....	9
RTP .....	10
Aportación al Jackpot.....	11
Apuestas Mínimas y Máximas .....	11
Capturas de pantalla y Símbolos.....	11

## Características de las apuestas

---

Tema Arte	Científico cómico
Nivel de Arte	B
Demografía de jugadores Asiático/Europeo/Femenino/Masculino/Edad	Todos
Nivel de Jugador Principiante/Experimentado/Experto	Todos
Derivativo de	Nuevo Juego
Tipo de Tragaperras Americana/Australiana	Americana
Nº de Rollos	5 x 3
Nº de Caminos	243
Nº máx. monedas (Coste de la Línea de pago x nº máx. monedas)	600
Dirección del Camino	De izquierda a derecha
Jugar	No
Juegos gratuitos	Sí
Introducción Película	No

Tamaño de la moneda recomendado	0.01, 0.02, 0.05, 0.10, 0.20
Tamaño de la moneda por defecto	0.01
Nº de monedas permitidas	20
Nº de monedas por defecto	10
Apuesta Máx.	30 (Coste Línea de pago) x 20 monedas x 0.20 = 120.00
Apuesta Mín.	30 (Coste Línea de pago) x 1 moneda x 0.01 = 0.30
Apuesta por defecto	30 (Coste Línea de pago) x 10 monedas x 0.01 = 3.00

## Reglas del Juego

---

### Reglas generales

No hay elemento de habilidad para el juego base y/o aquellos juegos que incluyen una función de bonificación. Cada giro o selección vendrán predeterminados por un Generador de números aleatorios (RNG).

El juego comienza al presionar Tirada. El RNG determina un resultado que se muestra gráficamente al jugador. Todos los premios ganados son automáticamente contabilizados en la cuenta/monedero de juego del jugador.

El resultado de cada jugada se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un periodo razonable de tiempo.

Las Reglas del Juego están disponibles en el cliente de juego en todo momento, incluyendo antes, durante y después de la jugada y son gratuitas y fácilmente accesibles para el participante/ público.

El juego dura un mínimo de 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 generales	<b>GANANCIAS DEL CAMINO MULTIPLICADAS POR LA APUESTA DE MONEDAS</b>
	<b>TODAS LAS GANANCIAS PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO DISPERSIÓN QUE PAGA CUALQUIERA</b>
	<b>SÓLO SE OTORGA LA COMBINACIÓN DE LA GANANCIA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS</b>
Reglas del Camino	<b>243 CAMINOS PARA GANAR</b>
	<b>¿QUÉ SON LAS GANANCIAS DEL CAMINO? GANANCIAS DEL CAMINO ADJUDICADAS PARA IZQUIERDA A DERECHA COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES.</b>
	<b>MÚLTIPLES COMBINACIONES DE GANANCIAS ADJUDICADAS POR CAMINO</b>
Reglas de la Dispersión	<b>LAS GANANCIAS POR &lt;DISPERSIÓN&gt; MULTIPLICADAS POR EL TOTAL DE LA APUESTA</b>
	<b>LAS GANANCIAS POR &lt;DISPERSIÓN&gt; AÑADIDAS A LAS GANANCIAS POR CAMINO</b>
Reglas salvajes	<b>&lt;SALVAJE&gt; SUSTITUYE TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO &lt;DISPERSIÓN&gt; &lt;BONIFICACIÓN&gt;</b>
Reglas de Giros libres	<b>GANA HASTA 480 000 MONEDAS</b>
	<b>&lt;DISPERSIÓN&gt; 3, 4, Ó 5 ACTIVA LOS GIROS LIBRES 10, 1, Ó 20 RESPECTIVAMENTE</b>
	EN CADA GIRO LIBRE EL ROLLO ALEATORIO SE VUELVE SALVAJE
	LOS GIROS LIBRES NO PUEDEN REACTIVARSE
	TODAS LAS APUESTAS SON IGUALES AL JUEGO QUE ACTIVÓ LOS GIROS LIBRES
	LA BONIFICACIÓN Y LOS GIROS LIBRES NO PUEDEN ACTIVARSE AL MISMO TIEMPO
Reglas de la Bonificación	<b>LA &lt;DISPERSIÓN DE BONIFICACIONES&gt; EN CUALQUIER POSICIÓN EN LOS ROLLOS 1, 3 Y 5 ACTIVA LA BONIFICACIÓN DE LABORATORIO</b>
	ESCOGE 2 TUBOS QUÍMICOS PARA REVELAR UN PREMIO
	TIENES 2 OPORTUNIDADES PARA CAMBIAR DE OPINIÓN HAZ CLIC EN [SÍ] PARA MANTENER EL RESULTADO Y FINALIZAR LA BONIFICACIÓN HAZ CLIC EN [NO] PARA REALIZAR UNA NUEVA SELECCIÓN
	LAS GANANCIAS DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA TOTAL
	LA BONIFICACIÓN PUEDE ACTIVARSE DURANTE LOS GIROS LIBRES

**Tabla 1: Términos de la tabla de pagos**

## Reglas del Juego - Explicadas

### Generales

- Sólo se debe adjudicar la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.

- Todas las ganancias deben multiplicarse por la apuesta de monedas.
- Las ganancias deben adjudicarse para las combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha, excepto la Dispersión que paga en cualquier posición.

### Reglas del Camino

- 243 caminos para ganar.
- Adjudicarse múltiples combinaciones ganadoras por Camino.
- Sólo se debe adjudicar la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.

### Reglas de la Dispersión

- Las ganancias por Dispersión se multiplican por el número total de la apuesta
- Las ganancias por Dispersión deben añadirse a las ganancias por camino.

### Reglas Salvajes

- El Salvaje debe sustituir a todos los símbolos excepto los símbolos de Dispersión y Bonificación.

### Reglas de Giros libres

- Gana hasta 480 000 monedas.
- Las Dispersiones 3, 4, ó 5 en cualquier sitio de los Rollos deben activar los Giros libres 10, 15 ó 20 respectivamente.
- Durante los Giros libres, cualquier Rollo aleatorio puede volverse salvaje por giro
- Los Giros libres no deben reactivarse.
- Todas las apuestas son iguales al juego que activó los Giros libres.

- La Bonificación y los Giros libres no pueden activarse al mismo tiempo.

### La Bonificación activa las Reglas

- La <Dispersión de Bonificaciones> en cualquier posición en los Rollos 1, 3 y 5 activa la función Bonificación de Laboratorio.
- Escoge 2 tubos químicos cualquiera para revelar un premio.
- Los Jugadores tienen 2 oportunidades para cambiar de opinión:
  - Al hacer clic en el botón SÍ mantiene el resultado y finaliza la Bonificación.
  - Al hacer clic en el botón NO permite al jugador realizar otra selección.
- Las ganancias por Bonificación deben multiplicarse por la Apuesta total.
- La función Bonificación puede activarse durante los Giros libres.

## Funciones de los Giros libres

---

<b>Reglas de Giros libres</b>	<b>GANA HASTA 480 000 MONEDAS</b>
	<b>&lt;DISPERSIÓN&gt; 3, 4, Ó 5 ACTIVA LOS GIROS LIBRES 10, 1, Ó 20 RESPECTIVAMENTE</b>
	EN CADA GIRO LIBRE EL ROLLO ALEATORIO SE VUELVE SALVAJE
	LOS GIROS LIBRES NO PUEDEN REACTIVARSE
	TODAS LAS APUESTAS SON IGUALES AL JUEGO QUE ACTIVÓ LOS GIROS LIBRES
	LA BONIFICACIÓN Y LOS GIROS LIBRES NO PUEDEN ACTIVARSE AL MISMO TIEMPO

## Premios

---

El pago o los premios ocurren inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juego tan pronto como se haya mostrado el resultado al jugador. No hay tasas impuestas en los premios ni caducidad en la recolección del premio en el saldo de la cuenta de juego del jugador.

<p><b>G máx. en monedas</b> (Ganancia más alta por línea)</p>	<p><b>Juego base:</b> 2 500 monedas x 20 monedas = 50 000 monedas</p> <p><b>Giros libres:</b> 2 500 monedas x 20 monedas x 1 (Multiplicador GL) = 50 000 monedas</p> <p><b>Juego de Bonificación:</b> 35 monedas x 30 líneas x 20 monedas = 21 000 monedas</p>
<p><b>Ganancia máx. en divisa</b> (Ganancia más alta por línea)</p>	<p><b>Juego base:</b> 2 500 monedas x 20 monedas x 0.20 = 10 000.00</p> <p><b>Giros libres:</b> 2 500 monedas x 20 monedas x 0.20 x 1 (Multiplicador GL) = 10 000</p> <p><b>Juego de Bonificación:</b> 35 monedas x 30 líneas x 10 monedas x 0.20 = 4 200.00</p>
<p><b>Ganancia por defecto en divisa</b> (Ganancia más alta por línea)</p>	<p><b>Juego base:</b> 2 500 monedas x 10 monedas x 0.01 = 250.00</p> <p><b>Giros libres:</b> 2 500 monedas x 10 monedas x 0.01 x 1 (Multiplicador GL) = 250.00</p> <p><b>Juego de Bonificación:</b> 35 monedas x 30 líneas x 10 monedas x 0.01 = 105.00</p>



## Tabla de pagos

**DR. WATTS UP**

EN CUALQUIER POSICIÓN EN LOS TAMBORES 1, 3 y 5

**ACTIVAN LA BONIFICACIÓN DE LABORATORIO**

LA BONIFICACIÓN SE PUEDE ACTIVAR DURANTE LAS TIRADAS GRATIS

- ELIJA 2 TUBOS DE ENSAYO PARA DESCUBRIR UN PREMIO
- TIENE 2 OPORTUNIDADES DE CAMBIAR DE OPINIÓN
- HAGA CLIC EN **SÍ** PARA MANTENER EL RESULTADO Y FINALIZAR LA BONIFICACIÓN
- HAGA CLIC EN **NO** PARA REALIZAR UNA NUEVA SELECCIÓN.

SELECCIONE 2 TUBOS DE ENSAYO

SI NO

LAS GANANCIAS DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA TOTAL

VOLVER AL JUEGO MONEDAS DE PRÁCTICA 139 430 JUEGO AUTOM. APUESTA 300 GANANCIA TIRAR

**DR. WATTS UP**

**GAÑE HASTA 480 000 MONEDAS**

	5	25000		5	15000
	4	5000		4	4500
	3	750		3	1500

SUSTITUYE A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO

**3, 4 o 5 ACTIVAN 10, 15 o 20 TIRADAS GRATIS RESPECTIVAMENTE**

**EN CADA TIRADA GRATIS UN TAMBOR ALEATORIO SE CONVIERTE EN COMODÍN**

LAS GANANCIAS DE SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA TOTAL • LAS GANANCIAS DE SE AÑADEN A LAS DE COMBINACIÓN GANADORA

LAS TIRADAS GRATIS NO SE PUEDEN VOLVER A ACTIVAR • LAS TIRADAS GRATIS Y DE BONIFICACIÓN NO PUEDEN ACTIVARSE AL MISMO TIEMPO

TODAS LAS APUESTAS SON IGUALES A LAS DE LA PARTIDA QUE HA ACTIVADO LAS TIRADAS GRATIS

VOLVER AL JUEGO MONEDAS DE PRÁCTICA 139 430 JUEGO AUTOM. APUESTA 300 GANANCIA TIRAR



## RTP

El % de RTP está fijado por juego y el operador no puedo configurarlo.

Porcentaje de premios	96.45%
-----------------------	--------

## Aportación al Jackpot

---

Este juego no es un juego de jackpot progresivo.

## Apuestas Mínimas y Máximas

---

Todos los saldos del jugador están disponibles incluidas las apuestas actuales colocadas individualmente y en total. Y se mostrará en EURs.

<b>Apuesta Máx.</b>	<b>30 (Coste Línea de pago) x 20 monedas x 0.20 = 120.00</b>
<b>Apuesta Mín.</b>	<b>30 (Coste Línea de pago) x 1 moneda x 0.01 = 0.30</b>

## Capturas de pantalla y Símbolos

---

Toda la información del juego se facilitará íntegramente en español.

Todas las instrucciones serán fácilmente accesibles y todas las funciones de los botones de acción deberán ser claras.

El nombre del juego es visible desde todas las páginas necesarias.



Figura 1: Los Giros libres activan la Pantalla

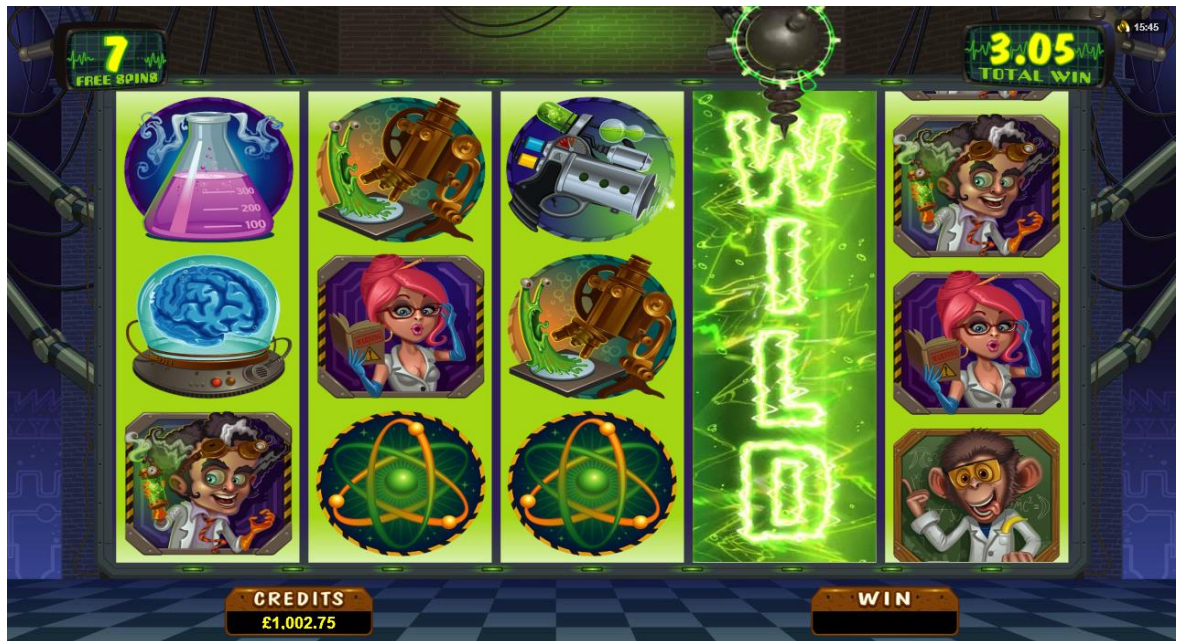


Figura 2: Pantalla Giros libres

### 1.1 Pantallas Bonificaciones



Figura 3: Pantalla activación Bonificación



Figura 4: Pantalla selección Bonificación

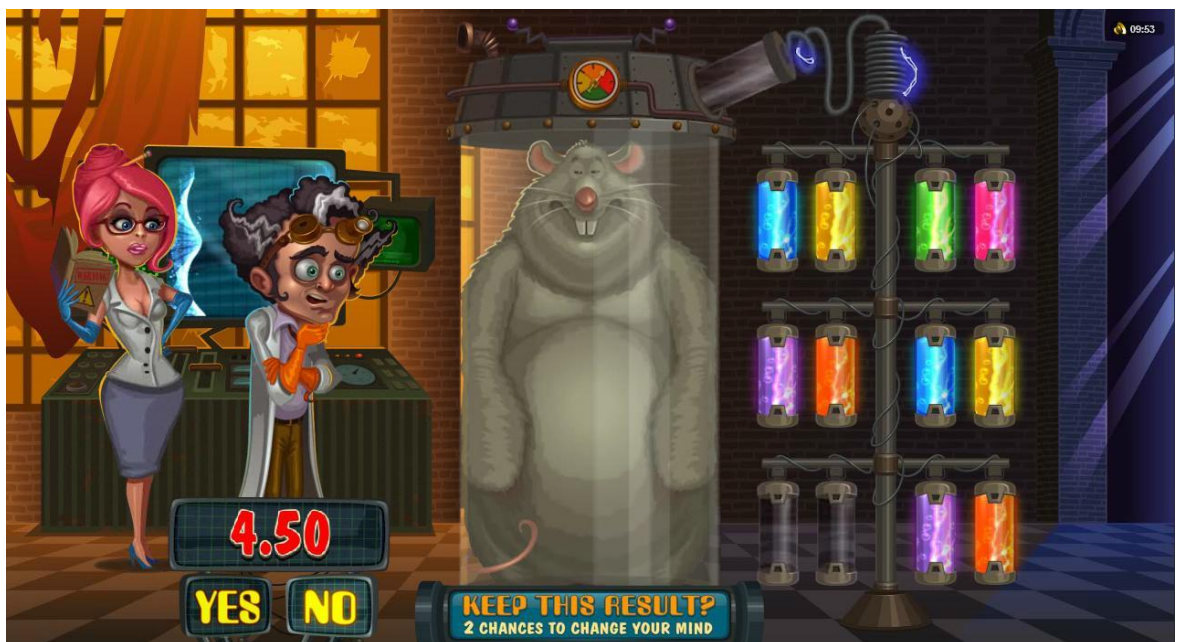





Figura 5: Pantalla selección Bonificación que muestra los botones SÍ y NO

Nombre del símbolo	La Moneda paga		Animación
<b>Salvaje</b>  <b>Logotipo</b>	5	2 500	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	500	
	3	75	
<b>Dispersión</b>  <b>Átomos</b>	5	50	Animación de Ganancia; Activar Animación; Animación de tierra; Anticipación en rollos restantes
	4	15	
	3	5	
<b>Dispersión de Bonificaciones</b>  <b>Ratón</b>		<b>No hay símbolo de pago</b>	<b>Animación de tierra; Activar Animación</b>
		<b>Activación función Bonificación</b>	

**Tabla 2: Símbolos especiales**





**Símbolos de primera categoría**

Nombre del símbolo	La Moneda paga		Animación
<b>Primera 1</b>  <b>Doctor</b>	5	750	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	200	
	3	50	
<b>Primera 2</b>  <b>Ayudante</b>	5	500	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	150	
	3	40	
<b>Primera 3</b>  <b>Mono</b>	5	250	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	100	
	3	30	
<b>Primera 4</b>  <b>Robot</b>	5	250	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	100	
	3	30	

**Tabla 3: Símbolos de primera categoría**



**SÍMBOLOs de segunda categoría**

Nombre del símbolo	La Moneda paga		Animación
<b>Segunda 1</b>  <b>Pistola de rayos</b>	5	150	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	50	
	3	10	
<b>Segunda 2</b>  <b>Microscopio</b>	5	100	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	50	
	3	10	
<b>Segunda 3</b>  <b>Cerebro</b>	5	75	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	30	
	3	5	
<b>Segunda 4</b>  <b>Probeta</b>	5	75	<b>Animación de Ganancia</b>
	4	30	
	3	5	