

Football Star

MID 10206

Flash CID 10002

Flash de la plataforma



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del Juego	3
Funciones de los Giros gratuitos.....	6
Premios	6
Tabla de pagos	7
RTP	11
Aportación al Jackpot.....	11
Apuestas Mínimas y Máximas	11
Capturas de pantalla y Símbolos.....	11

Características de las apuestas

Nombre del juego	Football Star
Nº de Rollos	5x3
Nº de Caminos	243
Dirección del Camino	De izquierda a derecha
Símbolo Salvaje	Sí
Símbolo Dispersión	Sí
Nº de Símbolos de primera categoría	5
Nº de Símbolos de segunda categoría	4
Nº máx. monedas (Coste de la Línea de pago x Monedas)	500
Divisa	Euro
Juegos gratuitos	Sí

Tamaño de la moneda recomendado	0.01, 0.02, 0.05, 0.10
Tamaño de la moneda por defecto	0.01
Nº de monedas permitidas	10
Nº de monedas por defecto	5

Reglas del Juego

GENERALES

- Las ganancias deben adjudicarse para las combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha, excepto la Dispersión que debe pagar en cualquier posición.
- Las ganancias del camino deben multiplicarse por la apuesta de monedas.
- Sólo se debe adjudicar la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.
- 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).

- Autoplay permite al jugador jugar automáticamente un número preseleccionado de juegos consecutivos sin tener que interactuar con el software.
- La jugada empieza pulsando Girar 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.
- 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 CAMINO

- 243 Caminos para ganar.
- Las ganancias del Camino deben adjudicar para izquierda a derecha las combinaciones de símbolos adyacentes en una línea de pago válida.
- Adjudicar múltiples combinaciones ganadoras por camino.
- Sólo se otorga la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.

REGLAS DE LA DISPERSIÓN

- Las ganancias por símbolo de Dispersión se multiplican por el número total de la apuesta
- Las ganancias por símbolo de Dispersión deben añadirse a las ganancias por camino.
- El símbolo Dispersión debe pagar en cualquier posición.

REGLAS SALVAJES

- El Salvaje debe sustituir a todos los símbolos excepto al símbolo de Dispersión.
- Salvajes apilados:
 - *Juego base y función* Giro gratuito.
 - El símbolo Salvaje se apila en los Rollos 3, 4 y 5.
 - Los Rollos 1 y 2 no tienen símbolos Salvaje.
 - El Rollo 3 tiene una pila de 18 símbolos Salvaje.
 - El Rollo 4 tiene una pila de 25 símbolos de Salvaje.
 - El Rollo 5 tiene una pila de 3 símbolos de Salvaje.
 - Más de 40 símbolos de Salvaje en los Rollos para potenciar las ganancias.
 - Anotar Salvaje:
 - *Función única* de Juego base.
 - Debe activarse al azar, donde ocurrirá una ganancia.
 - Durante la función, una de las dos animaciones debe afectar a los Rollos ó 2, ó 3 ó 4, un único Rollo se vuelve salvaje SIN multiplicador.
 - La función Rolling Reels™ NO debe activarse durante la función Anotando Salvajes.

REGLAS DE GIROS GRATUITOS

- Las Dispersiones 3, 4, ó 5 en los Rollos deben activar los Giros gratuitos 10, 15 ó 20 respectivamente.
- La función Rolling Reels™ en los Giros gratuitos, con rastro multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.
 NOTA: *Con respecto al rastro multiplicador Rolling Reels™ en los Giros gratuitos, la pantalla gráfica renuncia al 1x, mientras que el software de hecho reconoce el 1x en el primer giro.*
- Los Giros gratuitos no pueden reactivarse.
- Todas las apuestas y líneas jugadas son iguales que el juego que activó la función Giros gratuitos.

REGLAS DE ROLLING REELS™

- Juego base y función Giros gratuitos.
- Rolling Reels™ puede otorgar múltiples ganancias consecutivas.
- En el Juego base, esta función NO debe tener rastro multiplicador.
- En los Giros gratuitos, esta función debe tener un rastro multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.
 NOTA: *Con respecto al rastro multiplicador Rolling Reels™ en los Giros gratuitos, la pantalla gráfica renuncia al 1x, mientras que el software de hecho reconoce el 1x en el primer giro.*

Funciones de los Giros gratuitos

Función Giros gratuitos	Sí
Estado de activación	3, 4 ó 5 Dispersiones en cualquier lugar de los Rollos
Tipo	15, 20 ó 25 respectivamente
Multiplicador	Rastro multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x
Reactivar (Recurrencia)	No

NOTA: *Con respecto al rastro multiplicador Rolling Reels™ en los Giros gratuitos, la pantalla gráfica renuncia al 1x, mientras que el software de hecho reconoce el 1x en el primer giro.*

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.

Ganancia máx. en monedas (Ganancia más alta por Camino)	Juego base: $500 \times 10 \text{ Monedas} = 5\,000 \text{ Monedas}$ Giros gratuitos: $500 \times 10 \text{ Monedas} \times 1 \text{ (Multiplicador)} = 5\,000 \text{ Monedas}$ Juego de Bonificación: $500 \times 10 \text{ Monedas} = 5\,000 \text{ Monedas}$
Ganancia máx. en divisa (Ganancia más alta por Camino)	Juego base: $500 \times 10 \text{ Monedas} \times 0.10 = 500.00$ Giros gratuitos: $500 \times 10 \text{ Monedas} \times 1 \text{ (Multiplicador)} \times 0.10 = 500.00$ Juego de Bonificación: $500 \times 10 \text{ Monedas} \times 0.10 = 500.00$
Ganancia por defecto en divisa (Ganancia más alta por Camino)	Juego base: $500 \times 5 \text{ Monedas} \times 0.01 = 25.00$ Giros gratuitos: $500 \times 5 \text{ Monedas} \times 1 \text{ (Multiplicador)} \times 0.01 = 25.00$ Juego de Bonificación: $500 \times 5 \text{ Monedas} \times 0.01 = 25.00$

Tabla de pagos

Reglas de la Tabla de pago

Reglas generales	GANANCIAS DEL CAMINO MULTIPLICADAS POR LA APUESTA DE MONEDAS
	TODAS LAS GANANCIAS PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO DISPERSIÓN QUE PAGA CUALQUIERA
Reglas del Camino	243 CAMINOS PARA GANAR
	¿QUÉ SON LAS GANANCIAS DEL CAMINO?
	LAS GANANCIAS DEL CAMINO OTORGADAS PARA LAS COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES DE IZQUIERDA A DERECHA
	MÚLTIPLES COMBINACIONES DE GANANCIAS ADJUDICADAS POR CAMINO
	SÓLO SE OTORGA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS
Reglas de la Dispersión	LAS GANANCIAS POR DISPERSIÓN MULTIPLICADAS POR EL TOTAL DE LA APUESTA
	LAS GANANCIAS POR DISPERSIÓN AÑADIDAS A LAS GANANCIAS POR CAMINO
	DISPERSIÓN PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN

Reglas salvajes	<SALVAJE> SUSTITUYE TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO <DISPERSIÓN>
	<SALVAJE> APILADO EN LOS ROLLOS 3, 4, 5
	MÁS DE 40 SÍMBOLOS EN ROLLOS PARA POTENCIAR TUS GANANCIAS
	<u>ANOTAR LA FUNCIÓN SALVAJE</u> ¡LOS ROLLOS 2, 3 Ó 4 SE VOLVERÁN SALVAJES ALEATORIAMENTE CON UNA GANANCIA GARANTIZADA!
	NO ROLLING REELS™ DURANTE LA FUNCIÓN ANOTAR SALVAJE
Reglas de Rolling Reels™	ESTE JUEGO DISPONE DE ROLLING REELS™
	ROLLING REELS™ PUEDE OTORGAR MÚLTIPLES GANANCIAS CONSECUTIVAS
	Y OTORGARÁ UN MULTIPLICADOR DE HASTA 10x DURANTE LOS GIROS GRATUITOS
Reglas de los Giros gratuitos	GANAR HASTA 1 050 000 MONEDAS
	<DISPERSIÓN> 3, 4, Ó 5 ACTIVA LOS GIROS GRATUITOS 10, 20 Ó 25 RESPECTIVAMENTE
	LOS GIROS LIBRES NO PUEDEN REACTIVARSE
	TODAS LAS APUESTAS SON IGUALES AL JUEGO QUE ACTIVÓ LOS GIROS GRATUITOS

Funcionalidad general de la Tabla de pagos

- Cuando el jugador hace clic de nuevo en el botón VER PAGOS, debe volver a la última Tabla de pagos específica visualizada.
- Al refrescar, el jugador debe volver a la última Tabla de pagos visualizada (es decir, recuerda la última Tabla de pagos en múltiples sesiones).

Tablas de pago dinámicas

- Las Tablas de pago deben cambiar entre los valores Créditos y Monedas dependiendo de la selección del jugador.
- Cuando está en la vista Tabla de pagos, el cambio entre Créditos y Monedas no debe cerrar la Tabla de pagos.
- Las Tablas de pago deben ser Dinámicas. Es decir, el programa de pagos de las Tablas de pago deben actualizarse cada vez que el jugador cambia el tamaño de la apuesta (o sea, Tamaño de la moneda y Apuesta de monedas).
- La Tabla de pagos debe permanecer abierta si el jugador hace clic en cualquier botón de la consola (excepto los botones de panel AUTOPLAY y los botones SPIN).
- El número que representa el número de símbolos en una combinación ganadora dada debe ampliarse con los valores de pagos.

- En el modo créditos, donde la Tabla de pagos romperá el límite máximo de caracteres permitido, la Tabla de pagos debe volver a la representación de monedas.



Tabla de pagos 1



Tabla de pagos 2



Symbol	5	4	3
Player 1 (Red)	25.00	6.25	1.50
Player 2 (Green)	12.50	5.00	1.00
Player 3 (Yellow)	10.00	4.00	1.00
Player 4 (Orange)	8.75	3.75	0.75
Player 5 (Red)	7.50	3.00	0.75

VOLVER AL JUEGO | **CRÉDITOS DE PRÁCTICA** 818.27 | **JUEGO AUTOM.** | **APUESTA** 2.50 | **GANANCIA** | **TIRAR**

Tabla de pagos 3



Symbol	5	4	3
Manager	6.25	1.50	0.50
Goal	6.00	1.25	0.40
Player	5.00	1.00	0.25
Shoe	4.00	0.75	0.10

243 COMBINACIONES PARA 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 IZQUIERDA A DERECHA, SALVO LOS SÍMBOLOS DE DISTRIBUCIÓN QUE SE PAGAN EN CUALQUIER POSICIÓN - VARIAS COMBINACIONES GANADORAS POR TIRADA - SOLO SE PAGA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS

VOLVER AL JUEGO | **CRÉDITOS DE PRÁCTICA** 818.27 | **JUEGO AUTOM.** | **APUESTA** 2.50 | **GANANCIA** | **TIRAR**

Tabla de pagos 3

RTP

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


Apuesta Máx.	50 (Multiplicador de apuestas) x 10 Monedas x 0.10 = 50.00
Apuesta Mín.	50 (Multiplicador de apuestas) x 1 Moneda x 0.01 = 0.50
Apuesta por defecto	50 (Multiplicador de apuestas) x 5 Monedas x 0.01 = 2.50

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.

Nombre del símbolo		La Moneda paga		Animación	
SÍMBOLO ESPECIAL		5	Sin pago	Ganancia	✓
		4		Activar	
		3		Tierra	
		2		Anticipación	

Logotipo de la Football Star (Salvaje)					
SÍMBOLO PRIMERA 1	 Jugador Rojo-Verde	5	500	Ganancia	✓
		4	125	Activar	
		3	30	Tierra	
		2		Anticipación	
		Símbolo primera 1 utilizado únicamente en Giros gratuitos.			
SÍMBOLO PRIMERA 2	 Jugador Azul-Negro	5	250	Ganancia	✓
		4	100	Activar	
		3	20	Tierra	
		2		Anticipación	
		Símbolo primera 2 utilizado únicamente en Giros gratuitos.			
SÍMBOLO PRIMERA 3	 Jugador Amarillo-Negro	5	200	Ganancia	✓
		4	80	Activar	
		3	20	Tierra	
		2		Anticipación	
		Símbolo primera 3 utilizado únicamente en Giros gratuitos.			
SÍMBOLO PRIMERA 4	 Portero	5	175	Ganancia	✓
		4	75	Activar	
		3	15	Tierra	
		2		Anticipación	
		Símbolo primera 4 utilizado únicamente en Giros gratuitos.			

Nombre del símbolo		La Moneda paga		Animación	
SÍMBOLO PRIMERA 5	 Jugador Rojo-Negro	5	150	Ganancia	✓
		4	60	Activar	
		3	15	Tierra	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO SEGUNDA 1	 Árbitro	5	125	Ganancia	✓
		4	30	Activar	
		3	10	Tierra	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO SEGUNDA 2	 Estadio	5	120	Ganancia	✓
		4	25	Activar	
		3	8	Tierra	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO SEGUNDA 3	 Camiseta	5	100	Ganancia	✓
		4	20	Activar	
		3	5	Tierra	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO SEGUNDA 4	 Botas de fútbol	5	80	Ganancia	✓
		4	15	Activar	
		3	2	Tierra	
		2		Anticipación	


Nombre del símbolo		La Moneda paga		Animación	
SÍMBOLO ESPECIAL	 SCATTER Fútbol (Dispersión)	5	250x	Ganancia	
		4	50x	Activar	✓
		3	5x	Tierra	✓
		2		Anticipación	✓
				Las Dispersiones 3, 4 ó 5 activan los Giros gratuitos 15, 20 ó 25 respectivamente.	



Figura : Juego base



Figura : Juego base - Función anotar Salvaje - Pantalla 1 Tirador rojo



Figura 1: Juego base - Función anotar Salvaje - Pantalla 2 Tirador rojo



Figura 2: Juego base - Función anotar Salvaje - Pantalla 1 Tirador amarillo



Figura 3: Juego base - Función anotar Salvaje - Pantalla 2 Tirador amarillo



Figura 4: Activación Giros gratuitos



Figura 5: Giros gratuitos – Rolling Reels™ (Multiplicador 10x)

Football Star

MID 10206 CID 40301

Plataforma HTML5



Página de contenidos

Características de las apuestas	¡Error! Marcador no definido.
Reglas del juego	¡Error! Marcador no definido.
Premios.....	5
Tabla de premios	¡Error! Marcador no definido.
Funciones de las tiradas gratis	6
RTP.....	9
Contribución al gran premio.....	¡Error! Marcador no definido.
Apuestas mínimas y máximas	¡Error! Marcador no definido.
Capturas de pantalla y símbolos.....	9

Características de las apuestas

Nombre del juego	Football Star
Cantidad de rodillos	5x3
Cantidad de maneras	243
Dirección del modo de apuesta	De izquierda a derecha
Figura comodín	Sí
Símbolo scatter	Sí
Cantidad de símbolos de valor alto	5
Cantidad de símbolos de valor bajo	4
Máximo de monedas (costo de línea de pago x monedas)	500
Divisa	Euro
Partidas gratis	No

Importe de moneda recomendado	0.01, 0.02, 0.05, 0.10
Importe de moneda estándar	0,01
Cantidad de monedas permitidas	10
Cantidad de monedas estándar	5

Reglas del juego

GENERAL

- 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.
- Los premios por modo de apuesta se deben multiplicar por las monedas apostadas.
- 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 determinada por un

Generador de números aleatorios.

- El juego automático no está disponible en la versión HTML5 del juego.
- 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.
- La versión HTML5 de este juego está limitada al número máximo de líneas de pago. Se puede acceder a las reglas del juego a través del lobby para los juegos HTML5.
- 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 MODO DE APUESTA

- 243 maneras de ganar.
- Los premios por modo de apuesta se otorgan por combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha en una línea de pago válida.
- Se otorgan combinaciones ganadoras múltiples por modo de apuesta.
- Sólo se adjudica la combinación ganadora más alta por combinación de símbolos.

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.
- El símbolo scatter debe pagar en cualquier posición.

REGLAS DEL COMODÍN

- La figura comodín reemplaza todos los símbolos excepto el símbolo Scatter.
- Comodines apilados:
 - *Juego base y función de tiradas gratis.*
 - La figura comodín se apila en los Rodillos 3, 4 y 5.
 - Los rodillos 1 y 2 no poseen figuras comodín.
 - El rodillo 3 tiene una pila de 18 figuras comodín
 - El rodillo 4 tiene una pila de 25 figuras comodín
 - El rodillo 5 tiene una pila de 3 figuras comodín
 - Más de 40 figuras comodín en los Rodillos para incrementar los premios.
 - Disparos al comodín:

- Es una función del *Juego base* únicamente.
- Se debe activar al azar, donde aparecerá un premio.
- En esta función, se debe reproducir una de dos animaciones sobre los rodillos 2, 3 o 4, un solo Rodillo se convierte en comodín SIN multiplicador.
- La función Rolling Reels™ NO debe activarse durante la función de disparos al comodín.

REGLAS DE TIRADA GRATIS

- 3, 4 o 5 símbolos scatter en cualquier lugar de los Rodillos deben activar 15, 20 o 25 tiradas gratis, respectivamente.
- La función Rolling Reels™ se presenta en las tiradas gratis, con un efecto multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.
 NOTA: *Con respecto al efecto multiplicador Rolling Reels™ en tiradas gratis, la pantalla gráfica excluye 1x mientras que el software realmente admite 1x en la primera tirada.*
- Las tiradas gratis no pueden reactivarse.
- Todas las apuestas y líneas realizadas son iguales al juego que activó la función de tiradas gratis.

REGLAS DE ROLLING REELS™

- Juego base y función de tiradas gratis.
- Rolling Reels™ puede otorgar múltiples premios consecutivos.
- En el juego base, esta función NO debe tener un efecto multiplicador.
- En las tiradas gratis, esta función debe tener un efecto multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x.
 NOTA: *Con respecto al efecto multiplicador Rolling Reels™ en tiradas gratis, la pantalla gráfica excluye 1x mientras que el software realmente admite 1x en la primera tirada.*

Funciones de las tiradas gratis

Función de las tiradas gratis	Sí
Condición de activación	3, 4 o 5 símbolos scatter en cualquier lugar de los Rodillos
Tipo	15, 20 o 25 respectivamente
Multiplicador	Efecto multiplicador de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x
Reactivación (regresión)	No

NOTA: *Con respecto al efecto multiplicador Rolling Reels™ en tiradas gratis, la pantalla gráfica excluye 1x mientras que el software realmente admite 1x en la primera tirada.*

	5	250	
SCATTER	4	50	FREE SPINS
	3	5	

3, 4 OR 5  TRIGGERS 15, 20 OR 25 FREE SPINS

THIS GAME FEATURES

ROLLING REELS™

ROLLING REELS™ CAN AWARD MULTIPLE CONSECUTIVE WINS AND WILL AWARD UP TO 10X MULTIPLIER DURING FREE SPINS

FREE SPINS CANNOT BE RETRIGGERED • ALL BETS PLAYED ARE THE SAME AS THE GAME THAT TRIGGERED THE FREE SPINS
SCATTER WINS MULTIPLIED BY TOTAL BET STAKED • SCATTER WINS ADDED TO WAY WINS • SCATTER PAYS IN ANY POSITION

	5	500		5	250
	4	125		4	100
	3	30		3	20
	5	200		5	175
	4	80		4	75
	3	20		3	15
	5	150			
	4	60			
	3	15			



Reglas de la 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 SCATTER, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER DIRECCIÓN
Reglas del modo de apuesta	243 MANERAS DE GANAR
	¿QUÉ SON LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA?
	PREMIOS POR MODO DE APUESTA ADJUDICADOS PARA COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES DE IZQUIERDA A DERECHA.
	SE ADJUDICAN MÚLTIPLES COMBINACIONES GANADORAS POR MODO DE APUESTA
Reglas del símbolo scatter	SÓLO SE ADJUDICA LA COMBINACIÓN GANADORA MÁS ALTA POR COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS
	LOS PREMIOS DEL SÍMBOLO SCATTER SE MULTIPLICAN POR LA 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>
	<COMODÍN> APILADO EN LOS RODILLOS 3, 4, 5
	MÁS DE 40 FIGURAS COMODÍN EN LOS RODILLOS PARA INCREMENTAR SUS PREMIOS
	FUNCIÓN DE DISPAROS AL COMODÍN ¡LOS RODILLOS 2, 3 O 4 SE CONVERTIRÁN EN

	COMODINES AL AZAR CON UN PREMIO GARANTIZADO!
	NO SE PERMITEN ROLLING REELS™ DURANTE LA FUNCIÓN DE DISPAROS AL COMODÍN
Reglas de Rolling Reels™	ESTE JUEGO TIENE LA FUNCIÓN DE ROLLING REELS™
	ROLLING REELS™ PUEDE OTORGAR MÚLTIPLES PREMIOS CONSECUTIVOS
	Y OTORGARÁ UN MULTIPLICADOR DE HASTA 10X DURANTE LAS TIRADAS GRATIS
Reglas de las tiradas gratis	GAÑE HASTA 1.050.000 MONEDAS
	3, 4 O 5 <SCATTER> ACTIVAN 15,20 O 25 TIRADAS GRATIS
	LAS TIRADAS GRATIS NO PUEDEN REACTIVARSE
	TODAS LAS APUESTAS REALIZADAS SON IGUALES AL JUEGO QUE ACTIVÓ LAS TIRADAS GRATIS

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.

RTP

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

Porcentaje de pago	96,37%
---------------------------	--------

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	$50 \text{ (multiplicador de apuestas)} \times 10 \text{ monedas} \times 0,10 = 50,00$
Apuesta mínima	$50 \text{ (multiplicador de apuestas)} \times 1 \text{ moneda} \times 0,01 = 0,50$
Apuesta estándar	$50 \text{ (multiplicador de apuestas)} \times 5 \text{ monedas} \times 0,01 = 2,50$

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.

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación	
SÍMBOLO ESPECIAL	 Logotipo de Football Star (comodín)	5	Sin pago.	Premio	✓
		4		Activador	
		3		Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 1	 Jugador rojo y verde	5	500	Premio	✓
		4	125	Activador	
		3	30	Caída	
		2		Anticipación	
		Símbolo de mayor valor 1 que se utiliza únicamente en las tiradas gratis.			
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 2	 Jugador azul y negro	5	250	Premio	✓
		4	100	Activador	
		3	20	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 3	 Jugador amarillo y negro	5	200	Premio	✓
		4	80	Activador	
		3	20	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 4	 Portero	5	175	Premio	✓
		4	75	Activador	
		3	15	Caída	
		2		Anticipación	

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 5	 Jugador rojo y negro	5	150	Premio	✓
		4	60	Activador	
		3	15	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 1	 Árbitro	5	125	Premio	✓
		4	30	Activador	
		3	10	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 2	 Estadio	5	120	Premio	✓
		4	25	Activador	
		3	8	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 3	 Camiseta	5	100	Premio	✓
		4	20	Activador	
		3	5	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 4	 Botas de fútbol	5	80	Premio	✓
		4	15	Activador	
		3	2	Caída	
		2		Anticipación	

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación	
SÍMBOLO ESPECIAL	 Balón de fútbol (scatter)	5	250x	Premio	
		4	50x	Activador	✓
		3	5x	Caída	✓
		2		Anticipación	✓
				3, 4 o 5 símbolos scatter activan 15, 20 o 25 tiradas gratis, respectivamente.	



