

# ISIS

**MID 10043 CID 40300**

**Plataforma HTML5**



## Página de contenidos

---

Características de las apuestas .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Reglas del juego .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Premios.....	4
Tabla de premios .....	4
Funciones de las tiradas gratis .....	5
RTP.....	7
Contribución al gran premio.....	7
Apuestas mínimas y máximas .....	7
Capturas de pantalla y símbolos.....	7

## Características de las apuestas

---

<b>Nombre del juego</b>	Isis
<b>Rodillos</b>	5
<b>Líneas de pago</b>	25
<b>Monedas por línea de pago</b>	10
<b>Máximo de monedas</b>	250
<b>Progresivo</b>	No
<b>Figura comodín</b>	Sí
<b>Símbolo de activación de tiradas gratis</b>	Sí
<b>Símbolo de multiplicador</b>	Sí
<b>Símbolo scatter</b>	Sí
<b>Función</b>	Sí, función de tiradas gratis
<b>Divisa</b>	Euro

<b>Importe de moneda recomendado</b>	0,01; 0,02; 0,05; 0,10; 0,20; 0,25
<b>Importe de moneda estándar</b>	0,02
<b>Cantidad de monedas permitidas</b>	25 líneas x 10 monedas por línea = 250 monedas
<b>Cantidad de monedas estándar</b>	250 monedas

## Reglas del juego

---

### GENERAL

- 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 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 SÍMBOLO SCATTER**

- 3, 4 o 5 símbolos Scatter diseminados en cualquier lugar del rodillo activan la función tirada gratis
- El activador scatter tiene un pago asociado
- 3x Scatter dan como premio 20 tiradas gratis
- 4x Scatter dan como premio 25 tiradas gratis
- 5x Scatter dan como premio 30 tiradas gratis

#### **REGLAS DE LA FIGURA COMODÍN**

- El símbolo de mayor valor es también la figura comodín
- La figura comodín reemplaza a todos los símbolos excepto a Scatter.

#### **REGLAS DE ACTIVACIÓN DE TIRADA GRATIS**

- 3, 4 o 5 símbolos Scatter diseminados en cualquier lugar del rodillo activan la función tirada gratis
- 3x Scatter dan como premio 20 tiradas gratis
- 4x Scatter dan como premio 25 tiradas gratis
- 5x Scatter dan como premio 30 tiradas gratis

#### **REGLAS DE LA FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS**

- Todos los premios se triplican durante las tiradas gratis. Las tiradas gratis pueden reactivarse
- Multiplicador por 6x en la función de tiradas gratis

## Funciones de las tiradas gratis

---

<b>Tipo de función</b>	Tiradas gratis
<b>Cantidad de Tiradas gratis</b>	20; 25; 30 en función del activador de tiradas gratis
<b>Multiplicador</b>	6X
<b>Regresión</b>	Sí

## Premios

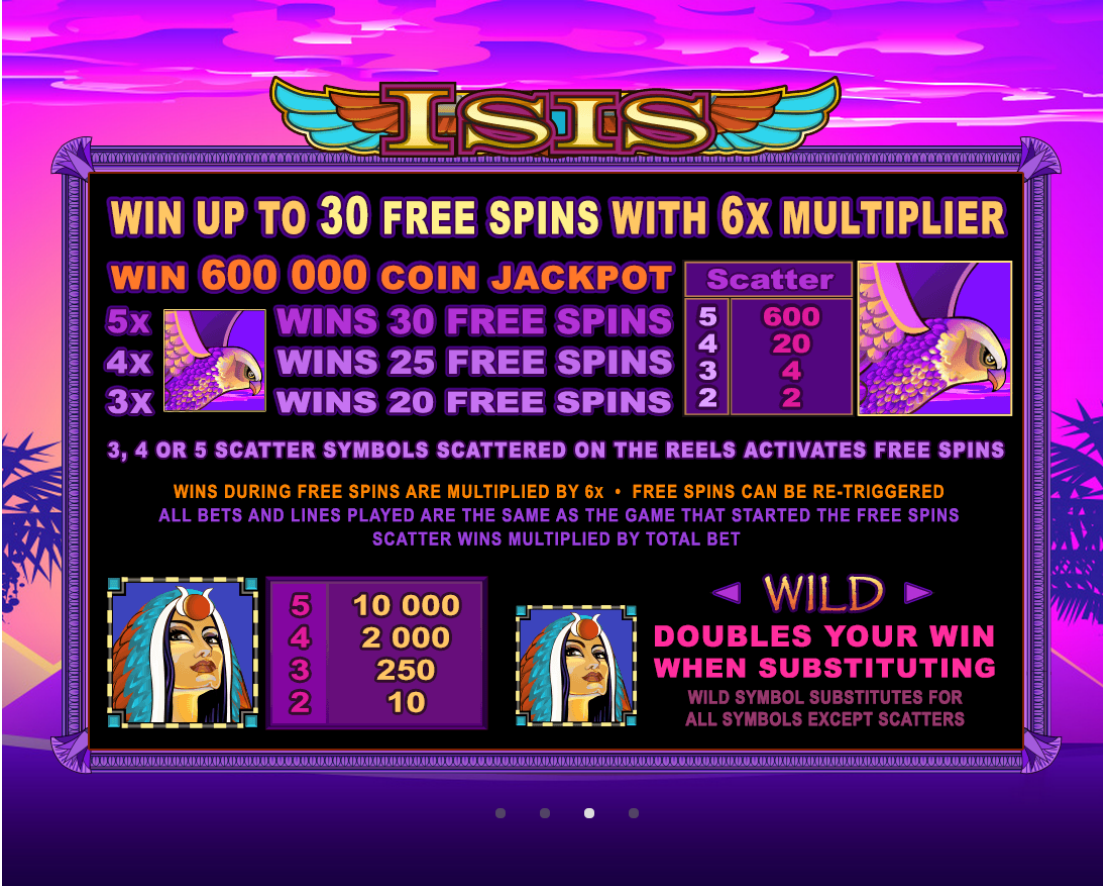
---

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.

<b>Máximo premio en monedas</b> (Premio más alto por modo de apuesta)	<b>Juego base:</b> $10.000 \text{ monedas} \times 10 \text{ monedas por línea} = 100.000 \text{ monedas}$  <b>Tiradas gratis:</b> $10.000 \text{ monedas} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 6 \text{ (multiplicador)} = 600.000 \text{ monedas}$
<b>Máximo premio en divisa</b> (Premio más alto por modo de apuesta)	<b>Juego base:</b> $10.000 \text{ monedas} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,25 = 25.000,00$  <b>Tiradas gratis:</b> $10.000 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,25 \times 6 \text{ (multiplicador)} = 150.000,00$
<b>Premio estándar en divisa</b> (Premio más alto por modo de apuesta)	<b>Juego base:</b> $10.000 \text{ monedas} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 2000,00$  <b>Tiradas gratis:</b> $10.000 \text{ monedas} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 \times 6 \text{ (multiplicador)} = 12.000,00$

---




## Tabla de premios



**ISIS**

**WIN UP TO 30 FREE SPINS WITH 6X MULTIPLIER**

**WIN 600 000 COIN JACKPOT**

		Scatter	
5x		5	600
4x		4	20
3x		3	4
		2	2

**WINS 30 FREE SPINS**

**WINS 25 FREE SPINS**


**WINS 20 FREE SPINS**

**3, 4 OR 5 SCATTER SYMBOLS SCATTERED ON THE REELS ACTIVATES FREE SPINS**

**WINS DURING FREE SPINS ARE MULTIPLIED BY 6x • FREE SPINS CAN BE RE-TRIGGERED**

**ALL BETS AND LINES PLAYED ARE THE SAME AS THE GAME THAT STARTED THE FREE SPINS**

**SCATTER WINS MULTIPLIED BY TOTAL BET**

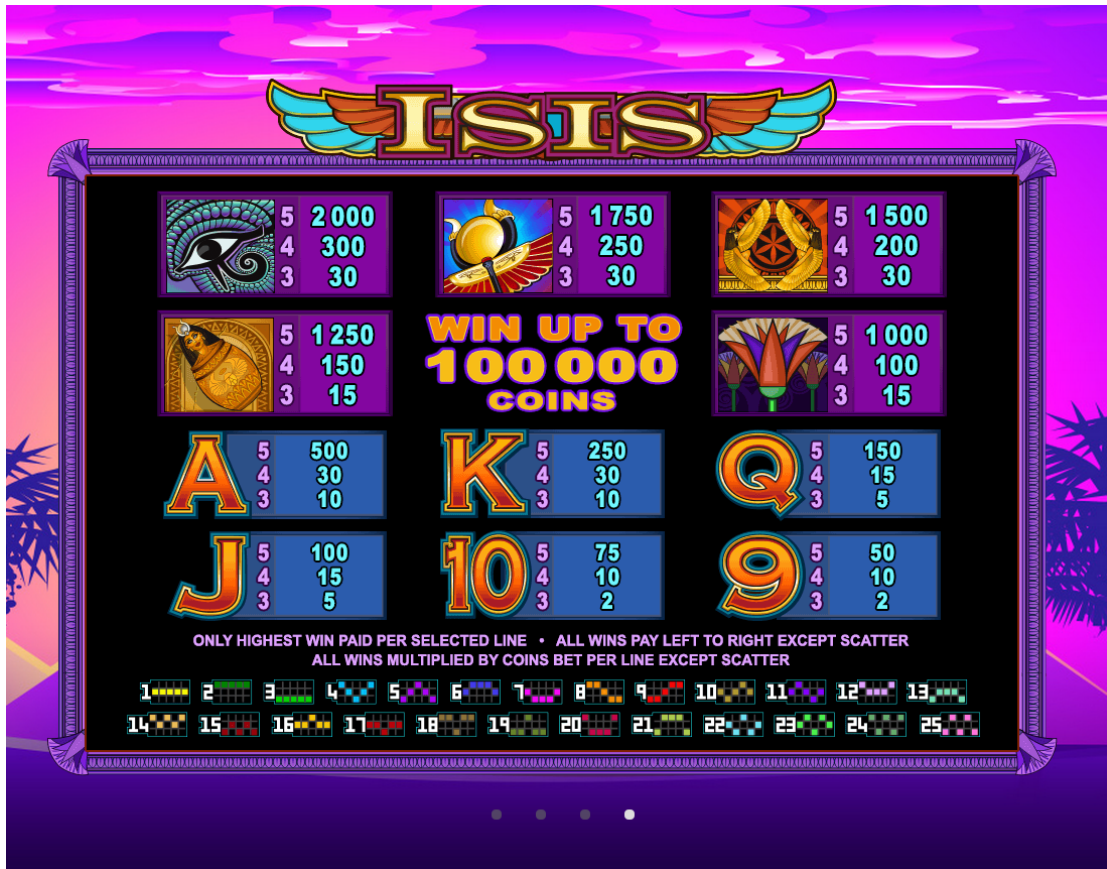
	5	10 000
	4	2 000
	3	250
	2	10

**◀ WILD ▶**

**DOUBLES YOUR WIN WHEN SUBSTITUTING**

**WILD SYMBOL SUBSTITUTES FOR ALL SYMBOLS EXCEPT SCATTERS**

Durante la traducción de la tabla de pagos, la palabra 'Jackpot' será eliminada.



## 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.

<b>Porcentaje de pago</b>	95,15%
---------------------------	--------

## 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.

<b>Apuesta máxima</b>	$0,25 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 25 \text{ líneas} = 62,50$
<b>Apuesta mínima</b>	$0,01 \times 1 \text{ moneda por línea} \times 25 \text{ líneas} = 0,25$
<b>Apuesta estándar</b>	$0,02 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 25 \text{ líneas} = 5,00$

## 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	Sonido
<b>Isis</b> Figura comodín y símbolo superior (multiplicador 2x) 	<b>5</b>	<b>10000</b>	<b>Animación continua</b>	<b>1 x sonido de comodín</b>
	<b>4</b>	<b>2000</b>		
	<b>3</b>	<b>250</b>		
	<b>2</b>	<b>10</b>		
	<b>1</b>			
	<b>La figura comodín reemplaza todos los símbolos excepto el Scatter activador de tiradas gratis</b>			
<b>Halcón</b> Scatter Tirada gratis Activador 	<b>5</b>	<b>600</b>	<b>Animación continua</b>	<b>1 x sonido de premio scatter</b>
	<b>4</b>	<b>20</b>		
	<b>3</b>	<b>4</b>		
	<b>2</b>	<b>2</b>		
	<b>1</b>			
	<b>La figura comodín no sustituye este símbolo</b>			

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación	Sonido
<b>Isis</b> Figura comodín y símbolo superior (multiplicador 2x)	<b>5</b>	<b>10000</b>	<b>Animación continua</b>	<b>1 x sonido de premio con comodín</b>
	<b>4</b>	<b>2000</b>		
	<b>3</b>	<b>250</b>		
	<b>2</b>	<b>10</b>		
	<b>1</b>			

				
Ojo de Horus 	5	2000	Animación continua	1 x sonido de premio con el símbolo de mayor valor
	4	300		
	3	30		
	2			
	1			
Cetro real 	5	1750	No	Sí 1x premio normal
	4	250		
	3	30		
	2			
	1			
Sarcófago 	5	1500	No	Sí 1x premio normal
	4	200		
	3	30		
	2			
	1			
Vaso canope	5	1250	No	Sí
	4	150		
	3	15		

	2			1x premio normal
	1			
Tallado de la flor del loto	5	1000	No	Sí 1x premio normal
	4	100		
	3	15		
	2			
	1			

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación	Sonido
As	5	500	No	Sí 1x premio normal
	4	30		
	3	10		
	2			
	1			
Rey	5	250	No	Sí 1x premio normal
	4	30		
	3	10		
	2			
	1			
Reina	5	150		

	4	15	No	Sí 1x premio normal	
	3	5			
	2				
	1				
Jota		5	100	No	Sí 1x premio normal
		4	15		
		3	5		
		2			
		1			
10		5	75	No	Sí 1x premio normal
		4	10		
		3	2		
		2			
		1			
9		5	50	No	Sí 1x premio normal
		4	10		
		3	2		
		2			
		1			



