



INSTRUCCIONES DE JUEGO

JESSICA WEAVER QUEEN OF THE SEAS

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1.	Número de líneas	3
1.2.	Premio máximo	3
1.3.	Rodillos	3
2.	JUEGO BÁSICO	5
2.1.	Auto jugar	5
2.2.	Líneas de premio	6
2.3.	Plan de ganancias	8
	Figura WILD	8
3.	FREESPINS.....	8
	Multiplicador por 3.....	9
3.1.	Resumen.....	10
4.	BONUS	10
4.1.	Entrada a la cámara de la Capitana.....	11
4.1.	Cámara del Capitana	12
4.2.	El Tesoro	13
5.	INTERFAZ Y TECLADO	14
5.1.	Principal.....	14

1. INTRODUCCIÓN

JESSICA WEAVER QUEEN OF THE SEAS se trata de una máquina tragaperras de 5 rodillos para un jugador en la cual, a través de una apuesta, se obtiene un tiempo de uso y disfrute, y también de forma ocasional, premios.

La cantidad apostada viene definida por la apuesta. La cual puede ser cambiada mediante el botón APUESTA.

1.1. Número de líneas

En este juego existen 25 líneas de premio.

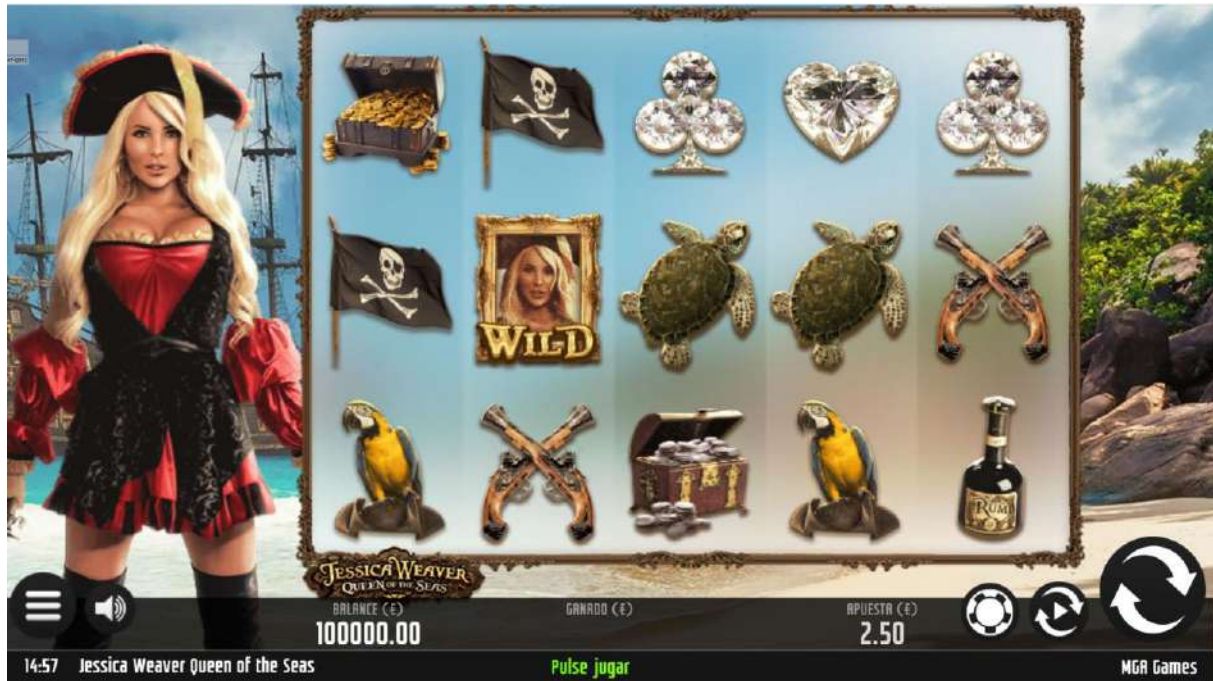
1.2. Premio máximo

El premio máximo dependerá del RTP de la máquina, indicamos debajo la relación.

RTP	Premio Máximo
90.05%	669 * apuesta
93.13%	643.2 * apuesta
91.02%	643.2 * apuesta
85.14%	523.2 * apuesta
80.13%	523.2 * apuesta

1.3. Rodillos

Los rodillos son elementos que contienen las figuras del juego. Girarán a cada jugada y cuando hayan parado todos ellos, se podrá ver la disposición definitiva del premio o no premio. En este juego los premios se dan según la cantidad de figuras iguales que van de izquierda a derecha coincidiendo con una línea de premio.



En la imagen superior puede verse la distribución de la pantalla de juego, con los botones y los contadores en la parte inferior y los rodillos que contienen las figuras en la parte central.

2. JUEGO BÁSICO

Se trata del juego principal de la máquina, el cual, se desarrolla en cinco rodillos que giran hasta el momento de parar, y que visualizará las figuras que se han conseguido.

Se puede jugar siempre que el jugador lo desee y tenga saldo suficiente, pulsando JUGAR.

Al seleccionar cada apuesta, los premios del plan de ganancias irán cambiando acorde a la selección.

Para dar comienzo a la partida, es condición indispensable disponer de saldo suficiente para cubrir la apuesta seleccionada y pulsar JUGAR. Como ya se ha comentado, la partida en el juego básico de la máquina se desarrolla en los rodillos, haciendo que salgan las figuras y posteriormente comprobando las líneas que se han logrado, marcando las líneas premiadas por encima de las figuras no premiadas. En este momento se muestran todas las figuras y líneas premiadas.

2.1. Auto jugar

El jugador dispone de un mecanismo para dar comienzo a la partida de forma automática denominado AUTO, la finalidad del cual no es más que dar comienzo a una partida siempre que la anterior haya finalizado.

Al presionar el botón de AUTO se desplegará un menú para que podamos seleccionar qué cantidad de partidas automáticas queremos que se realicen.



Una vez seleccionada la cantidad el menú se cerrará y en el botón AUTO se mostrará la cantidad de partidas restantes siempre que el jugador disponga de saldo suficiente para cubrir la misma.



2.2. Líneas de premio

Según la disposición de figuras iguales (o comodines), los jugadores conseguirán premio o no, pueden haber figuras consecutivas empezando por la izquierda, pero solo si coinciden con alguna línea de las que figuran en el plan de ganancias se obtendrá premio



LÍNEAS DE PREMIO (2)

Diagram illustrating 10 different 3x5 grid configurations (numbered 11 to 20) representing 2-line prizes. Each grid shows green squares on a 3x5 grid. The configurations are:

- 11: (1,1), (1,3), (1,5), (2,2), (2,4)
- 12: (1,1), (1,3), (1,5), (2,2), (2,4)
- 13: (1,2), (1,4), (2,1), (2,3), (2,5)
- 14: (1,2), (2,1), (2,2), (2,4), (2,5)
- 15: (1,2), (2,1), (2,2), (2,4), (2,5)
- 16: (1,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5)
- 17: (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,5)
- 18: (1,1), (2,2), (3,3), (3,4), (3,5)
- 19: (1,3), (1,4), (1,5), (2,2), (3,1)
- 20: (1,1), (1,3), (1,5), (2,2), (2,4)

LÍNEAS DE PREMIO (3)

Diagram illustrating 10 different 3x5 grid configurations (numbered 21 to 30) representing 3-line prizes. Each grid shows green squares on a 3x5 grid. The configurations are:

- 21: (1,2), (1,4), (2,1), (2,3), (2,5)
- 22: (1,2), (1,4), (2,1), (2,3), (2,5)
- 23: (1,2), (1,4), (2,1), (2,3), (2,5)
- 24: (1,1), (1,2), (2,3), (3,4), (3,5)
- 25: (1,4), (1,5), (2,3), (3,1), (3,2)
- 26: (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5)
- 27: (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5)
- 28: (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5)
- 29: (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5)
- 30: (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5)

2.3. Plan de ganancias

Dependiendo de la combinación de las figuras obtenidas que se vayan formando en los rodillos, los jugadores irán consiguiendo los premios según el plan de ganancias. A continuación puede verse un plan de ganancias. Según la apuesta los premios variaran.

Las combinaciones de premio deben realizarse de izquierda a derecha del rodillo.

 <p>x5 250 x4 50 x3 12.5 x2 2.5</p> <p>Figura comodín. Tres figuras 'Barco' dan acceso al minijuego Ibiza.</p>	 <p>x5 400 x4 100 x3 10 x2 0.5</p>	 <p>x5 80 x4 30 x3 5 x2 0.4</p>		
 <p>x5 40 x4 8 x3 2</p>	 <p>x5 40 x4 8 x3 2</p>	 <p>x5 16 x4 4 x3 1.2</p>	 <p>x5 16 x4 4 x3 1.2</p>	
 <p>x5 12 x4 2 x3 0.8</p>	 <p>x5 12 x4 2 x3 0.8</p>	 <p>x5 8 x4 1.5 x3 0.5</p>	 <p>x5 8 x4 1.5 x3 0.5</p>	

Todos los premios están especificados en €. El premio máximo es 523 • apuesta RTP: 80.13%

Como puede observarse en la imagen anterior, para conocimiento del jugador se marcarán en verde los premios que ha conseguido.

Figura WILD

Tendremos un símbolo especial



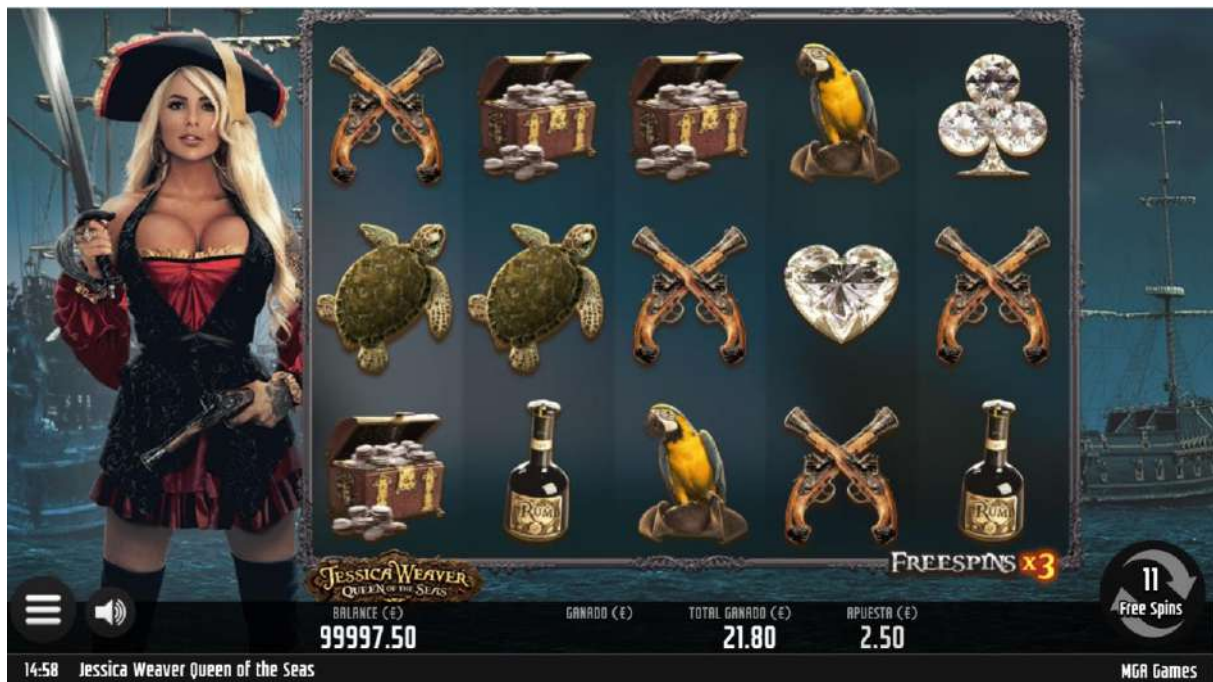
Este símbolo actuará como COMODÍN, puede sustituir a cualquier símbolo, excepto a la figura SCATTER, para formar una combinación ganadora.

Si obtenemos 3 o más figuras de WILD en el juego principal tendremos acceso a Freespins.

3. FREESPINS

Aparte del juego básico de rodillos, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar “Free Spins”.

Free Spins es un juego al que se accede cuando se obtienen 3 o más figuras WILD, otorgando 15 tiradas gratis



Multiplicador por 3

En este juego, todas las tiradas premiadas tiene el premio multiplicado por tres, tal y como se indica en la parte inferior derecha de la pantalla.



3.1. Resumen

Al finalizar todas las tiradas de “Free Spins” se visualiza un resumen de lo ganado en estas partidas gratis.



4. BONUS

Dentro del juego principal o de los Free Spins siempre que se obtengan 3 o más figuras BONUS, tendremos acceso a los minijuegos.

Esta máquina se compone de tres minijuegos. Al acceso a los minijuegos se realiza de forma secuencial de manera aleatoria, es decir, siempre que entramos en los minijuegos, accederemos a primer minijuego, y una vez finalizado este, nos puede dar acceso al siguiente minijuego o volver a la pantalla inicial, y lo mismo con el segundo minijuego, una vez finalizado nos puede dar acceso al siguiente minijuego o volver a la pantalla inicial.

4.1. Entrada a la cámara de la Capitana

El juego consiste en una ruleta donde el marcador de premio va girando. En cuanto se detiene se traspasa el premio marcado.

En caso de obtener también el símbolo de una llave, se dará acceso al siguiente mini juego.



4.1. Cámara del Capitana

Consta de un sorteo entre varios elementos. Los elementos irán iluminándose de forma aleatoria y se detendrán en el premio ganador. El jugador tiene la opción mediante el pulsador de JUGAR de detener el juego. En caso de no accionar el pulsador, el juego se detendrá de forma automática pasados unos segundos.

En caso de obtener también el símbolo de un mapa, se dará acceso al siguiente mini juego



4.2. El Tesoro

Consiste en un juego de tipo trilero. Se mostrarán tres cofres se hará un sorteo y se cerrarán los cofres. Una vez cerrados los cofres podremos seleccionar uno de ellos y descubrir el premio escondido que nos será otorgado. Los premios de los otros cofres no seleccionados serán descartados.







5. INTERFAZ Y TECLADO

Para hacer más sencillo y manejable el juego, se puede hacer uso del teclado para acceder rápidamente a ciertas funciones del juego. En las imágenes adjuntas se muestra el panel de botones y cómo se modifican según la situación del juego:

5.1. Principal



A continuación se detalla la función de cada uno de los botones o pulsadores:

-  Da acceso a las pantallas de menú (Auto, ayuda, lenguaje, volumen e histórico).
-  Da acceso a un menú para configurar la apuesta deseada.
-  Da acceso a un menú para configurar las partidas automáticas.
-  Lanza los rodillos para realizar una partida.

Luego tenemos los indicadores:

- Balance: Saldo total del que disponemos para jugar.
- Ganado: Cantidad obtenida como premio en esta partida.
- Total Ganado: Cantidad de premios acumulada durante “Free Spins”
- Apuesta: Cantidad apostada en la partida.

De igual forma, haciendo uso de ciertas teclas del teclado, se puede acceder o activar la mayoría de los elementos del panel de botones.

- **Espacio / Enter:** Botón JUGAR.
- **H:** Histórico.
- **M / Decimal / Punto:** Botón Menú (i).
- **Menos (-):** Despliega el menú de AUTO JUGAR
- **8 / 6 / Arriba / Derecha:** Subir cantidad apostada.
- **2 / 4 / Abajo / Izquierda:** Bajar cantidad apostada.
- **0:** Ayuda.

