



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT KENO

Keno

Cómo jugar

1. Descripción general
2. Descripción del juego
3. Reglas del juego
4. ¿Cómo hacer una apuesta?
5. ¿Cómo ver el historial de apuestas?
6. Secuencia del juego
7. Mercados de apuestas
8. Glosario
9. Casos especiales
10. Tasa de Retorno al jugador

1. Descripción general.

- **Frecuencia.** Este es un juego instantáneo, con lo que el sorteo comenzará inmediatamente una vez que se haya realizado la apuesta y el jugador presione el botón "Play".
- **Apuesta mínima y máxima.** La plataforma tiene una apuesta mínima y máxima. Estas cantidades se pueden observar en la pantalla de juego.
- **Ganancia máxima.** La plataforma tiene una cantidad máxima de pago de ganancias. Esta cantidad se muestra en la pantalla del juego.
- **Apuestas simples.** Significa realizar una apuesta en un único mercado. Si la apuesta resulta ganadora, el premio será el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que aparece en la tabla de pagos.

2. Descripción del juego.

Keno es un juego basado en el azar. El jugador selecciona la apuesta y una vez que el botón "Play" es pulsado el sorteo aleatorio comienza y veinte (20) bolas de ochenta (80) en total son seleccionadas del bombo y aparecerán en pantalla. Un botón de apuesta rápida estará disponible para que el sistema seleccione aleatoriamente los números que conformarán la apuesta.

3. Reglas del juego.

1. Hay Ochenta (80) bolas en el bombo.
2. Las bolas están numeradas del uno (1) al ochenta (80).
3. Veinte bolas son seleccionadas en cada evento.
4. La duración de cada evento está predeterminada.
5. La tabla de pagos está predeterminada.
6. El juego comienza cuando el jugador presiona el botón "Play".

7. El jugador puede seleccionar desde uno (1) hasta un máximo de ocho (8) números de un total de ochenta (80).

4. ¿Cómo hacer una apuesta?

- Seleccionar un mercado usando el menú del juego habilitado a tal efecto.
- Escoger una de las opciones ofrecidas y/o seleccionar los números.
- Ingresar la cantidad que se quiera apostar mediante el botón desplegable usando el campo "Apuesta".
- Presionar el botón "Play" para registrar la apuesta.
- Cada sorteo tiene un único número y el resultado será mostrado al jugador en la pantalla. Además todos los resultados se pueden encontrar en la pestaña "Historial de apuestas"
- Los resultados de las apuestas se muestran en la pestaña "Historial de apuestas".

5. ¿Cómo ver el historial de apuestas?

- Seleccionar la pestaña "Historial de apuestas" en el menú del juego dedicado a tal efecto.
- Puede seleccionar cualquier apuesta que aparezca en la lista y la pantalla se expandirá para mostrar la siguiente información sobre aquella:
 - Ticket ID
 - Fecha
 - Apuesta
 - Ganancia
 - Estado
 - Evento
 - Mercado
 - Selección
 - Cuota
 - Resultado
 - Apuesta
 - Ganancia
 - Estado
 - Transacción de crédito.

6. Secuencia del juego

La secuencia del juego está compuesta por:

- **Realice su apuesta.** La tabla de pagos y el selector de apuestas están disponibles. Los jugadores pueden hacer sus selecciones y realizar las apuestas.
- **Sorteo.** El sorteo comienza y los números ganadores se muestran en pantalla.
- **Resultados.** Los resultados se muestran y las apuestas se resuelven.

7. Mercados de apuestas

Números seleccionados	Opciones	Descripción
1 Selección	1 de 1	El jugador selecciona un número. La selección es ganadora si el número está entre las veinte bolas seleccionadas.
2 Selecciones	1 de 2	El jugador selecciona dos números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si uno de los dos números está entre las veinte bolas seleccionadas.
	2 de 2	El jugador selecciona dos números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las bolas seleccionadas.
3 Selecciones	2 de 3	El jugador selecciona tres números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si dos de los tres números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	3 de 3	El jugador selecciona tres números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.
4 Selecciones	2 de 4	El jugador selecciona cuatro números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si dos de los cuatro números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	3 de 4	El jugador selecciona cuatro números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si tres de los cuatro números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	4 de 4	El jugador selecciona cuatro números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.
5 Selecciones	2 de 5	El jugador selecciona cinco números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si dos de los cinco números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	3 de 5	El jugador selecciona cinco números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si tres de los cinco números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	4 de 5	El jugador selecciona cinco números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cuatro de los cinco números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	5 de 5	El jugador selecciona cinco números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.
6 Selecciones	3 de 6	El jugador selecciona seis números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si tres de los seis números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	4 de 6	El jugador selecciona seis números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cuatro de los seis números están entre las veinte bolas seleccionadas.

	5 de 6	El jugador selecciona seis números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cinco de los seis números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	6 de 6	El jugador selecciona seis números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.
7 Selecciones	3 de 7	El jugador selecciona siete números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si tres de los siete números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	4 de 7	El jugador selecciona siete números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cuatro de los siete números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	5 de 7	El jugador selecciona siete números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cinco de los siete números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	6 de 7	El jugador selecciona siete números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si seis de los siete números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	7 de 7	El jugador selecciona siete números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.
8 Selecciones	4 de 8	El jugador selecciona ocho números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cuatro de los ocho números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	5 de 8	El jugador selecciona ocho números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si cinco de los ocho números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	6 de 8	El jugador selecciona ocho números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si seis de los ocho números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	7 de 8	El jugador selecciona ocho números, todos los números no tienen que coincidir. La selección es ganadora si siete de los ocho números están entre las veinte bolas seleccionadas.
	8 de 8	El jugador selecciona ocho números, la selección es ganadora si todos los números están incluidos en las veinte bolas seleccionadas.

8. Glosario

1. Bolas: Un conjunto de bolas numeradas usadas para la realización del juego.

2. Cuotas: Expresión numérica determinada por el operador, que se multiplica por la cantidad de la apuesta colocada por el jugador para calcular las ganancias.

3. RTP: Tasa de retorno al jugador.

4. Apuesta: Cantidad monetaria colocada en la apuesta.

5.Bombo: Parte del juego donde las bolas están colocadas, mezcladas y seleccionadas aleatoriamente.

6.Sorteo: Selección aleatoria de los números para decidir el resultado ganador. Cada sorteo tiene asignado un identificador único.

7. Golpes: Números acertados.

9. Casos especiales

Cancelaciones

Las apuestas, tickets y sorteos pueden ser cancelados debido a:

- Fallos técnicos: problemas de conexión a Internet, fallos del sistema...

En estos casos, las apuestas pertinentes se marcarán como “nulas” y las cantidades apostadas se devolverán en su totalidad.

***Todos los fallos de funcionamiento anularán todas las ganancias.**






Límites de apuestas

- Los límites del juego (apuesta máxima, apuesta mínima, pago máximo) están sujetos al límite de la plataforma.
- Los límites del juego pueden ser inferiores a los límites de la plataforma.

10. Tasa de retorno al jugador

RTP por selección

8	7	6	5	4	3	2	1
2500							
200	1500						
120	100	800					
15	45	85	150				
4	5	15	25	95			
	1	1	3	10	38		
			1	1	3	9	
-	-	-	-	-	-	1	3.7
92.751%	93.449%	92.421%	92.131%	93.614%	94.352%	92.089%	92.500%

Elemento	Descripción
	<p>Si el usuario hace clic en este símbolo, el sistema repetirá la última selección.</p>
	<p>Si el usuario hace clic en este icono, los números elegidos se borrarán.</p>
	<p>Una vez que los usuarios hagan clic en el símbolo de los dados, les permitirá elegir entre 1 y 8 selecciones. Una vez que se ha seleccionado un número, el sistema elegirá los números al azar.</p>
	<p>Si el usuario hace clic en este icono, se seleccionarán todos los números de esa fila.</p>
	<p>Si el usuario hace clic en este icono, se seleccionarán todos los números de esa columna.</p>

