

REGLAS DE JUEGO

27 SPOOKY PUMPKINS DICE

 **JOKERBET**

27 Spooky Pumpkins Dice

27 Spooky Pumpkins Dice es una videotragaperras de 3 rodillos con un símbolo Misterioso y una función Regiro.

El juego tiene 27 líneas de pago fijas.

Las ganancias de línea son calculadas desde el primer rodillo de la izquierda.

Únicamente se paga la combinación ganadora más alta por línea de pago activa.

Las ganancias de línea de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **[por operador]**.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

LÍMITES DE JUEGO

Apuestas permitidas: por operador

Ganancia máxima: por operador

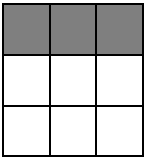
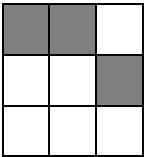
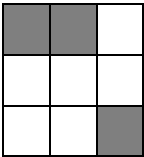
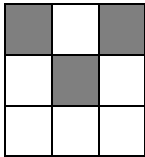
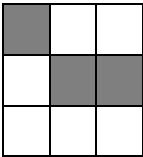
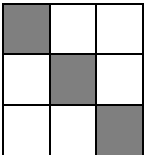
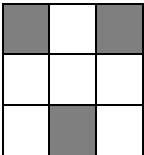
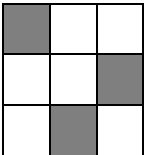
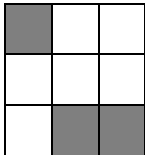
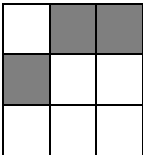
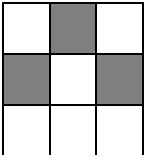
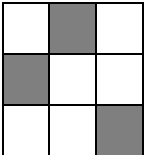
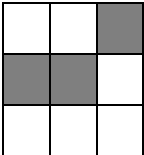
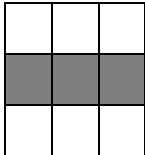
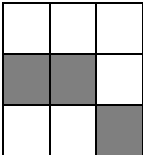
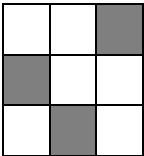
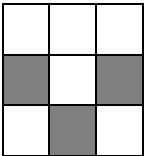
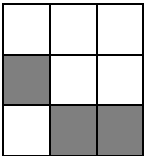
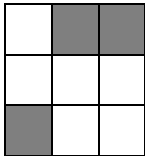
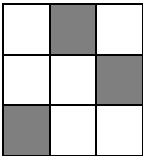
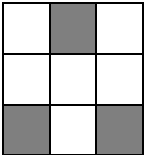
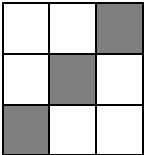
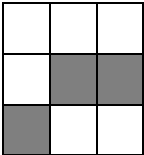
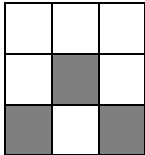
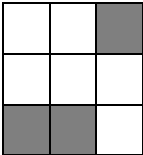
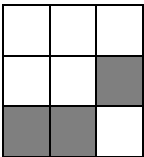
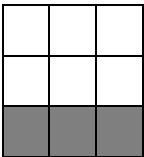
Pago (promedio de retorno al jugador-RTP): por operador



El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

LÍNEAS DE PAGO

El juego tiene 27 líneas de pago fijas.

				
1	2	3	4	5
				
6	7	8	9	10
				
11	12	13	14	15
				
16	17	18	19	20
				
21	22	23	24	25
				
26	27			

SÍMBOLO MISTERIOSO

3 Símbolos Misteriosos en una línea de pago pagan un valor determinado al azar de entre 2x a 100x veces la apuesta total.

REGIRO

Se concede un regiro cuando aparece una combinación de 2 símbolos Calabaza de cualquier tipo en 2 rodillos. El tercer rodillo al que le falta el símbolo Calabaza vuelve a girar, lo que te da otra oportunidad de ganar.

Un regiro se juega con la misma configuración de apuesta de la ronda que otorgó el regiro.

RIESGO

Puede apostar en la función de Riesgo hasta **[por operador]**.

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada.

Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia.

La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.

Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad.

Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Símbolo	Nombre	x apuesta total (3x)
	Calabaza rosa	100x
	Calabaza azul	100x
 + 	Una combinación de calabazas	50x
	Caldera (Símbolo Misterioso)	2x - 100x
	Dados son seis puntos	10x
	Dados de cinco puntos	5x
	Dados de cuatro puntos	4x

Simbolo	Nombre	x apuesta total (3x)
	Dados de tres puntos	3x
	Dados de dos puntos	2x
	Dados de un punto	1x

PANEL DE JUEGO



El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.



El botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.



El botón **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



El botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



El botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



El botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



El campo **BALANCE** muestra su balance actual.



El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.



El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.



El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.



El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.



El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.

La **BARRA ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**.



El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.



El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.



El botón **COBRAR** acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.



El botón **SONIDO** conmuta el volumen del sonido.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.

OK

 **JOKERBET**