

REGLAS DE JUEGO

6 JOKERS

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan en cualquier posición de la pantalla.

El número total del mismo símbolo en pantalla al final de una tirada determina el valor del premio.



10-30 50
8-9 20



10-30 20
8-9 12



10-30 15
8-9 10



10-30 10
8-9 7



10-30 6
8-9 5



10-30 5
8-9 4



10-30 4
8-9 3



10-30 3
8-9 2



10-30 2
8-9 1



Este es el símbolo MULTIPLICADOR WILD y sustituye a todos los símbolos.

Cuando aparece, lleva un multiplicador aleatorio que se aplica a todas las combinaciones ganadoras de las que forme parte. Si más símbolos MULTIPLICADOR WILD forman parte de la misma combinación ganadora, sus multiplicadores se suman entre sí.

Los posibles valores de multiplicador son: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 12x, 15x, 18x, 20x, 30x, 35x, 50x o 100x.

FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte baja de la

pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas con nuevos símbolos desde arriba.

El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles de una tirada base.

RODILLOS JOKER

En cada tirada se elige aleatoriamente un rodillo para ser un RODILLO JOKER y se marca. Cada vez que tenga lugar un tumble resultante de la misma tirada, se marca un rodillo más, elegido aleatoriamente de entre los rodillos no marcados. Solo cuando se hayan marcado todos los rodillos, en el siguiente tumble podrán aparecer aleatoriamente símbolos WILD con un multiplicador aleatorio.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta.

APUESTA ANTE

El jugador tiene la opción de seleccionar un multiplicador de apuesta. Dependiendo de la apuesta seleccionada, el juego se comporta de forma distinta. Los valores posibles son:

Multiplicador de apuesta 5x - Juego normal.

Multiplicador de apuesta 7x - Cada tirada comienza con 2 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER.

Multiplicador de apuesta 14x - Cada tirada comienza con 3 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER.

Multiplicador de apuesta 28x - Cada tirada comienza con 4 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER.

Multiplicador de apuesta 60x - Cada tirada comienza con 5 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD

Los juegos de alta volatilidad pagan con una frecuencia menor a la media pero la posibilidad de ganar grandes premios en cortos períodos de tiempo es mayor.

Los símbolos pagan en cualquier posición.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Al ganar con múltiples símbolos, todos los premios se suman al premio total.

El RTP teórico de este juego es del 94.53%

El RTP del juego al usar la opción "APUESTA ANTE" con 2 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER es del 94.53%

El RTP del juego al usar la opción "APUESTA ANTE" con 3 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER es del 94.53%

El RTP del juego al usar la opción "APUESTA ANTE" con 4 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER es del 94.53%

El RTP del juego al usar la opción "APUESTA ANTE" con 5 rodillos aleatorios seleccionados como RODILLOS JOKER es del 94.53%

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

APUESTA MÍNIMA: 0,05 €

APUESTA MÁXIMA: 3.000,00 €

CÓMO JUGAR

Haga clic en los botones  o  para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta.
Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.
Haga clic en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.

 y  aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta,
desde el que puede modificar las denominaciones.



 TIR. AUTO. abre el menú de tirada automática.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción
AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego
EFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego
HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

PANTALLA DE INFORMACIÓN

 y  sirven para moverse entre las páginas de información.

 cierra la pantalla de información.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el multiplicador de apuesta disponible en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  en los campos APUESTA y VALOR DE CRÉDITO para cambiar los valores.

La cantidad máxima de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5000X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Haga clic en los botones que muestran el número de posibles giros automáticos para iniciar la TIR. AUTO.
La opción de SALTAR PANTALLAS salta automáticamente la intro de las funciones y cierra las pantallas tras un breve periodo de tiempo.

PARAR AUTO

EN CUALQUIER VICTORIA – Cuando gane algo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI GANA FUNCIÓN – Cuando se gane una función como un juego bonus o juegos gratis,
la función TIR. AUTO. se detiene

SI UNA VICTORIA EXCDE – Cuando un solo premio esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO AUMENTA EN – Cuando su saldo esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO DESCIENDE EN – Cuando su saldo esté por debajo del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

INICIAR TIR. AUTO. – Inicia la función TIR. AUTO.

 **JOKERBET**