

REGLAS DE JUEGO

ALCHEMY REDUX

 **JOKERBET**

ALCHEMY REDUX

Porcentaje de retorno al jugador (Return to Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) es de 96,23% a 96,37% en dependencia de la cantidad de números seleccionados por el jugador. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

Instrucciones del juego

ALCHEMY REDUX es un juego de 5 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 15 ó 30 líneas de premios fijas. La apuesta es de 0,15€ a 90,00€ (o el equivalente de moneda).

Premios

Todos los premios se dan para combinaciones de símbolos de la misma categoría. Todos los premios son de izquierda a derecha. Todos los premios están en líneas seleccionadas. Los premios en las líneas diferentes se adicionan. Sólo se da el premio mayor en cada línea.



sustituye a todos los símbolos excepto . Los errores de funcionamiento anulan todos los pagos y jugadas.

Rodillos en cascada

Después de contar los premios, los símbolos implicados desaparecen y nuevos símbolos se deslizan desde la parte superior de los rodillos para reemplazarlos. Lo mismo se repite hasta que no se produzcan más premios y se pague la suma de todos los premios.

Wild

Wilds que caen en la línea de wild se expanden para cubrir todo el rodillo. Los símbolos de



bonificación no están cubiertos por el wild expandido.

Giros Gratis



Tres o más símbolos en cualquier lugar de los rodillos activan los giros gratis. 3x: 8 Giros gratis 4x: 10 Giros gratis 5x o más: 12 Giros gratis

Giros gratis: Feature de mago



Los giros gratis comienzan con el "nivel 1" y se activa el frasco amarillo . Después de un giro de carrete y después de cada cascada de símbolos, los frascos activos transforman en sí mismos



los correspondientes símbolos de "piedra" de su color. Por cada símbolo que aparezca en los giros gratis (sólo posible en el rodillo 5), se conceden tres giros gratis adicionales y se alcanza el



siguiente nivel (hasta el nivel 4). En el nivel 4, el símbolo otorga tres giros gratis



adicionales. Nivel 1: El mago transforma todas las piedras amarillas en frascos amarillos



. Nivel 2: El mago transforma todas las piedras azules en frascos azules



. Nivel 3: El mago transforma todas las piedras verdes en frascos verdes



. Nivel 4: El mago transforma todas las piedras rojas en frascos rojos



Operaciones

Menú de apuestas



Pulsando este botón se despliega el menú de apuestas. En **SELECCIONAR LÍNEAS** se puede ajustar la cantidad de líneas de premios. Si se cambia el número de líneas, las líneas ganadoras correspondientes se mostrarán en los rodillos. En **SELECCIONAR APUESTA** se puede ajustar la apuesta por línea de premio. La apuesta total se muestra en **APUESTA**. Al inicio del juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**. El menú de apuestas se cierra pulsando de nuevo el botón.

Menú de juego automático



Pulsando este botón se despliega el menú de juegos automáticos. En **SELECCIONAR CANTIDAD DE JUEGOS** se puede ajustar la cantidad de juegos automáticos. La cantidad de juegos seleccionada empieza a iniciarse automáticamente en cuanto se inicia un juego. La cantidad restante de juegos automáticos se muestra en el botón.

Otras opciones: Si además de la cantidad de juegos automáticos se ofrecen otros ajustes, todos los campos señalizados con *) son obligatorios y deben completarse.

Arranque del juego



Pulsando Start arrancan los rodillos y comienza un juego. Si el juego automático está activado, el botón inicia automáticamente el giro de los rodillos.



Durante el giro de los rodillos, **Start** se sustituye por este botón. Los rodillos se pueden detener antes de tiempo pulsando este botón.



Pulsando el botón **Stop** se interrumpe el juego automático. Pulsando **Start** continúa el juego automático. Durante el juego automático en el botón se muestra la cantidad restante de juegos automáticos.

Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según la tabla de premios. A la tabla de premios se puede acceder pulsando el botón **tabla de premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en diferentes líneas, así como los premios Scatter, se suman para dar el resultado final.

Cobro



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

Funciones generales

Indicación de los botones adicionales



Pulsando el botón correspondiente se visualiza o se suprime un menú con botones adicionales.

Pantalla completa



Pulsando este botón se activa y desactiva el modo de pantalla completa.

Tabla de premios



La tabla de premios se puede visualizar o suprimir de nuevo pulsando el botón correspondiente.

Ayuda

Pulsando este botón, se visualiza y se suprime de nuevo la información de ayuda.

Sonido



Pulsando este botón puede activarse y desactivarse el sonido.

Abandonar el juego



Pulsando el botón Home, finaliza el juego.

Juego rápido



Pulsando el botón gris se puede conectar en todo momento el juego rápido y desconectarlo de nuevo pulsando el botón de la derecha. En los juegos rápidos se acorta la marcha de los rodillos.

Zurdos - Diestros

Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida. Dependiendo del ajuste, los botones se muestran a la derecha o a la izquierda de la pantalla.

Desplazamiento de los botones



Los diferentes botones se pueden mover con flexibilidad mientras se mantienen pulsados. Si el botón está pulsado, flechas indican los sentidos en los que se puede desplazar dicho botón.



La siguiente funcionalidad de juego puede estar sujeta a las condiciones comerciales del operador del casino. Para más información visite el sitio web del operador del casino:

- Los procedimientos que describen cómo se manejan las interrupciones de los juegos actuales.



Gamedesign



Paytable

 **JOKERBET**