

REGLAS DE JUEGO

ANCIENT DISCO

 **JOKERBET**

Reglas del juego AncientDisco

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

91.13 | 92.13 | 93.13 | 94.13 | 95.13 | 96.13

91.75 | 92.75 | 93.75 | 94.75 | 95.75

93.75 | 94.75 | 95.75

95.71

Sin Jackpot:

90.76

92.77

94.72

95.74

El XX.XX% de la sección de ayuda indica la variante del juego seleccionada en el sistema.



SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

DISCOTECA ANTIGUA

Si aparecen 6 o más scatters de Discoteca Antigua en cualquier parte de los rodillos, activarán un PREMIO INSTANTÁNEO de multiplicador de apuesta. Los premios se pagan de la siguiente forma:

6x scatters de Discoteca Antigua: premio de 5x

7x scatters de Discoteca Antigua: premio de 15x

8x scatters de Discoteca Antigua: premio de 25x

9x scatters de Discoteca Antigua: premio de 50x

10x scatters de Discoteca Antigua: premio de 100x

11x scatters de Discoteca Antigua: premio de 250x

12x scatters de Discoteca Antigua: premio de 500x

13x scatters de Discoteca Antigua: premio de 750x

14x scatters de Discoteca Antigua: premio de 1250x

15x scatters de Discoteca Antigua: premio de 2500x

ESCALERA DE PREMIOS

Los PREMIOS INSTANTÁNEOS y el número correspondiente de símbolos de Discoteca Antigua necesarios para obtenerlos se muestran en la ESCALERA DE PREMIOS situada sobre los rodillos.

Cualquier premio obtenido en la escalera de premios al aparecer los scatters de Discoteca Antigua se incrementará si estos scatters ocupan un rodillo o una fila al completo. Cada rodillo y cada fila que se completen aumentarán los premios de la ESCALERA DE PREMIOS por la cantidad inicial del premio correspondiente. Esto significa que si se llena toda la pantalla de símbolos scatters de Discoteca Antigua los premios aumentarán 8 veces su importe inicial y se otorgará la máxima ganancia posible de 22 500x la apuesta con los 15 símbolos de Discoteca Antigua. Los premios se restablecen a su valor inicial al comienzo del siguiente giro.

GIROS PIRÁMIDE

Los símbolos de Giros Pirámide son scatters de 1x2 que activan una ronda de bono de fijar y regiro. Si aparecen 3 scatters de Giros Pirámide en cualquier lugar de los rodillos se obtienen 3 REGIROS GRATIS. Si aparecen 4 scatters de Giros Pirámide se obtienen 4 REGIROS GRATIS. Si aparecen 5 scatters de Giros Pirámide se obtienen 5 REGIROS GRATIS.

Al comienzo de los Giros Pirámide, cada uno de los scatters de Giros Pirámide que hayan activado la función se dividirá en 2 scatters de Discoteca Antigua. Durante la ronda de bono solo pueden aparecer símbolos scatters de Discoteca Antigua o símbolos vacíos. Cada nuevo scatter de Discoteca Antigua que aparezca reiniciará los REGIROS a su número inicial y además permanecerá bloqueado en su lugar durante la ronda de bono.

El premio obtenido durante la ronda de bono está determinado por el número total de scatters de Discoteca Antigua que hayan aparecido al final de la misma.

La función finaliza si no aparecen nuevos scatters de Discoteca Antigua durante los REGIROS obtenidos al comienzo de la ronda de bono.

CÓMO JUGAR A ANCIENT DISCO

Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

Acelera el giro de cada rodillo pulsando la barra espaciadora de nuevo o haciendo clic en los rodillos. Para el GIRO TURBO, mantén pulsada la barra espaciadora o el botón Girar.

Juego automático

Presione el botón AUTO para comenzar el juego automático del juego con la apuesta seleccionada actualmente. Seleccione el total de giro que desea jugar desde el menú desplegable Total de giros.

Más ajustes de tiradas automáticas

Seleccione el límite de pérdida. El Giro Automático se detiene en el último giro antes de llegar al límite de pérdidas. El límite de pérdidas del juego automático debe ser mayor que su apuesta.

El diálogo de TIRADAS AUTOMÁTICAS se expande al elegir MÁS AJUSTES DE TIRADAS AUTOMÁTICAS. Desde aquí puede seleccionar otros criterios para la parada de TIRADAS AUTOMÁTICAS, que incluye: detener si el premio único sobrepasa cierta cantidad, Detener en una función de Bonus.

Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 GBP, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón “Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón “Apostar”, hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego. Las ganancias del jackpot no se pueden apostar.

Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería: $2 / 20 * 300 = 30$.

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera: $2 * 20 = 40$.

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia = $2 \times 2 = 4$.

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

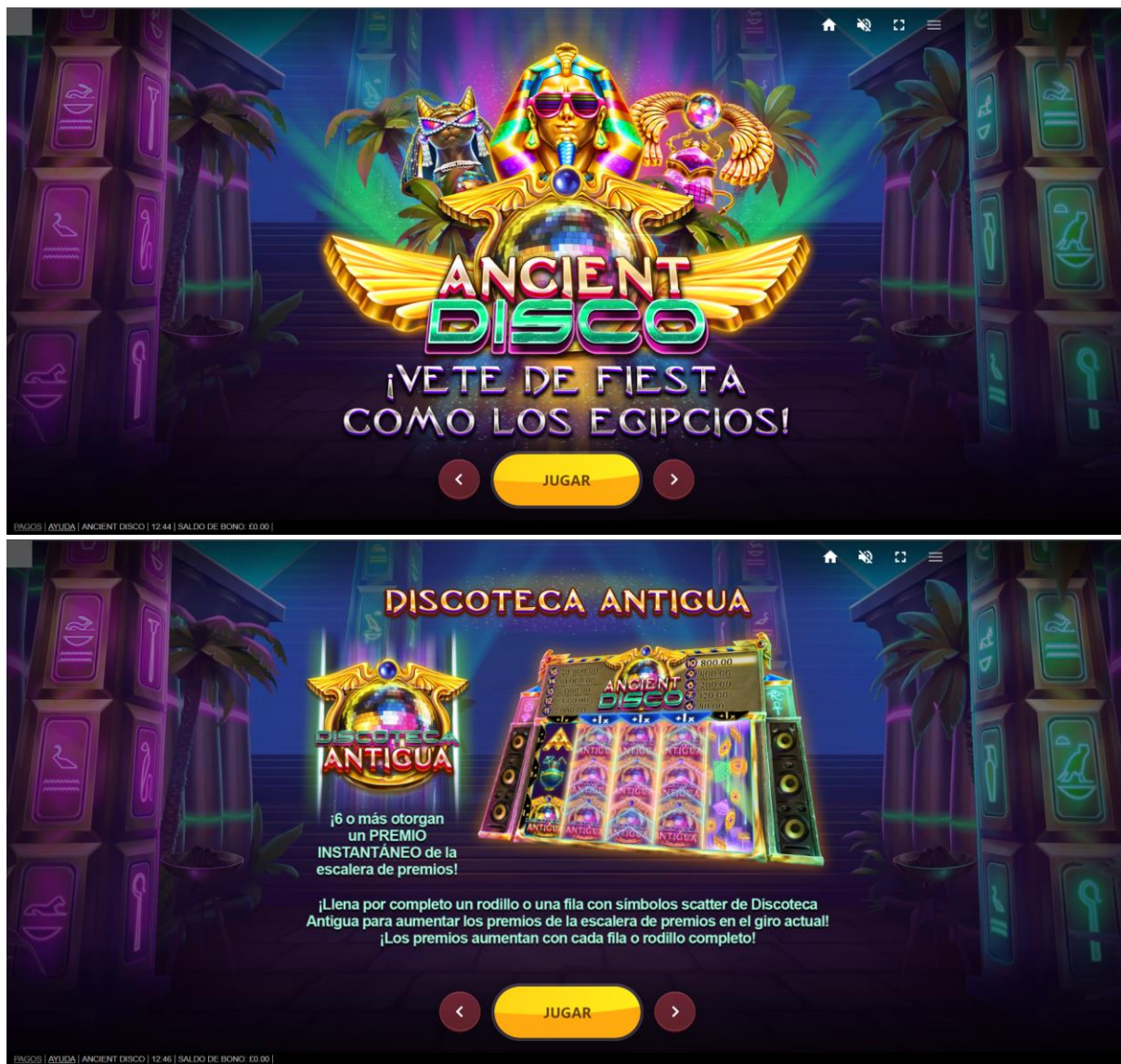
Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP \approx XX.X %

El multiplicador máximo calculado del juego es 22501.2.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XXX





OK

JOKERBET .es