

REGLAS DE JUEGO

BARN FESTIVAL

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan en cualquier posición de la pantalla. El número total del mismo símbolo en pantalla al final de la tirada determina el valor del premio.



12 + 1000
10-11 500
8-9 200



12 + 500
10-11 200
8-9 50



12 + 300
10-11 100
8-9 40



12 + 240
10-11 40
8-9 30



12 + 200
10-11 30
8-9 20



12 + 160
10-11 24
8-9 16



12 + 100
10-11 20
8-9 10



12 + 80
10-11 18
8-9 8



12 + 40
10-11 15
8-9 5

FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN

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 todas las cascadas resultantes de una tirada base.



Este es el **SÍMBOLO DINERO**. Puede aparecer en todos los rodillos. En cada tirada el **SÍMBOLO DINERO** toma un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido entre 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x o 500x la apuesta total.

SÍMBOLOS DINERO COMO MULTIPLICADORES DE PREMIO

Cuando aparezcan exactamente 3 símbolos DINERO juntos o en múltiples cascadas, sus valores se transforman en multiplicadores de premio que se suman y se aplican al premio de todas las subsiguientes cascadas de ese ciclo. Los símbolos DINERO que aparezcan tras el 3º también transformarán sus valores en multiplicadores de premio, sumándose al multiplicador total de premio.

Cuando aparezcan exactamente 3 símbolos DINERO como resultado inicial de una tirada, antes de cualquier cascada, si ese resultado no tiene premio, los valores en esos símbolos DINERO se transforman en multiplicadores, se suman, se apartan y el juego hace girar todos los símbolos en pantalla hasta que aparezca al menos una combinación ganadora. Todos los premios resultantes de esto, se multiplicarán por el multiplicador de premio cobrado previamente. Durante estos respins y cascadas subsiguientes, se emplean rodillos especiales que no contienen ningún símbolo DINERO.

FUNCIÓN MONEY RESPIN

Consiga 4 o más símbolos DINERO juntos o en múltiples cascadas para originar la función RESPIN DINERO. Cuando la función comienza, se reemplazan los rodillos del juego base con una cuadrícula de 4x5 posiciones.

Durante la ronda, tan solo giran SÍMBOLOS DINERO y símbolos especiales y pueden detenerse en cualquier posición abierta de la cuadrícula.

La ronda comienza con los SÍMBOLOS DINERO que aparecieron en el juego base en su misma posición. Comienza con 3 respins. Todos los símbolos que aparezcan tras cada respin permanecen en pantalla hasta el final de la ronda. Cuando aparece cualquier símbolo, el número de respins se reinicia de nuevo a 3.

La ronda termina cuando no quedan más respins o la pantalla se ha completado totalmente.

Al final de la ronda se otorgan todos los importes cobrados hasta el momento.

Los siguientes símbolos pueden aparecer durante la ronda de respin:



Símbolos DINERO con valores iniciales aleatorios.



Este es el símbolo **AÑADIR VALOR**. Cuando aparece añade un valor aleatorio del mismo conjunto que el símbolo DINERO al valor de todos los símbolos DINERO actualmente en pantalla. Tras añadirse, se transforma en un símbolo DINERO con el valor igual al que se ha añadido.



Este es el símbolo **MULTIPLICAR**. Cuando aparece, multiplica los valores de 2 a 5 símbolos DINERO en pantalla por un multiplicador aleatorio de x2, x3, x4 o x5. Tras multiplicar, se transforma en un símbolo DINERO con un valor de tantas apuestas totales como el multiplicador que tenía.



Este es el símbolo **COBRAR**. Cuando aparece cobra todos los valores de los símbolos DINERO actualmente en pantalla. Tras cobrar, se transforma en un símbolo DINERO con el valor que ha cobrado.



Este es el **SÍMBOLO DESBLOQUEAR**. La primera vez que aparece en una ronda, desbloquea el rodillo del extremo derecho, ampliando la cuadrícula a 5x5. La segunda vez que aparece en una ronda, desbloquea el rodillo del extremo izquierdo, ampliando la cuadrícula a 6x5. Tras aparecer, se transforma en un símbolo DINERO con un valor aleatorio.



Este es el símbolo **AÑADIR** persistente. Cuando aparece, toma un valor aleatorio del mismo conjunto que los símbolos DINERO. El valor se añade a los valores de todos los símbolos DINERO en pantalla para el respins actual y los subsiguientes.



Este es el símbolo de **MULTIPLICAR** persistente. Cuando aparece, toma un valor de multiplicador aleatorio de x2, x3, x4 o x5. Para la tirada actual y todos los respins subsiguientes hasta el final de la ronda, el valor de 2 a 5 símbolos DINERO se multiplica aleatoriamente por ese multiplicador.



Este es el símbolo **COBRAR** persistente. Cuando aparece, y por todos los respins subsiguientes hasta el final de la ronda, cobra el valor de todos los símbolos DINERO en pantalla.

El orden en el que los modificadores se aplican a los símbolos DINERO en pantalla es fijo de esta manera: AÑADIR, después MULTIPLICAR, después COBRAR, después AÑADIR persistente, después MULTIPLICAR persistente, después COBRAR persistente, después DESBLOQUEAR. El valor de todos los símbolos persistentes no se ve afectado por ningún modificador. Si la cuadrícula está totalmente desbloqueada en 6x5 y totalmente completa, la ronda termina y se añade un premio adicional de 500x la apuesta total al premio total.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 20.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 20.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y las funciones restantes se confiscan.

COMPRAR FUNCIÓN RESPIN

La FUNCIÓN RESPIN puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

Los valores de los símbolos DINERO en la tirada que origina la función desde el juego base, son aleatorios.

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

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

Al ganar con múltiples bloques, todos los premios se añaden a premio total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas

El premio de la ronda de respin se otorga al jugador tras finalizarse la ronda.

El premio total en el historial contiene el premio completo del ciclo.

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

El RTP teórico de este juego es del 96.45%

El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 96.45%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 100,00 €

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

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.



inicia el juego.



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

EFFECTOS 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 número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones ▶ y ▷ de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

El importe máximo de premio está limitado a 20000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 20000X 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 juegos 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 DESCIEDE 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.

OK

JOKERBET | .es