

# REGLAS DE JUEGO

BLAZING WILDS MEGAWAYS



## REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, a partir del rodillo de más a la izquierda.



6 - 100  
5 - 50  
4 - 30  
3 - 15



6 - 50  
5 - 30  
4 - 15  
3 - 8



6 - 40  
5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



6 - 30  
5 - 15  
4 - 8  
3 - 5



6 - 25  
5 - 12  
4 - 8  
3 - 5



6 - 20  
5 - 10  
4 - 6  
3 - 4



6 - 15  
5 - 8  
4 - 5  
3 - 3



6 - 15  
5 - 8  
4 - 5  
3 - 3



6 - 10  
5 - 6  
4 - 4  
3 - 2



6 - 10  
5 - 6  
4 - 4  
3 - 2

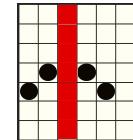
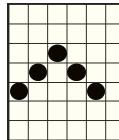


Este símbolo es el WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al SCATTER.  
Aparece en los rodillos 2, 3, 4 y 5.



Este es el símbolo SCATTER.  
Aparece en todos los rodillos.  
Solo aparece durante el juego base.

### Formas de ganar



Los premios se otorgan para combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha de cualquier tamaño.

Los rodillos del 1 al 6 pueden tener hasta 7 símbolos.  
En total el número máximo de formas posibles de ganar es de 117649.

## FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, las combinaciones ganadoras se pagan y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se reemplazan con símbolos que vienen de arriba. Los símbolos nuevos son del mismo tamaño que los resultantes de la tirada inicial, antes de los tumbles.

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.

## WILD EXPANSIVO

Cuando aparece un símbolo WILD, se añadirán más WILDS verticalmente, sobre el original, hasta el final de la pantalla. Tras la expansión, aparece sobre esta pila un multiplicador igual a la cantidad de WILDS en ese rodillo. El multiplicador se aplica a todos los premios que pasen por los WILDS. Si hay más multiplicadores presentes en esa pantalla al mismo tiempo, se multiplican entre sí.

Tras cada tumble, si los WILDS que los hicieron aparecer se usan en las combinaciones ganadoras, los multiplicadores se eliminan.

## TIRADAS GRATIS

Consiga 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en cualquier posición de la pantalla para originar la función de TIRADAS GRATIS y obtener 15, 20 o 25 tiradas gratis.

Durante la ronda, todos los multiplicadores creados por los WILDS EXPANSIVOS son el doble de WILDS en cada rodillo.

La función no puede volverse a lanzar.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x apuesta tanto en el juego base como en la tirada gratis. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 10.000x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga y las restantes tiradas gratis se anulan.

## COMPRA TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

Al comprar la función TIRADAS GRATIS, se garantiza que aparecerán 4, 5 o 6 símbolos SCATTER aleatoriamente en la tirada originadora.

## 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.

Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.

Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.

Los premios de tiradas gratis y bonus se suman al premio de la vía de premio.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.03%

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 94.93%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 4,00 €

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.

## 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 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 10000X apuesta. Si

el premio total de una ronda alcanza 10000X 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 EXCEDE** – 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 DESCENDE 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**