

REGLAS DE JUEGO

BOW OF ARTEMIS



REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.
El juego se juega en una cuadrícula de símbolos de 8x8.



25+	20000
20-24	4000
15-19	1000
12-14	500
9-11	250
8	100
7	50
6	30
5	20



25+	10000
20-24	2000
15-19	500
12-14	250
9-11	150
8	50
7	25
6	15
5	10



25+	6000
20-24	1000
15-19	300
12-14	150
9-11	75
8	25
7	15
6	10
5	6



25+	3000
20-24	500
15-19	200
12-14	100
9-11	50
8	15
7	10
6	6
5	5



25+	2000
20-24	400
15-19	150
12-14	75
9-11	40
8	12
7	8
6	5
5	4



25+	1500
20-24	300
15-19	100
12-14	50
9-11	30
8	10
7	6
6	4
5	3



25+	1000
20-24	200
15-19	75
12-14	40
9-11	20
8	7
7	4
6	3
5	2



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos.
Solo aparece como parte de las funciones PACK WILD y WILDS AFORTUNADOS. El mismo símbolo WILD puede conectarse para formar múltiples combinaciones ganadoras con símbolos diferentes.

FUNCIÓN CAÍDA

La FUNCIÓN caída 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 movimiento de caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras o funciones de giro como resultado de un movimiento de caída.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que hayan sido jugados todas las caídas resultantes de una tirada base.

FUNCIONES DE TIRADA

En el juego base, en cada tirada pueden aparecer marcas de color especiales detrás de los símbolos normales. Si hay un premio sobre una posición marcada, origina una función de tirada especial, dependiendo del color de la marca.



La marca marrón gana COMIENZA LA PERSECUCIÓN. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, la pantalla se limpia de todos los símbolos y se traen nuevos símbolos a la pantalla.



La marca turquesa gana el PACK WILD. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, todas las instancias de un símbolo aleatorio presente en la pantalla se transforman en WILD.



La marca morada otorga el CAZADOR DE CAZA MAYOR. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, se añaden a la pantalla bloques aleatorios de 2x2 del mismo símbolo en posiciones aleatorias.



La marca roja otorga el JUEGO COLOSAL. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, se añaden a la pantalla bloques aleatorios de 3x3, 4x4 o 5x5 del mismo símbolo en posiciones aleatorias.



La marca azul otorga los WILDS AFORTUNADOS. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, se añade a la pantalla cualquier número de entre 5 y 15 símbolos WILD en posiciones aleatorias.



La marca verde otorga ENERGÍA. Después de que terminen todas las caídas resultantes de la tirada actual, se añaden aleatoriamente a la pantalla de 10 a 30 instancias de un símbolo pagador aleatorio en posiciones aleatorias.

Si se ganan múltiples funciones en la misma tirada, se jugarán en el siguiente orden fijo: COMIENZA LA PERSECUCIÓN, PACK WILD, CAZADOR DE CAZA MAYOR, JUEGO COLOSAL, WILDS AFORTUNADOS y, por último, ENERGÍA.

FUNCIÓN PROGRESIVA LA CAZA

En cada tirada, el número de símbolos ganadores que explotaron durante los caídas se cuentan y se llena el medidor LA CAZA. Cuando se alcanza un cierto número de símbolos, se origina la función LA CAZA.

El medidor se reinicia de nuevo a cero cuando no explotan más símbolos ganadores como resultado de un caída. Recopile puntos de una tirada de juego base con caídas y funciones de tirada para originar el Nivel 1 de LA CAZA. Se han de recopilar un mínimo de 105 puntos para originar la función sin multiplicador inicial, después, si se recopilan 130, 155 o 185 puntos en la tirada originadora, la función comienza con un multiplicador de x2, x3 o x5 respectivamente. El multiplicador se aplica a todos los premios durante la función. LA CAZA comienza después de que terminen todas las caídas y modificadores de tirada de la tirada actual.

Durante la función, en cada nivel, se garantiza que se jugarán una vez por nivel todos los modificadores de tirada en orden.

Recopile suficientes símbolos ganadores durante cada nivel para avanzar al siguiente nivel.

Nivel 2 - Recopile 140 símbolos ganadores durante el Nivel 1 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 165, 190 o 220 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 3 - Recopile 140 símbolos ganadores durante el Nivel 2 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 170, 190 o 220 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 4 - Recopile 152 símbolos ganadores durante el Nivel 3 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 190, 200 o 220 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 5 - Recopile 152 símbolos ganadores durante el Nivel 4 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 190, 200 o 220 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

La función termina cuando no se han recopilado suficientes símbolos ganadores para avanzar al siguiente nivel o se han jugado todas las funciones de tirada del nivel 5.

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

COMPRAR FUNCIÓN LA CAZA

LA FUNCIÓN LA CAZA puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 100x la apuesta total actual. La función comprada comenzará después de que se hayan terminado todas las caídas y funciones de tirada de la tirada de juego base que la originó.

Para avanzar por los niveles en una ronda comprada de LA CAZA, recopile símbolos ganadores de la siguiente manera:

Nivel 2 - Recopile 125 símbolos ganadores durante el Nivel 1 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 145, 165 o 210 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 3 - Recopile 130 símbolos ganadores durante el Nivel 2 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 150, 180 o 230 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 4 - Recopile 140 símbolos ganadores durante el Nivel 3 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 160, 190 o 240 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

Nivel 5 - Recopile 140 símbolos ganadores durante el Nivel 4 para avanzar y obtener un multiplicador +x1 que se suma al multiplicador actual. Si se recopilan 180, 210 o 250 símbolos ganadores durante el

Nivel 1, se suman respectivamente un +x2, +x3 o +x5 al multiplicador total.

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 periodos de tiempo es mayor.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

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

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Los premios de LA CAZA se otorgan al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total de LA CAZA en el historial contiene el premio completo del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.05%

El RTP del juego al usar "COMPRAR LA CAZA" es del 94.02%



APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 5,00 €

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

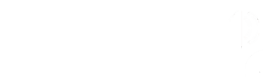
En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

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.

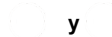
INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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.

OK

 **JOKERBET**