

REGLAS DE JUEGO

BRICK HOUSE BONANZA



REGLAS DEL JUEGO

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



5 - 200
4 - 40
3 - 15



5 - 125
4 - 35
3 - 15



5 - 100
4 - 25
3 - 10



5 - 75
4 - 20
3 - 5



5 - 35
4 - 15
3 - 5



5 - 20
4 - 10
3 - 5



5 - 20
4 - 10
3 - 5



5 - 20
4 - 10
3 - 5



5 - 20
4 - 10
3 - 5



5 - 15
4 - 10
3 - 5



5 - 15
4 - 10
3 - 5

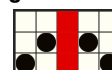
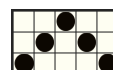


Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER y BONUS RULETA. Puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4.



Este es el símbolo SCATTER. Puede aparecer en todos los rodillos.

Formas de ganar



Los premios se otorgan a combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha. El número máximo de formas posibles de ganar es de 243.

TIRADAS GRATIS

Consiga 6 o más símbolos SCATTER para originar la ronda de TIRADAS GRATIS. La ronda comienza con 6 tiradas gratis.

Cuando la ronda comienza, las posiciones de todos los SCATTERS que originaron la función se marcan con un cuadrado de paja. Durante la ronda, cada vez que un símbolo SCATTER caiga en su posición, esta se marcará con un cuadrado de paja si aún no está marcada, o el cuadrado se irá mejorando progresivamente a madera y luego a ladrillo. Si aparece un SCATTER en una posición que ya está marcada con ladrillo, entonces una posición aleatoria de la pantalla se mejora a la siguiente marca en orden de valor. Si aparecen SCATTERS cuando todas las posiciones de la pantalla están marcadas con ladrillo, no se mejora nada, y se da un premio extra de 10x la apuesta total por cada uno de esos SCATTERS. Las marcas permanecen en su posición hasta el final de la ronda.

Al final de la ronda, después de que se hayan terminado todas las tiradas gratis, las posiciones marcadas se transforman en casas y un lobo aparece en la pantalla, sopla las casas y revela premios de dinero aleatorios detrás de cada casa. Los premios son mayores en base al tipo de casa.

Los posibles valores para las casas de paja son: 0.6x, 1x y 1.5x la apuesta total.

Los posibles valores para las casas de madera son: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, MINI por 12x, 2x MINI por 24x la apuesta total o MINOR por 60x la apuesta total.

Los posibles valores para las casas de ladrillo son: 10x, 15x, 20x, 25x, 100x, 250x, MINI por 12x, 2x MINI por 24x la apuesta total, MINOR por 60x, MAJOR por 500x, GRAND por 5000x la apuesta total.

Consiga 3 o más símbolos SCATTER durante la ronda para relanzar la función y ganar 1 tirada gratis adicional. Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIOS ALEATORIOS



Este es el símbolo BONUS RULETA. Puede aparecer en todos los rodillos.

Consiga 3 o más símbolos BONUS RULETA en el juego base para originar un premio revelado aleatoriamente.

Los posibles premios que pueden revelarse son:

FUNCIÓN MEGA HUCHA - Cuando se revela, puede aparecer un símbolo SCATTER grande de 2x2, 3x3, 3x5 o dos símbolos SCATTER de 2x2 en la pantalla y se otorga la función de TIRADAS GRATIS, con las marcas iniciales basadas en todas las posiciones cubiertas por el SCATTER grande.

FUNCIÓN MOLINO - Cuando se revela, los símbolos BONUS RULETA que aparezcan para originar el premio ruedan hacia el borde derecho de la pantalla dejando atrás marcas hasta que abandonan la pantalla. Si más símbolos BONUS RULETA ruedan por las mismas posiciones, mejoran la posición a la siguiente marca. Tras ello, se origina la función de TIRADAS GRATIS con esas posiciones marcadas en su lugar.

FUNCIÓN CASA DE LADRILLO - Cuando se revela, los símbolos BONUS RULETA que aparezcan para originar el premio se transforman en marcas de ladrillo, después se origina la función de TIRADAS GRATIS con esas posiciones marcadas en su lugar. Durante una función de TIRADAS GRATIS originada de esta manera, todos los símbolos SCATTER nuevos que aparezcan marcan inmediatamente su posición con una marca de ladrillo.

UN PREMIO ALEATORIO - Se otorga inmediatamente un Premio MINI, MINOR, MAJOR o GRAND aleatorio.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 10.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las funciones restantes se confiscan.

COMPRAR FUNCIONES

Pague 100x la apuesta total para originar la función de TIRADAS GRATIS con un número aleatorio de símbolos SCATTER, de 6 a 15, que se garantiza que aparecerán en la tirada originadora.
Pague 200x la apuesta total para originar la función BONUS RULETA donde se revelan aleatoriamente uno de los premios de la MEGA HUCHA, el MOLINO, la CASA DE LADRILLO o PREMIO ALEATORIO 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 periodos de tiempo es mayor.

Todos los símbolos pagan de izquierda a derecha en las vías de premio seleccionadas. Todos los premios se multiplican por la apuesta de vía de premio.

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

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Solo se paga el premio más alto por vía de premio.

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

El premio total de las tiradas gratis y el Bonus se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total de las tiradas gratis y el Bonus en el historial contiene el premio completo del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 96.50%

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 96.50%

El RTP del juego al usar "COMPRAR BONUS RULETA" es del 96.50%

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.

APUESTA MÍNIMA: 100
APUESTA MÁXIMA: 400.000


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.

y aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.



inicia el juego.

TIR. AUTO. abre el menú de tirada automática.

Pinche de nuevo el botón **TIR. AUTO.** para detenerlo.

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.

1 CRÉDITO = 1 COP

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**