

# **REGLAS DE JUEGO**

---

**BRICK SNAKE 2000**



**nOLImIT**  
C I T Y

**Brick Snake 2000**

**Reglas del juego**

## xWAYS



En el juego principal el símbolo xWays puede aparecer en cualquier rodillo.

Revela símbolos de pago normal de tamaño 2, 3, 4, 5 o 8110 del mismo tipo.

Si aparece más de un símbolo xWays, todos los símbolos xWays descubrirán el mismo símbolo.

## MOVING WILD SNEK



En el juego principal, puede aparecer un símbolo Wild Snek en cualquier lugar de los rodillos. Se mueve siempre 1–5 pasos en cualquier dirección excepto hacia atrás y esas posiciones se convierten en Wilds.

Cuando un símbolo Wild Snek se mueve sobre el símbolo xWays ya mostrado, esa posición obtendrá un símbolo Wild del tamaño xWays mostrado.

## SCATTERS



Obtener 3 o 4 Scatters activará la Snek Spins. Sacar 5 símbolos Scatter activa Super Snek Spins.

## xBET



Un coste adicional del 5% garantiza al jugador un símbolo Scatter en el segundo carrete.

La fila inferior permanece desactivada durante el juego principal.

El Wild Snek en movimiento del juego principal no puede entrar en la fila desactivada.

El premio de cada símbolo no se verá afectado.

## BONUS MODE: FEATURES



## SNEK

Snek se puede mover en cualquier dirección, excepto hacia atrás. Si hay varios Sneks, se moverán de uno en uno empezando por el Snek más antiguo.

Si un Snek sale fuera de la zona de los rodillos, continuará en el lado correspondiente.

Un Snek se sigue moviendo hasta que se come a sí mismo o un símbolo Slayer. Si el Snek se come a sí mismo, se detiene en esa tirada. Cuando se come a sí mismo, en la siguiente tirada el símbolo Snek comienza desde una posición anterior al lugar donde murió. La tirada termina cuando todos los Sneks se detienen.

Si todos los Sneks mueren, la ronda termina.



## COIN

Valores predeterminados de las monedas: 1-5, 10 y 100. Si un Snek se come una moneda, su valor se añade al premio. Todos los valores de las monedas se cuentan como x veces la apuesta activa.



## MULTIPLIER

Valores del multiplicador: 1-5 y 10. Si un Snek se come un multiplicador, el multiplicador de la moneda aumenta y se aplica a los valores predeterminados de las monedas.



### **EGG**

Si un Snek se come un huevo, una nueva cabeza de Snek comenzará a moverse desde la posición de la cola del Snek que se come el huevo. Puede haber 3 Snek a la vez como máximo.



### **SLAYER**

Son pegajosos. Puede haber como máximo 4 a la vez. Si un Snek se come un símbolo Slayer, el Snek muere y no estará presente en la siguiente tirada.



### **UPGRADE**

Si un Snek se come un símbolo UP, las Snek Spins se convertirán en Super Snek Spins una vez terminada la ronda existente.



### **MAXWIN**

Si un Snek se come el símbolo MAXWIN, el jugador recibe 8110 veces la apuesta inicial. Si no se lo comen, el símbolo MAXWIN desaparece después de 4 pasos Snek.

## SNEK SPINS



Obtener 3 o 4 Scatters activará la Snek Spins. El tercer y cuarto Scatter (si los hay) se convertirán en símbolos Snek.

## SUPER SNEK SPINS



Sacar 5 símbolos Scatter activa Super Snek Spins.

El tercer y cuarto símbolos Scatter convierten en Sneks.

#### **COLLECTOR 2000**

El símbolo Collector 2000 añade la suma de todos los valores de moneda visibles a su valor actual al inicio de cada tirada.

Si un símbolo Snek se come el símbolo Collector 2000, el valor del símbolo se suma al contador de valor de la moneda. Después de actualizar el contador del valor de la moneda, el multiplicador de premios en el momento de consumir el Collector 2000 se multiplica por el valor del símbolo Collector 2000. Si el Snek no se come el símbolo Collector 2000 en 4 pasos, el Collector 2000 desaparece de esa tirada. Independientemente del resultado, el símbolo Collector 2000 aparecerá en la siguiente tirada.

## GOD MODE



Consigue el MAX Win con un símbolo MAX en el rodillo 1 y un símbolo WIN en el rodillo 5symbol en la misma fila por el coste de 1689 veces la apuesta. 1 tirada. ¡Sin premio ni premio máximo!

## GOD MODE DELUXE



Compra Max Win por 8360 veces el valor de la apuesta y accede a DOUBLE OR NOTHING.

Tienes un 50/50 de posibilidades de duplicar o perder tu premio.

## MAX WIN

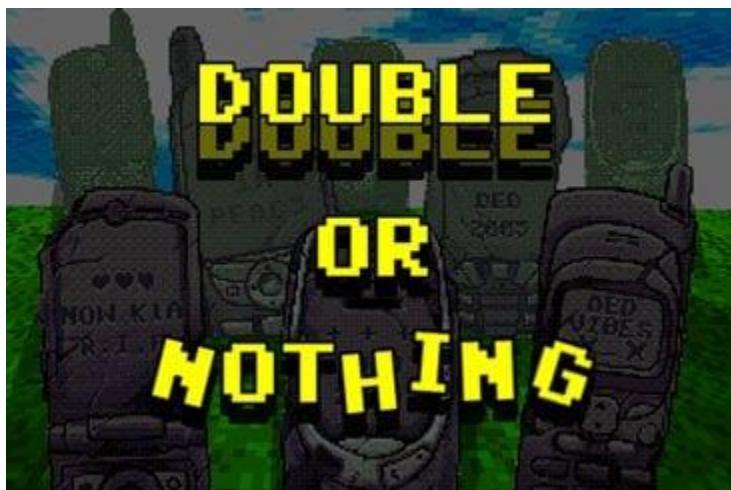


El premio máximo del juego es de 8110 veces la apuesta base.

Cuando el premio total supere esta cantidad la ronda de juego termina y se paga 8110 veces la apuesta base.

También se puede acceder a MaxWin desde el juego principal si aparece un símbolo MAX en el rodillo 1 y un símbolo WIN en el rodillo 5 en la misma fila o si un Snek se come un símbolo MaxWin durante el modo bonus.

## DOUBLE OR NOTHING



El premio máximo del juego es de 8110 veces la apuesta base.

Cuando el premio total supere este importe, la ronda de juego termina y el jugador tendrá la opción de hacer clic en Sí o No. Si el jugador hace clic en Sí, duplicará o perderá 8110 veces el importe de la apuesta inicial. Si el jugador hace clic en No, mantendrá el premio.

# Reglas del juego

- Brick Snake 2000 es un máquina tragaperras con las siguientes funciones:
  - - xWays
  - - Moving Wild Snek
  - - xBet
  - - Snek Spins
  - - Super Snek Spins
  - - God Mode
  - - God Mode Deluxe
  - - Max WinUna máquina tragamonedas animada con 5 rodillos, 5 filas y 11 símbolos.
- 3125 formas de ganar de forma predeterminada (consulte la tabla de premios para obtener más información).
- El retorno teórico de un jugador para este juego es del 96,03 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función xBet es del 96,03 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función 3 Scatter Snek Spins es del 96,26 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función 4 Scatter Snek Spins es del 96,28 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Super Snek Spins es del 96,37 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función God Mode es del 96,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función God Mode Deluxe es del 97,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Lucky Draw es del 96,23 %.
- El pago máximo simulado es 16220 veces la apuesta (1:196946 rondas).
- Un símbolo Wild se sustituirá por cualquier otro símbolo, excepto Scatter.
- Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan de acuerdo a la tabla de pago.
- Dependiendo del modo de juego (juego principal o cualquier otro modo de bonificación), se utilizan diferentes configuraciones de rodillos.
- Un símbolo Wild sustituye a la combinación ganadora más alta posible según la tabla de premios.
- Las funciones y resultados de las tiradas se afectan mutuamente en una ronda de juego.
- Todos los valores de pago de los símbolos en la tabla de pagos se muestran en la misma moneda que la apuesta realizada.
- Los errores de funcionamiento anulan todos los premios.
- En caso de error de funcionamiento en el hardware o en el software, se reembolsarán todas las apuestas que fueron afectadas.
- Las rondas del juego que no finalicen antes de 90 días se cerrarán automáticamente. Cualquier premio acumulado durante esa ronda de juego se abonará. Estas rondas no se pueden jugar de nuevo.

- El juego automático activa el juego para un número de rondas seleccionado, o cuando se cumplen cualquiera de los criterios de configuración del juego automático avanzado.
- Cuando se cambie la configuración automática del juego durante una ronda, todos los ajustes surtirán efecto una vez que se complete la ronda o la característica del juego.
- Algunas características automáticas del juego pueden ser obligatorias en algunas jurisdicciones.



**JOKERBET**