

# REGLAS DE JUEGO

---

CHASE TO GLORY



## 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 - 500  
4 - 100  
3 - 50



5 - 300  
4 - 80  
3 - 40



5 - 200  
4 - 75  
3 - 30



5 - 100  
4 - 50  
3 - 25



5 - 80  
4 - 40  
3 - 20



5 - 75  
4 - 30  
3 - 10



5 - 50  
4 - 20  
3 - 8



5 - 30  
4 - 10  
3 - 7



5 - 20  
4 - 8  
3 - 5



5 - 10  
4 - 5  
3 - 3

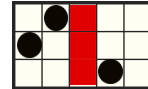
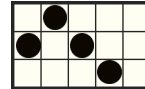


Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER, MONEDA y REINICIO. Solo aparece en los rodillos 2 y 4.



Este es el símbolo SCATTER. Aparece en todos los rodillos.

243 formas de ganar



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

## TIRADAS GRATIS

Consiga 3, 4 o 5 símbolos SCATTER para originar la ronda de TIRADAS GRATIS.

La ronda de TIRADAS GRATIS siempre se juega con 25 tiradas gratis.

La ronda se juega en 4 cuadrículas diferentes de 5x3 símbolos. Antes de que comience la ronda, seleccione 1 de los 4 personajes, cada uno asociado a una de las cuadrículas, para ser su campeón. Durante la ronda, solo se otorgan los premios para la cuadrícula asociada con el campeón seleccionado.

Para cada campeón seleccionado, se aplican las siguientes reglas para la subsiguiente ronda de TIRADAS GRATIS:



**CAMPEÓN DE LA FACCIÓN VERDE** - Al ser elegido, recopila los premios de la cuadrícula junto a él, en todas las 25 tiradas gratis. Durante la ronda, pueden aparecer símbolos WILD en los rodillos 2 y 4 con un multiplicador de x2 que se aplica a todas las vías que pasen por ellos.



**CAMPEÓN DE LA FACCIÓN ROJA** - Al ser elegido, recopila los premios de la cuadrícula junto a él, que se desbloquea para las restantes 20 tiradas gratis. Durante la ronda, pueden aparecer símbolos WILD en los rodillos 2 y 4 con un multiplicador de x2 o x3 que se aplica a todas las vías que pasen por ellos.



**CAMPEÓN DE LA FACCIÓN AZUL** - Al ser elegido, recopila los premios de la cuadrícula junto a él, que se desbloquea para las restantes 15 tiradas gratis. Durante la ronda, pueden aparecer símbolos WILD en los rodillos 2 y 4 con un multiplicador de x3 o x5 que se aplica a todas las vías que pasen por ellos.



**CAMPEÓN DE LA FACCIÓN MORADA** - Al ser elegido, recopila los premios de la cuadrícula junto a él, que se desbloquea para las restantes 10 tiradas gratis. Durante la ronda, pueden aparecer símbolos WILD en los rodillos 2 y 4 con un multiplicador de x5 que se aplica a todas las vías que pasen por ellos.



Durante la ronda puede aparecer aleatoriamente un símbolo MONEDA. Las monedas que aparezcan se recopilan junto al campeón de la cuadrícula en la que aparecen.



Durante la ronda puede aparecer aleatoriamente el símbolo REINICIO. Cuando aparece un símbolo REINICIO, reinicia la cantidad de monedas recopiladas a 0 para el campeón con la mayor cantidad actual, distinto al seleccionado al inicio. Si dos o más están empatados cuando esto pasa, se selecciona uno de ellos aleatoriamente.

Al final de la ronda, si el campeón seleccionado al principio tiene la cantidad mayor de MONEDAS recopiladas o está empatado con la mayor cantidad, todos los premios de todas las cuadrículas se suman y se pagan.

La función no puede ser relanzada.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 7.887x apuesta tanto en el juego base como en la tirada gratis. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 7.887x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga y las restantes tiradas gratis se anulan.

## COMPRE TIRADAS GRATIS

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

## 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 premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

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.

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 94.00%

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 94.00%

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.

APUESTA MÍNIMA: 0,30 €

APUESTA MÁXIMA: 6,00 €


## 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 7887X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 7887X 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**