

REGLAS DE JUEGO

CHILLI HEAT SPICY SPINS

 **JOKERBET**

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 - 20.000 4 - 2.000 3 - 500 2 - 50 |  | 5 - 10.000 4 - 1.500 3 - 300 |  | 5 - 5.000 4 - 1.000 3 - 200 |  | 5 - 5.000 4 - 1.000 3 - 200 |  | 5 - 2.000 4 - 500 3 - 100 |
|  | 5 - 1.000 4 - 250 3 - 50 |  | 5 - 1.000 4 - 250 3 - 50 |  | 5 - 1.000 4 - 250 3 - 50 |  | 5 - 1.000 4 - 250 3 - 50 |  | 5 - 1.000 4 - 250 3 - 50 |
|  | 5 - 20.000 4 - 2.000 3 - 500 | | | | |  | | | |

Este símbolo es el WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al SCATTER. Puede aparecer en todos los rodillos.

Este es el símbolo SCATTER. Aparece en los rodillos 1, 3 y 5.



Este es el SÍMBOLO DINERO. Solo puede aparecer durante la función RESPIN. Cuando aparece, toma un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.5x, 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 7x, 10x, 20x, 50x o 100x la apuesta total.

FUNCIÓN RESPINS

Consiga 3 símbolos SCATTER para originar la función RESPINS.

En la función, los rodillos normales desaparecen y son reemplazados por una cuadrícula de 5x5 posiciones. Durante la ronda, tan solo giran y pueden detenerse símbolos DINERO y espacios vacíos.

Todos los símbolos DINERO que aparezcan permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda.

La ronda comienza con 3 respins y cada vez que aparezca un nuevo símbolo DINERO, la cantidad de respins se reinicia a 3.

Los símbolos DINERO en la cuadrícula adyacentes entre sí, horizontal o verticalmente, forman grupos que tienen un multiplicador asignado a ellos de la siguiente manera:

Grupos de 4, 5 y 6 símbolos tienen un multiplicador de x2.

Grupos de 7, 8 y 9 símbolos tienen un multiplicador de x3.

Grupos de 10, 11 y 12 símbolos tienen un multiplicador de x5.

Grupos de 13, 14 y 15 símbolos tienen un multiplicador de x8.

Grupos de 16, 17 y 18 símbolos tienen un multiplicador de x10.

Grupos de 19, 20 y 21 símbolos tienen un multiplicador de x20.

Grupos de 22 y 23 símbolos tienen un multiplicador de x30.

Grupos de 24 símbolos tienen un multiplicador de x50.

Si la pantalla está llena con 25 símbolos DINERO, se otorga el máximo premio.

La ronda termina cuando no quedan más respins o si la pantalla está llena de símbolos DINERO. Cuando termina la ronda, los valores de todos los símbolos DINERO en la pantalla se multiplican primero por el multiplicador de los grupos de los que forman parte, y después se suman y se pagan.

PREMIO MAX

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

COMPRE RESPINS

La función RESPINS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola 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 períodos de tiempo es mayor.

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

Los premios de respin se suman al premio de línea de premio.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.

El premio de respin se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total del respin en el historial contiene todo el premio del ciclo.



El RTP teórico de este juego es del 95.54%

El RTP del juego al usar "COMPRE RESPINS" es del 95.54%

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.



 abre el menú de tirada automática.

Pinche de nuevo el botón  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 EXCDE – 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 DESCIENDE 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**