

REGLAS DE JUEGO

CYCLOPS SMASH

 **JOKERBET**

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 7x7.

15 - 49 20000	15 - 49 8000	15 - 49 4000	15 - 49 800	15 - 49 800	15 - 49 400	15 - 49 400
12 - 14 8000	12 - 14 2000	12 - 14 800	12 - 14 200	12 - 14 200	12 - 14 100	12 - 14 100
10 - 11 2000	10 - 11 800	10 - 11 200	10 - 11 60	10 - 11 60	10 - 11 20	10 - 11 20
9 400	9 200	9 100	9 30	9 30	9 16	9 16
8 100	8 60	8 40	8 20	8 20	8 12	8 12
7 60	7 40	7 20	7 16	7 16	7 8	7 8
6 40	6 20	6 15	6 10	6 10	6 6	6 6
5 20	5 15	5 10	5 6	5 6	5 4	5 4



Este es el símbolo SCATTER.

Consiga 4 o mas símbolos SCATTER para lanzar la función de TIRADAS GRATIS.

FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen, excepto por el símbolo SCATTER. Los restantes símbolos caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se reemplazan con nuevos símbolos desde arriba.

El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble.

Todos los premios se suman al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles resultantes de una tirada base.

FUNCIÓN SMASH

Cuando no hay más premios posibles al final de una tirada o tumble, hay una posibilidad aleatoria de que se origine la función SMASH.

Cuando ocurre, 5, 8, 12 o todos los símbolos aleatoriamente en pantalla se reordenan en nuevas posiciones, moviéndose arriba o abajo en base a su valor de pago. Los símbolos se ordenan desde los inferiores en la parte superior a los superiores en la parte inferior, dependiendo en los símbolos actuales en el rodillo en el que estén.

Si hay combinaciones ganadoras tras un smash, el tumbling puede continuar y un nuevo smash puede tener lugar aleatoriamente cuando no haya combinaciones ganadoras en pantalla.

TIRADAS GRATIS

Consiga 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER para lanzar la función de TIRADAS GRATIS y obtener 10, 12, 14 o 16 tiradas gratis respectivamente.

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS, cuando tiene lugar un smash y es seguido de un premio, un multiplicador de premio se incrementa en x1 y se aplica al premio de las siguientes combinaciones ganadoras y tiradas gratis, hasta el final de la ronda.

Consiga 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER para relanzar la función de TIRADAS

GRATIS y obtener 10, 12, 14 o 16 tiradas gratis adicionales respectivamente.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

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 TIRADAS GRATIS

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

Al comprar la ronda de TIRADAS GRATIS, en la tirada originadora pueden aparecer aleatoriamente 4, 5, 6 o 7 SCATTERS.

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.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

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

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

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 94.06%

El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.05%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 4,00 €

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.

 TIR. AUTO. 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 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 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.



JOKERBET