

# REGLAS DE JUEGO

---

DIAMOND FEVER



# Diamond Fever

Diamond Fever es un video tragamonedas de 5 rodillos con Giros Gratis con un símbolo Wild.

El juego tiene 5 líneas de pago fijas.

Las ganancias de línea son calculadas desde el primer rodillo de la izquierda.

Los símbolos Scatter pagan en cualquier posición en la pantalla.

Solo se paga la ganancia más alta por línea de pago activa y por combinación dispersa (Scatter).

Las ganancias Scatter se suman a las ganancias de línea de pago.

Las ganancias de línea de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

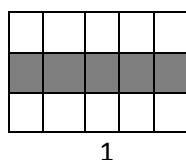
## LÍMITES DE JUEGO



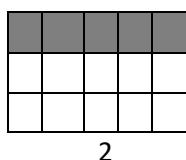
El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

**LÍNEAS DE PAGO**

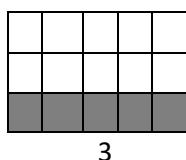
El juego tiene 5 líneas de pago fijas.



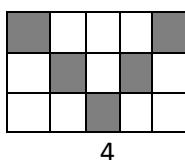
1



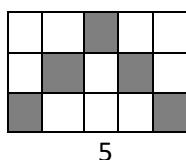
2



3



4



5

**SÍMBOLO WILD**

El símbolo Wild está presente durante los Giros Gratis y sustituye a todos los símbolos, excepto el símbolo Scatter.

**GIROS GRATIS**

Los símbolos Scatter en cualquier posición en los rodillos pagan según la Tabla de pagos.

Cuando 3 o más símbolos Scatter aterrizan en cualquier posición en los rodillos, la funcionalidad Giros Gratis se activa con 5 giros gratis inicialmente y un multiplicador de pago de x2. Al comienzo de los Giros Gratis, todos los símbolos en cada rodillo que contenga el símbolo Scatter se reemplazan con símbolos de diamantes que se pueden seleccionar. El símbolo seleccionado en cada uno de los rodillos, comenzando en el primer rodillo de la izquierda, revela el número de giros gratis o el multiplicador de pago.

Durante los Giros Gratis, un símbolo Wild puede aparecer. Este sustituye a todos los símbolos, excepto el símbolo Scatter.

Los Giros Gratis no se pueden reactivar puesto que el símbolo Scatter no está presente durante los Giros Gratis.

Los Giros Gratis se juegan con el mismo valor de apuesta de la ronda en la que se ganaron los Giros Gratis.

Durante los Giros Gratis se utiliza un conjunto diferente de rodillos.

**RIESGO**

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada.

Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia.

La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.

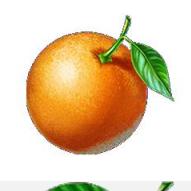
Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad.

La función de Riesgo no está disponible durante los Giros Gratis. Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar [por operador] veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

**TABLA DE PAGOS**

<b>Simbolo</b>	<b>Nombre</b>	<b>x apuesta total (5x)</b>	<b>x apuesta total (4x)</b>	<b>x apuesta total (3x)</b>
	Bufón (Símbolo Wild)	-	-	-
	Diamante (Símbolo Scatter)	100x + Giros Gratis	20x + Giros Gratis	5x + Giros Gratis
	Roja 7	100x	40x	15x
	Verde 7	80x	30x	12x
	Azul 7	60x	20x	10x
	Sandía	25x	10x	5x
	Uva	20x	7x	3x
	Ciruela	20x	7x	3x
	Naranja	15x	5x	2x
	Limón	15x	5x	2x
	Cereza	15x	5x	2x

**PANEL DE JUEGO**

El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.



EL botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.



El botón **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



El botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



EL botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



EL botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



El campo **BALANCE** muestra su balance actual.



El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.



El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.



El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.



El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.



El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.



El botón **INICIAR** da inicio a los Giros Gratis.



El botón **REGRESAR** le retorna al juego base.



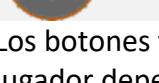
La **BARRA ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**, **INICIAR** o **REGRESAR**.



El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.



El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.



El botón **COBRAR** acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.

El botón **SONIDO** comuta el volumen del sonido.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.



**JOKERBET** | .es