

REGLAS DE JUEGO

DING DONG CHRISTMAS BELLS



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 - 2000
4 - 500
3 - 100



5 - 500
4 - 250
3 - 80



5 - 500
4 - 250
3 - 80



5 - 300
4 - 150
3 - 50



5 - 300
4 - 150
3 - 50



5 - 160
4 - 80
3 - 30



5 - 160
4 - 80
3 - 30



5 - 160
4 - 80
3 - 30



5 - 60
4 - 30
3 - 15



5 - 60
4 - 30
3 - 15



5 - 40
4 - 20
3 - 10

En el juego base, los cinco símbolos pagadores CAMPANA están asociados con un símbolo CAMPANA del mismo color, siempre ubicado en la parte superior de la pantalla. Cada vez que aparece un símbolo pagador CAMPANA, envía notas musicales a su representación en la parte superior de la pantalla. Aleatoriamente, cuando esto pasa, se puede originar la función de TIRADAS GRATIS.

TIRADAS GRATIS

La ronda de TIRADAS GRATIS se origina con 1, 2, 3, 4 o 5 de los símbolos pagadores CAMPANA transformados en símbolos WILD, dependiendo de cuántas de las CAMPANAS se activaron aleatoriamente cuando se originó la función.



5 - 300
4 - 150
3 - 50

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS, estos son WILD y sustituyen a todos los símbolos. Durante la ronda de TIRADAS GRATIS, cada una tiene un multiplicador de x2 que se aplica al premio de todas las líneas de los que formen parte los WILDS. Si más WILDS forman parte de la misma combinación ganadora, los multiplicadores se suman entre sí.

Durante la ronda, las CAMPANAS que no se hayan activado al principio pueden también activarse aleatoriamente cuando sean tocadas por las notas musicales. Cuando esto pasa, el símbolo pagador de la respectiva CAMPANA se transforma en WILD para lo restante de la función de TIRADAS GRATIS y se otorgan 5 tiradas gratis adicionales. Si se activa más de una CAMPANA durante la ronda en la misma tirada gratis, solo se otorgarán 5 tiradas gratis adicionales.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 2.100x apuesta tanto en el juego base como en la tirada gratis. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 2.100x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga y las restantes tiradas gratis se anulan.

APUESTA ANTE

El jugador tiene la opción de seleccionar un multiplicador de apuesta. Dependiendo de la apuesta seleccionada, el juego se comporta de forma distinta. Los valores posibles son:

Multiplicador de apuesta 15x - la posibilidad de ganar la ronda de TIRADAS GRATIS naturalmente es mayor. Hay más símbolos CAMPANA presentes en los rodillos. Se desactiva la función COMPRE TIRADAS GRATIS.

Multiplicador de apuesta 10x - Juego Normal

COMPRAR CAMPANA MISTERIOSA

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 1, 2, 3, 4 o 5 símbolos CAMPANA aleatoriamente.

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.

Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago.

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 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 del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.03%

El RTP teórico de este juego es del 94.03%

El RTP del juego al usar "COMPRAR CAMPANA MISTERIOSA" es del 94.05%

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: 0,10 €

APUESTA MÁXIMA: 10,00 €

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 2100X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 2100X 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.



JOKERBET