

REGLAS DE JUEGO

DUEL OF NIGHT & DAY



REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda en rodillos adyacentes, comenzando desde el rodillo del extremo izquierdo o derecho.



6 100
5 90
4 60
3 50



6 100
5 90
4 60
3 50



6 75
5 60
4 50
3 30



6 75
5 60
4 50
3 30



6 75
5 60
4 50
3 30



6 60
5 50
4 40
3 30



6 60
5 50
4 40
3 30



6 60
5 50
4 40
3 30

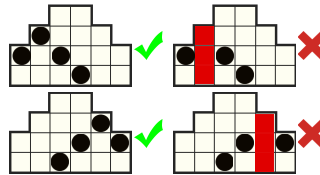


Este es el símbolo SCATTER.
Puede aparecer en todos los rodillos.



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER, SUN y MOON.
Solo puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5.

1152 formas de ganar



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

FUNCIÓN CAIDA

La FUNCIÓN CAIDA significa que después de cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se reemplazan con símbolos que vienen de arriba.

La caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de una caída. No hay límite al número de posibles caídas.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todas las caídas de una tirada base.

6 150
5 125
4 100
3 75



6 150
5 125
4 100
3 75

Estos son los símbolos multiplicadores SUN y MOON. Están presentes en todos los rodillos y pueden aparecer aleatoriamente durante las tiradas y las caídas, tanto en el juego base como en la función de TIRADAS GRATIS. En el lateral izquierdo de la pantalla hay un medidor de multiplicador para el multiplicador SUN y en el lado derecho para el multiplicador MOON.

Cuando aparece un multiplicador SUN o MOON durante una tirada del juego base, puede añadirse aleatoriamente un multiplicador 1x al lado correspondiente por cada instancia del mismo.

El multiplicador SUN se aplica a todas las combinaciones ganadoras formadas de izquierda a derecha en combinaciones de símbolos adyacentes.

El multiplicador MOON se aplica a todas las combinaciones ganadoras formadas de derecha a izquierda en combinaciones de símbolos adyacentes.

El multiplicador se aplica a todas las combinaciones ganadoras formadas en esa tirada y caídas.

Si una combinación ganadora está formada tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda en la misma tirada o tumble, y hay multiplicadores presentes en cada lado, el premio se multiplicará por la suma de ambos multiplicadores.

TIRADAS GRATIS

Consiga 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS y ganar 10 tiradas gratis con el valor inicial de los medidores de multiplicador SUN y MOON de 2x.

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS, cada vez que aparezca un multiplicador SUN o MOON, se garantiza que el medidor de multiplicador se incrementará y permanecerá persistente hasta el final de la ronda.

Si la función se originó con 3 símbolos SCATTER, cada multiplicador SUN y MOON incrementará el medidor respectivo en 2x.

Si la función se originó con 4 símbolos SCATTER, cada multiplicador SUN y MOON incrementará el medidor respectivo en 4x.

Si la función se originó con 5 símbolos SCATTER, cada multiplicador SUN y MOON incrementará el medidor respectivo en 6x.

Si la función se originó con 6 símbolos SCATTER, cada multiplicador SUN y MOON incrementará el medidor respectivo en 8x.

Antes de que comience la ronda, puede arriesgar para incrementar el multiplicador inicial o recopilar el actual en cualquier momento e iniciar la ronda.

Si arriesga, una ruleta girará y se detendrá en una posición de premio o de pérdida. Si se detiene en un premio, el multiplicador inicial actual se incrementa. Si se detiene en una pérdida, todas las tiradas gratis se pierden y la ronda termina. Solo puede arriesgarse hasta un multiplicador de 8x.

Al arriesgar un multiplicador de 2x a 4x la posibilidad de ganar es del 60.47%.

Al arriesgar un multiplicador de 4x a 6x la posibilidad de ganar es del 69.70%.

Al arriesgar un multiplicador de 6x a 8x la posibilidad de ganar es del 76.75%.

La ronda de TIRADAS GRATIS comienza cuando usted recopila el multiplicador actual o si se ha alcanzado el máximo.

Consiga 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER durante la ronda para relanzar la función y ganar 10 tiradas gratis adicionales. 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 función alcanza 10.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las funciones restantes se confiscan.

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 30x - la posibilidad de ganar tiradas gratis naturalmente es más alta. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La FUNCIÓN DE COMPRA DE TIRADAS GRATIS está desactivada. Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 120x la apuesta total actual.

Al comprar la función de TIRADAS GRATIS aparecerán aleatoriamente 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en la tirada originadora.

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.

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

El RTP teórico de este juego es del 91.99%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 91.99%

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 92.02%



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: 600.000


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.

Pulse el botón JUGAR para iniciar 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.

 activa o desactiva el sonido y la música.

 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.

 inicia el juego.

 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 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**