

# REGLAS DE JUEGO

---

DYNAMITE DIGGIN DOUG



## 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 - 1000  
4 - 500  
3 - 200  
2 - 20



5 - 500  
4 - 200  
3 - 100  
2 - 10



5 - 200  
4 - 100  
3 - 50  
2 - 5



5 - 100  
4 - 50  
3 - 20



5 - 100  
4 - 50  
3 - 20



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 50  
4 - 20  
3 - 10



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



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



Este es el símbolo DINAMITA.

Consiga 3 o más símbolos DINAMITA en cualquier lugar de la pantalla para ganar un premio de dinero directo de la siguiente manera:

- 3 DINAMITAS - 0.5x la apuesta total
- 4 DINAMITAS - 1x la apuesta total
- 5 DINAMITAS - 2.5x la apuesta total
- 6 DINAMITAS - 5x la apuesta total
- 7 DINAMITAS - 10x la apuesta total
- 8 DINAMITAS - BRONCE, 20x la apuesta total
- 9 DINAMITAS - PLATA, 50x la apuesta total
- 10 DINAMITAS - ORO, 100x la apuesta total



Este es el símbolo del ÉMBOLO.

De forma aleatoria, en las tiradas del juego base, el símbolo del ÉMBOLO puede aparecer en el centro de la pantalla. Cuando esto ocurre, se elige y se concede un premio de dinero directo de la lista de forma aleatoria. Si se seleccionan los valores BRONCE, PLATA u ORO, también se activa la función RESPIN.

### FUNCIÓN RESPIN

La función RESPIN tiene varios niveles: PROSPECCIÓN, BRONCE, PLATA y ORO. Consiga 3 símbolos SCATTER para activar la función desde el nivel PROSPECCIÓN. Consiga 8, 9 ó 10 símbolos DINAMITA en la tirada de activación del juego base para iniciar la función desde el nivel BRONCE, PLATA u ORO.



Este es el símbolo DINERO DINAMITA de la función RESPIN.

Cada vez que aparece, toma un valor aleatorio de un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 1x, 2x, 3x, 5x, 6x, 8x, 9x o 10x la apuesta total.



Estos son los símbolos de BRONCE, PLATA y ORO.

Cada vez que aparecen, toman un valor aleatorio de un conjunto predefinido.

Los valores posibles para BRONCE son: 25x, 30x, 35x, 40x, 45x o 50x apuesta total.

Los valores posibles para PLATA son: 75x, 80x, 85x, 90x, 95x, 100x, 105x, 110x, 115x, 120x o 125x apuesta total. Los valores posibles para ORO son: 150x, 160x, 170x, 180x, 190x, 200x, 210x, 220x, 230x, 240x o 250x apuesta total.

Durante la ronda de RESPIN, en los rodillos solo hay símbolos DINERO DINAMITA, símbolos BRONCE, PLATA u ORO y en blanco.

La ronda comienza con 3 respins. Tras cada respin, todos los símbolos DINERO permanecen en la pantalla en la posición en la que aparecieron. Cuando aparezca al menos un símbolo DINERO, el número de respins se reinicia de nuevo a 3 y todos los símbolos DINERO en la pantalla se mueven una fila hacia abajo. Los valores de todos los símbolos DINERO que salgan de la pantalla por la parte inferior, se recopilan en un medidor total de premio y todos los SÍMBOLOS DINERO DINAMITA se vuelven a lanzar a la pantalla en posiciones aleatorias. Cuando son lanzados, pueden caer en una posición vacía o sobre un SÍMBOLO DINERO DINAMITA existente, tienen el mismo valor que cuando fueron recopilados pero pueden obtener un multiplicador aleatorio de x2, x3 o x4 sumado a su valor. Si caen en una posición ya ocupada, sus valor se suma al del que ya estaba allí.

Cuando empiece desde el nivel PROSPECCIÓN, consiga al menos un nuevo símbolo de DINERO DINAMITA en un respin, 5 veces en la ronda, para desbloquear aleatoriamente el nivel BRONCE, PLATA u ORO. Una vez desbloqueado un nivel, no se podrá desbloquear ningún otro.

Después de desbloquear uno de los niveles, los respectivos símbolos DINERO del nivel también pueden golpear. Además, todas las ganancias se multiplican por x2, x3 o x5 para BRONCE, PLATA y ORO respectivamente.

La ronda termina cuando no quedan más respins. Al final de la ronda, se recogen todos los símbolos DINAMITA DINERO restantes en la pantalla y se multiplican por el multiplicador de nivel, si existe, y luego se pagan.

## PREMIO MAX

La ganancia máxima está limitada a 3.000x apuesta. Si la ganancia total de una función alcanza 3.000x, la ronda finaliza inmediatamente, se concede la ganancia y se pierden todas las tiradas restantes.

## 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 la apuesta 15x - la posibilidad de ganar la ronda de GIROS GRATIS es naturalmente mayor.

Hay más símbolos SCATTER en los rodillos. La función COMPRAR está desactivada.

Multiplicador de apuesta 10x - Juego Normal

## COMPRE FUNCIÓN

La función RESPIN puede activarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 100x la apuesta total actual. Al comprar la función RESPIN, puede comenzar desde los niveles PROSPECCIÓN o BRONCE, PLATA u ORO 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.

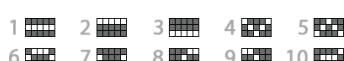
Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

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 la ronda de respin se otorga al jugador tras finalizar la ronda.

El premio total de la ronda de respin en el historial contiene el premio completo del ciclo.



El RTP teórico de este juego es del 94.52%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 94.52%

El RTP del juego al utilizar «FUNCIÓN COMPRAR» es del 94.52%.

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: 375,00 €

## 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 3000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 3000X 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**