

REGLAS DE JUEGO

ESCAPE THE PYRAMID - FIRE & ICE

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan en cualquier posición de la pantalla. El número total del mismo símbolo en pantalla al final de una tirada determina el valor del premio.



36 5000
32 - 35 2000
26 - 31 750
20 - 25 300
14 - 19 100
8 - 13 20



36 2500
32 - 35 1000
26 - 31 500
20 - 25 200
14 - 19 80
8 - 13 15



36 2000
32 - 35 750
26 - 31 400
20 - 25 150
14 - 19 60
8 - 13 12



36 1500
32 - 35 600
26 - 31 250
20 - 25 120
14 - 19 50
8 - 13 10



36 1200
32 - 35 500
26 - 31 200
20 - 25 100
14 - 19 40
8 - 13 5



36 1000
32 - 35 400
26 - 31 150
20 - 25 80
14 - 19 20
8 - 13 4



36 800
32 - 35 300
26 - 31 120
20 - 25 60
14 - 19 15
8 - 13 3



36 600
32 - 35 250
26 - 31 100
20 - 25 50
14 - 19 12
8 - 13 2



36 500
32 - 35 200
26 - 31 80
20 - 25 40
14 - 19 10
8 - 13 1

36 10000



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos ICE y FIRE. Puede aparecer en todos los rodillos.

FUNCIÓN TUMBLE

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

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

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

FIRE & ICE



En cada tirada, posiciones aleatorias de la pantalla se marcan con las marcas FIRE o ICE de arriba.



Estos son los símbolos SCATTER FIRE y ICE. El SCATTER FIRE solo puede aparecer en el rodillo 1. El SCATTER ICE solo puede aparecer en el rodillo 6.

FUNCIÓN FIRE

Si aparece el SCATTER FIRE, se origina la función FIRE. Al final de todos los tumbles resultantes de esa tirada, todas las posiciones marcadas con marcas FIRE se convierten en símbolos WILD y los tumbles pueden continuar. Por cada tumble que tenga lugar antes de que se origine la función, un multiplicador de función se incrementa en 1x. El premio de combinaciones ganadoras con símbolos WILD creados por la función se multiplica por el multiplicador de función actual.

FUNCIÓN ICE

Si aparece el SCATTER ICE, se origina la función ICE. Al final de todos los tumbles resultantes de esa tirada, todas las posiciones marcadas con ICE se transforman en un símbolo pagador elegido aleatoriamente y se otorgan 3 respins con espacios en blanco y el símbolo elegido. Durante el respin, pueden aparecer 2 símbolos más, MEJORA y +1 TIRADA. Cuando aparece el símbolo MEJORA, el símbolo elegido se transforma en el siguiente símbolo pagador de más valor de acuerdo a la tabla de pagos. Cuando aparece el símbolo +1 TIRADA, añade un respin más a la ronda. Todos los símbolos elegidos permanecen en la pantalla hasta el final de los respins y después se otorga un premio de acuerdo a la cantidad de ese símbolo presente en la pantalla. Por cada tumble que tenga lugar antes de que se origine la función, un multiplicador de función se incrementa en 1x. El premio de combinaciones ganadoras con el símbolo elegido se multiplica por el multiplicador de función actual.

FUNCIÓN FIRE & ICE

Cuando aparecen ambos símbolos SCATTER FIRE & ICE en la misma tirada, al final de los tumbles resultantes de esa tirada, se origina la función FIRE & ICE. Durante la función, todas las posiciones marcadas con marcas ICE & FIRE se transforman en WILD y se otorgan 3 respins con espacios en blanco, WILD y símbolos +1 TIRADA. Los símbolos WILD permanecen en la pantalla hasta el final de todos los respins, la pantalla vuelve a su estado inicial antes de que comienzan los respins y los premios se evalúan en base a la nueva cuadrícula. Por cada tumble que tenga lugar

antes de que se origine la función, un multiplicador de función se incrementa en 1x. El premio de combinaciones ganadoras al final de los respins se multiplica por el multiplicador de función actual.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 5.000x la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todos los respins 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 20x - la posibilidad de ganar las funciones de forma natural se triplica. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La función COMPRAR FIRE & ICE se desactiva.

Multiplicador de apuesta 10x - Juego Normal.

COMPRE FUNCIÓN

La función FIRE & ICE puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 100x la apuesta total.

Al comprar la función, se marca una cantidad aleatoria de posiciones de la pantalla con marcas FIRE o ICE y se garantiza que aparecerá un símbolo SCATTER FIRE y un símbolo SCATTER ICE.

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.

Los símbolos pagan en cualquier posición.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Al ganar con múltiples símbolos, todos los premios se suman al premio 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 teórico de este juego es del 94.50%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.50%

El RTP del juego al usar la función "COMPRAR FIRE & ICE" es 94.50%

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: 500,00 €

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.

Pinche de nuevo el botón **TIR. AUTO.** 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

EFECTOS 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 5000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5000X 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**