

REGLAS DE JUEGO

FIRE ARCHER



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 - 500 4 - 150 3 - 50		5 - 300 4 - 100 3 - 35		5 - 250 4 - 70 3 - 25		5 - 200 4 - 50 3 - 15
--	------------------------------	--	------------------------------	--	-----------------------------	--	-----------------------------

	5 - 150 4 - 30 3 - 8		5 - 75 4 - 15 3 - 5		5 - 75 4 - 15 3 - 5		5 - 40 4 - 10 3 - 3		5 - 40 4 - 10 3 - 3
--	----------------------------	--	---------------------------	--	---------------------------	--	---------------------------	--	---------------------------



Este es el símbolo SUPER WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al .

Aparece en todos los rodillos.

Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al .

Siempre se añade aleatoriamente a pantalla por el símbolo SUPER WILD.

El símbolo SUPER WILD muestra 8 direcciones a su alrededor.

Cada vez que aparece se marcarán aleatoriamente de 1 a 8 direcciones y se añadirán WILDS a la pantalla en las direcciones marcadas, reemplazando a todos los símbolos en su camino, hasta el borde de la cuadrícula.



Este es el símbolo SCATTER.

En el juego base aparece en los rodillos 1, 3 y 5.

En la función de TIRADAS GRATIS aparece en todos los rodillos.

FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS

Consiga 3 símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS y obtener 5 tiradas gratis.

Durante la ronda, se garantiza que habrá un símbolo SUPER WILD en pantalla durante toda la función. Tras cada tirada, se mueve a una posición aleatoria. No pueden aparecer otros símbolos SUPER WILD durante la ronda.

Cuando comienza la ronda, el símbolo SUPER WILD errante toma un nivel aleatorio de entre 1 a 8. Dependiendo del nivel, tras cada tirada gratis, se marca un número de direcciones en él y se añaden WILDS a la pantalla en esas direcciones, reemplazando todos los símbolos en su camino, hasta el borde de la cuadrícula.

Por cada 2 símbolos SCATTER que aparezcan durante la ronda, se incrementará el nivel del SUPER WILD en 1 y se otorgarán aleatoriamente 1, 2 o 3 tiradas gratis adicionales.

Cuando el SUPER WILD alcanza el nivel 8, no puede subir más y no se pueden otorgar más tiradas gratis adicionales.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 4.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 4.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones se confiscan.

COMPRE TIRADAS GRATIS

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 se garantiza que aparecerán 3 símbolos SCATTER.

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.

Las ganancias por tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago. 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 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 96.07%

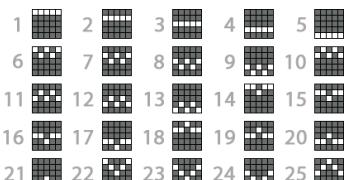
El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 96.10%

APUESTA MÍNIMA: 0,25 €

APUESTA MÁXIMA: 125,00 €

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.



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.

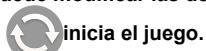
INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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 número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual
tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones y de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

El importe máximo de premio está limitado a 4000X apuesta. Si el
importe total de una ronda alcanza 4000X 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 juegos 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