

REGLAS DE JUEGO

FIREBIRD DOUBLE 27



Firebird Double 27

Firebird Double 27 es un video tragamonedas de 4 rodillos con símbolo Wild.

El juego tiene 54 maneras de ganar en total, 27 desde la izquierda y 27 desde la derecha.

Las ganancias de las maneras de ganar se calculan por combinaciones de símbolos coincidentes en cualquier posición en rodillos adyacentes, comenzando desde el primer rodillo de la izquierda y desde el primer rodillo de la derecha.

Únicamente se pagan las combinaciones de símbolos más largas por una manera de ganar.

Las ganancias de las maneras de ganar se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **[por operador]**.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

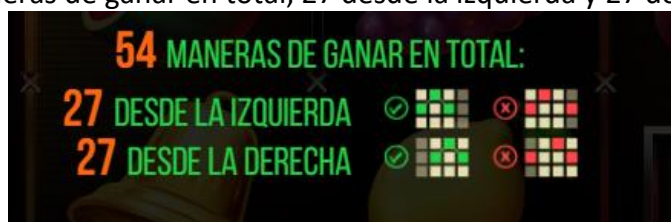
LÍMITES DE JUEGO



El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

MANERAS DE GANAR

El juego tiene 54 maneras de ganar en total, 27 desde la izquierda y 27 desde la derecha.



SÍMBOLO WILD



El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos.

RIESGO

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada.

Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia.

La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.




Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad.

Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

| Símbolo | Nombre | x apuesta total (3x) |
|---|-----------------------------------|----------------------|
|  | Pájaro de fuego (Wild símbolo) | 50x |
|  | Siete | 50x |
|  | Campana | 20x |

| Símbolo | Nombre | x apuesta total (3x) |
|---------|--------|----------------------|
|---------|--------|----------------------|



El Símbolo BAR

12x



Sandía

8x



Uva

6x



Ciruela

4x



Naranja

4x



Limón

2x



Cerezas

2x

PANEL DE JUEGO

El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.EL botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.EL botón **AYUDA** abre la página de ayuda.EL botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



EL botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



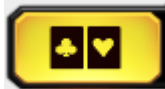
El campo **BALANCE** muestra su balance actual.

El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.

El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.



El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.



El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.



El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.

La **BARRA ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**.



El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.



El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.



El botón **COBRAR** acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.



El botón **SONIDO** conmuta el volumen del sonido.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.

OK

JOKERBET .es