











REGLAS DE JUEGO

GREAT GHOST!

 **JOKERBET**

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 - 125 4 - 75 3 - 30	5 - 100 4 - 40 3 - 20	5 - 50 4 - 25 3 - 15	5 - 35 4 - 20 3 - 10	5 - 35 4 - 20 3 - 10
				
5 - 35 4 - 20 3 - 10	5 - 20 4 - 15 3 - 5	5 - 20 4 - 15 3 - 5	5 - 20 4 - 15 3 - 5	
5 - 5.000 4 - 500 3 - 75		Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER AZUL, VERDE y ROSA.		

En el juego base pueden aparecer en la pantalla tres tipos de símbolos SCATTER:



Cuando aparece el SCATTER AZUL, se recopila en la bola de cristal azul en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPIN con el modificador de MEJORA, en el que aparecen zonas que mejoran el valor de los símbolos DINERO en la pantalla.



Cuando aparece el símbolo SCATTER ROSA, se recopila en la bola de cristal rosa en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPIN con el modificador MISTERIO, que añade la posibilidad de que aparezcan símbolos DINERO rosa en la ronda de RESPIN, con un valor aleatorio establecido al comienzo de la ronda.



Cuando aparece el SCATTER VERDE, se recopila en la bola de cristal verde en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPIN con el modificador EXTRA, que puede añadir aleatoriamente símbolos DINERO a la cuadrícula durante la ronda.

La recopilación tiene lugar al final de la tirada y si se origina la función RESPIN, se origina aleatoriamente uno, dos o tres de los modificadores. La siguiente ronda RESPIN se juega con todos los modificadores con los que fue originada. Las recopilaciones solamente existen como representaciones gráficas con fines de entretenimiento. Si aparecen al mismo tiempo 4 o más símbolos SCATTER de cualquier color, se garantiza que se originará la función RESPIN.

FUNCIÓN RESPIN FANTASMA



Este es el símbolo DINERO.

Solo puede aparecer durante la función RESPIN.

Cuando aparece, toma un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido.

Los posibles valores son: 0.6x, 1x, 1.25x, 1.75x, 2x, 2.75x, 3.25x, 5x, 6.25x, 8.75x, 10x, 12.5x, 20x, 26.25x, 32.5x, 62.5x, 125x o 1250x la apuesta base.

Cuando la ronda comienza, los símbolos normales desaparecen y tan solo hay presentes en las tiras de los rodillos espacios vacíos y símbolos DINERO.

La ronda comienza con una cuadrícula de 5x4 y se desbloquea una fila más cuando hay presentes en la pantalla 8, 12, 16 o 20 símbolos DINERO, hasta una cuadrícula máxima de 5x8.

La ronda comienza con 3 respins. Todos los símbolos DINERO que aparezcan permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda. Cada vez que aparezca al menos un símbolo DINERO, el número de respins se reinicia a 3. La ronda continúa hasta que se terminen los respins.

Si la ronda se originó aleatoriamente con un modificador de MEJORA, pueden aparecer aleatoriamente en la cuadrícula marcos 2x2, 3x3 o 4x4. Los valores de los símbolos DINERO dentro de los marcos se mejoran con un valor aleatorio. Los posibles valores de mejora son: 0.3x, 0.6x, 1x, 1.25x, 1.75x, 2x, 2.75x, 3.25x, 5x, 6.25x, 8.75x, 10x, 12.5x, 20x, 32.5x, 62.5x, 125x, 1250x, 5750x la apuesta base.

Si la ronda se originó aleatoriamente con el modificador MISTERIO, pueden aparecer símbolos DINERO ROSA durante la ronda. Tras el primer respin, se determina un valor aleatorio para todos los símbolos DINERO ROSA. Hasta el final de la ronda, todos los símbolos DINERO ROSA tendrán ese valor. Los posibles valores son: 5.25x, 6.75x, 8x, 10x, 12.5x, 20x, 32.5x, 45x, 125x, 250x, 1250x o 5750x la apuesta base.

Si la ronda se originó aleatoriamente con el modificador EXTRA, durante la ronda pueden añadirse a posiciones aleatorias de la cuadrícula símbolos DINERO aleatorios con valores aleatorios.

La ronda termina cuando no quedan respins o si todas las posiciones de la pantalla están llenas con símbolos DINERO.

Al final de la ronda, los valores de todos los símbolos DINERO en la pantalla se suman y se pagan.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 40.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 40.000x la apuesta, 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:

CUALQUIER 2 - Multiplicador de apuesta 500X - se garantiza que 2 o más símbolos SCATTER de cualquier color originarán la función RESPIN.

CUALQUIER 3 - Multiplicador de apuesta 100x - 3 o más símbolos SCATTER de cualquier color están garantizados para activar la función RESPIN.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

COMPRAR FUNCIÓN RESPIN TRIPLE FANTASMA

La función RESPIN TRIPLE FANTASMA puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 300x la apuesta total actual.

Al comprar la función RESPIN TRIPLE FANTASMA, se garantiza que la ronda comprada se originará con los 3 modificadores activos.

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 símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.
Los premios de respins se suman al premio de línea de premio.
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.
La apuesta base es el importe de apuesta antes de los incrementos relacionados con las funciones.
Los premios de respins se otorgan al jugador después de que se complete la ronda.
El premio total de los respins en el historial contiene el premio completo del ciclo.
El RTP teórico de este juego es del 96.50%
El RTP del juego al usar "CUALQUIER 2" es del 96.50%
El RTP del juego al usar "CUALQUIER 3" es 96.50%.
El RTP del juego al usar "COMPRAR FUNCIÓN RESPIN TRIPLE FANTASMA" es del 96.50%


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: 100
APUESTA MÁXIMA: 10.000.000


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 40000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 40000X 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**