

REGLAS DE JUEGO

HAINAN ICE

 **JOKERBET**

Hainan Ice™

Tragaperras de 5 ruedas y 25 líneas

El objetivo de la tragaperras **Hainan Ice™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- **Hainan Ice™** es una tragaperras de 5 carretes y 3 filas con 5 funciones de recolección y **Cascadas Ganadoras** que pueden activar multiplicadores de premios.
- Siempre hay 25 líneas de pago activas.
- La apuesta total es igual al valor de moneda x25.
- Para iniciar el juego pulse **Iniciar** en la pantalla de entrada.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- Los premios de línea se pueden formar en cualquier línea de premio y deben aparecer en carretes adyacentes, de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda.
- Los premios de las **Formas** pueden formarse con símbolos coincidentes en cualquier posición de carretes adyacentes, empezando por el carrete de más a la izquierda y según la tabla de premios.
- Las **Formas** de ganar solo están disponibles cuando la **Función Carambola** está activa.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas de las líneas o formas.
- Los premios se muestran en la tabla de premios según la apuesta total seleccionada actualmente.
- Para más información sobre las líneas de premio, pulse **i** y vaya a **Líneas de apuesta ganadoras**.
- Para más información en los premios de las **Formas**, seleccione **i** y vaya a la **Función Carambola**.
- Pulse **TURBO** para activar/desactivar algunas de las animaciones y sonidos de premios y hacer que los rodillos giren más rápido o a la velocidad normal.
- Para añadir más dinero al juego pulse **Añadir más dinero** en la barra de herramientas inferior.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, pulse **AUTO JUEGO** y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.

- No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
- Puede detener el Auto Juego pulsando **DETENER**.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse **i**.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Líneas de Premio:

- Las líneas de premio activas se representan por marcos en los símbolos que aparecen sobre las posiciones de símbolos en cada carrete, como aparece en la tabla de premios.
- Los premios solo pueden darse en líneas de premio activas.
- Las combinaciones ganadoras deben empezar por el carrete de más a la izquierda y el mismo símbolo debe estar en cada carrete consecutivo.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolo Comodín:

- El símbolo **Comodín** equivale a cualquier otro símbolo para crear la mejor combinación ganadora posible.
- El símbolo **Comodín** no puede sustituir a otro símbolo para crear un Mega Bloque.

Símbolo Comodín Lichi:

- El **Comodín Lichi** solo puede aparecer cuando la **Función Comodín Lichi** está activa.
- El símbolo **Comodín Lichi** puede sustituir a cualquier otro símbolo para crear la mejor combinación ganadora posible.
- El símbolo **Comodín Lichi** no puede sustituir a otro símbolo para crear un Mega Bloque.

Cascadas Ganadoras

- Tras cada evaluación de símbolos, cualquiera que esté involucrado en un premio de línea, forma o Mega Bloque, desaparecerá. Los símbolos sobre los que han desaparecido caerán para ocupar las posiciones vacías. Las posiciones de símbolos vacías se llenarán con nuevos símbolos que caen. Este proceso de eliminar símbolos ganadores y reemplazarlos se denomina **cascada**.

- Una vez todas las posiciones de símbolos vacíos se llenan, se vuelven a evaluar los símbolos. Tras la evaluación, si hay otro premio, se activará otra cascada.
- En cada evaluación de premios tras la primera cascada se aplicará un multiplicador a todos los premios de líneas y formas tal y como sigue:
 - Tras la 1^a cascada: todos los premios x2
 - Tras la 2^a cascada: todos los premios x3
 - Tras la 3^a cascada: todos los premios x5
 - Tras la 4^a cascada: todos los premios x7
 - Tras la 5^a cascada: todos los premios x10
 - Cada giro tiene un máximo de 7 cascadas.

Mega Bloques

- Cuando 4 o 9 símbolos **Comodín**, **Naranja**, **Carambola**, **Uva** o **Lichi** aparezcan en la plantilla de 2x2 o 3x3 símbolos se creará un **Mega Bloque**.
- Un símbolo no puede formar parte de más de un **Mega Bloque**.
- Cuando 2 o más **Mega Bloques** puedan formarse mediante los símbolos disponibles, el primer **Mega Bloque** encontrado, empezando por la esquina superior izquierda y moviéndose hacia la derecha y después hacia abajo, se formará primero.
- Los símbolos **Comodín** que están sustituyendo no contribuirán a formar un **Mega Bloque**, pero un **Mega Bloque** puede estar compuesto totalmente de símbolos **Comodín** o **Comodín Lichi**.
- Si al menos una parte de los símbolos en el bloque forman parte de una línea o forma ganadora, todo el **Mega Bloque** desaparecerá y se recogerá en el indicador.
- El **Mega Bloque** se deshará cuando ya no sea una plantilla de 2x2 debido a la acción de las cascadas.
- Cuando se hayan recogido al menos 3 frutas iguales, la función correspondiente se activará durante los siguientes giros hasta que no queden más frutas disponibles en el indicador correspondiente. Cada giro consume una de las frutas recogidas.
- Si una fruta se recoge cuando su función ya está activaba, se añadirá a la recolección.
- Más de una **Función Fruta** puede estar activa al mismo tiempo.
- El recuento de frutas y las funciones de recolección están vinculadas a la cantidad de la apuesta total. Cualquier cambio en la apuesta cambiará qué funciones de recolección están activas y cuántas frutas de cada clase se han recogido.

Función Comodín Melocotón

- La **Función Comodín Melocotón** se activará al obtener al menos 3 frutas **Comodín**.
- Durante cada giro activo, se elegirá un carrete solo con símbolos **Comodín** en lugar de uno normal.
- Cada giro consume 1 fruta **Comodín** recogida.

Función Naranja

- La **Función Naranja** se activará al obtener al menos 3 frutas **Naranja**.
- Cuando la función está activa, los multiplicadores de las **Cascadas Ganadoras** se doblarán durante la duración de la función.
- Cada giro consume 1 fruta **Naranja** recogida.

Función Carambola

- Cuando al menos 3 frutas **Carambola** se recogen, la **Función Carambola** se activará.
- Cuando la función se active, los símbolos se evaluarán como **Formas** de ganar.
- Cada giro consume 1 fruta **Carambola** recogida.
- Los premios en las **Formas** activas se representan por marcos de símbolos que aparecen sobre las posiciones de los símbolos ganadores.
- Los premios de las **Formas** pueden formarse con símbolos coincidentes en cualquier posición de carretes adyacentes, empezando por el carrete de más a la izquierda y según la tabla de premios.

Función Uva

- La **Función Uva** se activará al obtener al menos 3 frutas **Uva**.
- Cuando la función está activa, todos los símbolos "A", "K", "Q", "J" y "10" son retirados de los carretes.
- Cada giro consume 1 de las **Uvas** recogidas.

Función Comodín Lichi

- La **Función Lichi** se activará al obtener al menos 3 frutas **Lichi**.
- Cuando la función se activa, todos los símbolos **Lichi** en los carretes son reemplazados por símbolos **Comodín Lichi**.
- Cada giro consume 1 fruta **Lichi** recogida.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 96.82%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el casino, pulse el ícono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Un fallo en el funcionamiento anulara todos los pagos.



JOKERBET