

REGLAS DE JUEGO

HAMMERSTORM

 **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 - 175
4 - 60
3 - 20



5 - 175
4 - 60
3 - 20



5 - 175
4 - 60
3 - 20



5 - 175
4 - 60
3 - 20



5 - 175
4 - 60
3 - 20



5 - 100
4 - 35
3 - 15



5 - 100
4 - 35
3 - 15



5 - 100
4 - 35
3 - 15



5 - 100
4 - 35
3 - 15



5 - 5.000
4 - 500
3 - 200

Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos RAYO ROJO, VERDE, MORADO, PLATA Y ORO, símbolos MONEDA PLATA y ORO y símbolo THOR.
Puede aparecer en todos los rodillos.

Pueden aparecer tres tipos de símbolos rayo en la pantalla durante las tiradas del juego base:



Cuando aparecen los símbolos RAYO ROJO, VERDE o MORADO, se recopilan en los cofres DOBLAR, EXPANDIR o TIRADAS en la parte superior de la pantalla. Cuando esto ocurre, puede originar aleatoriamente la función RESPINS con los modificadores DOBLAR, EXPANDIR o TIRADAS activados aleatoriamente.

La recopilación tiene lugar al final de la tirada. Si se origina la función RESPINS, se activan aleatoriamente uno, dos o tres modificadores. La siguiente ronda de RESPINS se juega entonces con todos los modificadores activados.

En el juego base, los símbolos RAYO ROJO, VERDE y MORADO también son símbolos DINERO y toman un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 12.5x, 20x, 37.5x, 40x, 50x, 100x, 250x, 625x o 10000x la apuesta total.



Este es el símbolo THOR. Solo puede aparecer en el rodillo 1.

Cuando aparece un símbolo THOR en el rodillo 1 y aparece al menos un símbolo RAYO en otros rodillos, se origina automáticamente la ronda de RESPINS.

FUNCIÓN RESPINS

La ronda comienza con 5 respins.



Estos son los símbolos DINERO MONEDA PLATA y ORO y solo pueden aparecer durante la función RESPIN. Toman un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 12.5x, 20x, 37.5x, 40x, 50x, 100x, 250x, 625x o 10000x la apuesta total.

El símbolo DINERO MONEDA ORO solo puede aparecer cuando está activo el modificador DOBLAR.



Estos son los símbolos DINERO RAYO PLATA y ORO y solo pueden aparecer durante la función RESPIN. Toman un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 12.5x, 20x, 37.5x, 40x, 50x, 100x, 250x, 625x o 10000x la apuesta total.

El símbolo DINERO RAYO ORO solo puede aparecer cuando está activo el modificador DOBLAR.

La ronda se juega en una cuadrícula de 5x5 símbolos.

Durante la ronda tan solo pueden aparecer símbolos DINERO MONEDA o RAYO y espacios vacíos. Aparece una zona marcada en la cuadrícula que empieza en 2x2 posiciones. Al comienzo de la ronda, se recopila en la zona marcada el valor de todos los símbolos RAYO que estaban en la pantalla cuando se originó la función.

La zona marcada se mueve a una posición aleatoria entre cada respin.

Se recopilan los respins del juego y los valores de todos los símbolos DINERO MONEDA y RAYO que aparezcan en una posición marcada por la zona.

TODOS LOS SÍMBOLOS DINERO RAYO que aparezcan durante la ronda también se recopilan en un medidor. Tras recopilar 5 símbolos DINERO RAYO, la zona marcada crece en tamaño a 3x3 y se otorgan 3 respins adicionales.

Tras recopilar 4 símbolos DINERO RAYO, la zona marcada crece en tamaño a 4x4 y se otorgan 2 respins adicionales. Tras recopilar 3 símbolos DINERO RAYO, la zona marcada crece a 5x5 y se otorga 1 respin adicional.

La ronda termina cuando no quedan más respins.

Dependiendo de cómo se originó aleatoriamente la ronda actual, pueden activarse los siguientes modificadores:

DOBLAR - Cuando este modificador está activo, puede aparecer durante la ronda la versión ORO de los símbolos DINERO MONEDA y RAYO. Recopilar una versión ORO de cualquiera de los símbolos DINERO resulta en recopilar su valor dos veces con el valor inicial con el que apareció y, después, con un nuevo valor aleatorio en la segunda recopilación.

EXPANDIR - Cuando este modificador está activo, la ronda se juega en una cuadrícula de 7x6, en lugar de una de 5x5. Durante una ronda con el modificador EXPANDIR activo, la zona de recopilación marcada puede expandirse más allá de 5x5 a 6x5, 6x6 y finalmente de 7x6. Recopilar 3 símbolos DINERO RAYO por cada nivel de la expansión otorga 3, 3, 3, 2, 1 y 1 respins adicionales respectivamente por cada expansión por encima de 2x2 cuando el modificador está activo.

TIRADAS - Cuando este modificador está activo, durante la ronda puede aparecer el valor +1 TIRADA en los símbolos MONEDA y DINERO RAYO. Cuando se recopila este valor, se otorga 1 respin adicional.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 10.000x 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:

APUESTA ANTE 2 - Multiplicador de apuesta 1000x - Se garantiza que aparecerán al menos 5 símbolos DINERO RAYO en posiciones aleatorias de la pantalla en cada tirada.

APUESTA ANTE 1 - Multiplicador de apuesta 500x - Se garantiza que aparecerá un símbolo THOR en el rodillo 1 en cada tirada.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

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.

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.

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.

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

El RTP teórico de este juego es del 96.50%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE 1" es del 96.50%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE 2" 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: 20.000.000

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.

 TIR. AUTO. 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

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 10000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10000X 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