

REGLAS DE JUEGO

HARVEST MOON – GRAVE PROFITS



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 - 300
4 - 90
3 - 15



5 - 240
4 - 75
3 - 15



5 - 210
4 - 60
3 - 9



5 - 180
4 - 45
3 - 9



5 - 150
4 - 30
3 - 9



5 - 75
4 - 21
3 - 3



5 - 60
4 - 18
3 - 3



5 - 45
4 - 15
3 - 3



5 - 30
4 - 12
3 - 3



5 - 15
4 - 9
3 - 3



Este es el símbolo SCATTER.
Puede aparecer en los rodillos 1, 3 y 5.
3x símbolos SCATTER pagan 1x la apuesta total.

FUNCIÓN WILD ALEATORIA



Símbolo WILD PLATA.



Símbolo WILD ORO.



Símbolo WILD.

5 - 300
4 - 90
3 - 15

Los símbolos WILD DE PLATA y WILD DE ORO sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER. Cuando aparece el símbolo WILD PLATA, añade a la pantalla mínimo 1 y máximo 6 símbolos WILD en posiciones aleatorias y se transforma en un símbolo WILD.

Cuando aparece el símbolo WILD ORO, añade a la pantalla mínimo 1 y máximo 6 símbolos WILD en posiciones aleatorias, cada uno portando un multiplicador aleatorio que se aplica a todos los premios que pasen por esos WILDS. Después se transforma en un símbolo WILD. Si más multiplicadores forman parte de la misma combinación ganadora, se suman entre sí. Los posibles valores de multiplicador son: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x o 1000x.

Si la pantalla está llena de símbolos WILD y se necesita que se añadan más WILDS a la pantalla, en lugar de que se añadan los restantes WILDS, por cada uno de los restantes símbolos WILD PLATA se añade un multiplicador +1x a posiciones aleatorias de la pantalla, y por cada uno de los restantes símbolos WILD ORO, se añade un multiplicador aleatorio en posiciones aleatorias de la pantalla.

Si aparecen ambos símbolos WILD PLATA y ORO en la misma tirada, sus acciones se realizan en el siguiente orden: WILD ORO - WILD PLATA.

FUNCIÓN RESPINS

Consiga 3 símbolos SCATTER en cualquier posición de la pantalla para originar la función RESPINS.

Cuando comience la ronda, los símbolos normales desaparecen y tan solo giran y se detienen los símbolos RECOPIADOR y espacios vacíos.



Símbolo
RECOPIADOR
PLATA.



Símbolo
RECOPIADOR ORO.



Símbolo
RECOPIADOR
DIAMANTE.



Símbolo
DINERO.

Al comienzo de la ronda, se añade a la pantalla una fila de 7 símbolos portando valores aleatorios de dinero. Los posibles valores, como multiplicadores de la apuesta base, son:



1000x



500x



250x



100x



50x, 25x



20x, 15x



10x, 9x, 8x



7x, 6x



5x, 4x



3x, 2x

La ronda comienza con 3 respins. Cada vez que aparece un símbolo RECOPIADOR, permanece en la pantalla hasta el final de la ronda y la cantidad de respins se reinicia a 3.

Cuando aparece un símbolo RECOPIADOR PLATA durante la ronda, toma aleatoriamente un mínimo de 1 y un máximo de 6 valores de la fila superior y se convierte en un símbolo DINERO, con su valor igual a la suma de esos tomados de la fila superior.

Cuando aparece un símbolo RECOPIADOR ORO durante la ronda, primero toma mínimo 1 y máximo 6 valores aleatorios de la fila superior, después suma el valor total recopilado a todos los símbolos DINERO actualmente en la pantalla. Después se transforma en un símbolo DINERO con el valor previamente recopilado.

Cuando aparece un símbolo RECOPIADOR DIAMANTE durante la ronda, primero toma el valor de todos los símbolos DINERO que se encuentren en la pantalla y después todos los demás símbolos DINERO de la pantalla toman cada uno un mínimo de 1 y un máximo de 6 nuevos valores aleatorios de la fila superior para obtener un nuevo valor total. Después de esto, el símbolo RECOPIADOR DIAMANTE permanece en la pantalla con el valor recogido previamente.

Cuando aparecen múltiples tipos de símbolos RECOPIADOR en el mismo respins, sus valores se determinan en el siguiente orden de prioridad: RECOPIADOR PLATA - RECOPIADOR DIAMANTE - RECOPIADOR ORO.

La ronda termina cuando no quedan más respins o si la pantalla está totalmente llena de símbolos.

Cuando termina la ronda, los valores de todos los símbolos DINERO en la pantalla se suman entre sí y se pagan. 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 ronda alcanza 10.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones 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 - Multiplicador de apuesta 30x - la posibilidad de ganar los respins de forma natural es 3x superior. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La función COMPRE está desactivada.

Multiplicador de apuesta 15x - Juego Normal.

COMPRE FUNCIÓN

La función RESPINS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola. Pague 120x la apuesta total para originar la función RESPINS. Al comprar la función, durante la ronda, el mínimo valor posible en la fila superior es 3x la apuesta base.

Pague 400x la apuesta total para originar la función SUPER RESPINS. Al comprar la función, durante la ronda, el mínimo valor posible en la fila superior es 5x la apuesta base.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD ⚡⚡⚡

Los juegos de volatilidad media pagan a un ritmo constante y el rango de pagos varía de bajo a muy alto.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

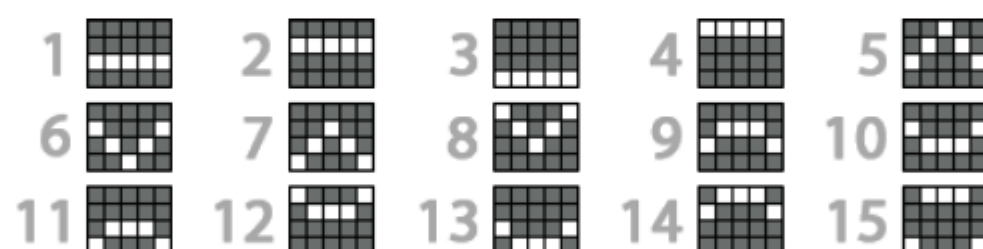
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora en la misma línea de pago. Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.

Los premios de respins se suman al premio de línea de premio.

La apuesta base es el importe de apuesta antes de los incrementos relacionados con la función.

El premio de respin se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total del respin en el historial contiene todo el premio del ciclo.



El RTP teórico de este juego es del 94.53%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 94.54 %

El RTP del juego al usar "COMPRES RESPINS" es del 94.52%

El RTP del juego al usar "COMPRES SUPER RESPINS" es del 94.56%

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: 0,15 €

APUESTA MÁXIMA: 480,00 €

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.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Pinche 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.

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.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el multiplicador de apuesta disponible en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  en los campos APUESTA y VALOR DE CRÉDITO para cambiar los valores.

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 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**