

# REGLAS DE JUEGO

---

HEARTBREAKERS

 **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 - 1000  
4 - 100  
3 - 50



5 - 500  
4 - 50  
3 - 30



5 - 100  
4 - 30  
3 - 20



5 - 100  
4 - 30  
3 - 20



5 - 80  
4 - 30  
3 - 20



5 - 30  
4 - 20  
3 - 15



5 - 30  
4 - 15  
3 - 10



5 - 30  
4 - 15  
3 - 10



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



5 - 20  
4 - 10  
3 - 5



Este es el símbolo SCATTER.  
Puede aparecer en los rodillos 1, 3 y 5.



5 2000  
4 200  
3 100

Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos RECOPIRAR y SCATTER.

El juego se juega en una cuadrícula de símbolos de 5x4.  
Sobre los rodillos aparece una fila especial que contiene 5 multiplicadores. En cada tirada, los multiplicadores toman un valor aleatorio. Los valores posibles son: x1, x2, x3, x5, x10, x25, x50 y x100.



Este es el símbolo RECOPIRAR VERDE.  
En el juego base siempre porta un valor de dinero de 1x la apuesta base.  
Cuando aparece en el juego base, el multiplicador de la fila especial sobre el rodillo multiplica el valor de los símbolos y se otorga.



Este es el símbolo RECOPIRAR ROJO.  
Los posibles valores de multiplicador son: x2, x3, x5, x10, x25, x50 o x100.  
Cuando aparece en el juego base, su valor se multiplica por el valor mostrado en la fila especial superior sobre el rodillo. El valor resultante se multiplica con la apuesta base y se otorga.



Este es el símbolo RECOPIRAR AMARILLO.  
Los valores posibles en dinero son: 2x, 3x, 5x, 10x, 25x, 50x o 100x la apuesta base.  
Cuando aparece en el juego base, todos los multiplicadores de la fila especial sobre los rodillos se suman, se multiplican con el valor del símbolo y se otorga el total.

## FUNCIÓN RESPIN

Consigue 3 símbolos SCATTER para activar la función RESPIN y ganar 3 respins.  
La función RESPIN comienza con una fila especial que muestra un multiplicador x1 sobre cada rodillo y una cuadrícula de 5x4 que contiene únicamente símbolos RECOPIRAR VERDE, ROJO y AMARILLO y espacios en blanco.

Cada vez que aparece al menos un símbolo RECOPIRAR, el número de respins se reinicia a 3.  
Cada vez que aparece un símbolo RECOPIRAR VERDE, añade su valor aleatorio al multiplicador de la fila especial situada sobre el rodillo en el que cae. Los valores posibles son: +1x, +2x, +3x, +4x, +5x, +6x, +7x, +8x, +9x, +10x, +15x, +20x, +50x y +100x la apuesta base.

Cada vez que aparece un símbolo RECOPIRAR ROJO, multiplica con su valor aleatorio el multiplicador de la fila especial situada sobre el rodillo en el que cae. Los valores posibles son: x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9 o x10.  
Cada vez que aparece un símbolo RECOPIRAR AMARILLO, recopila todos los multiplicadores de todas las posiciones de la fila especial superior y luego añade ese valor al multiplicador de la fila especial del rodillo en el que cae.

Al final de la función RESPIN, los cinco multiplicadores de la fila especial se suman para formar un multiplicador final, que se multiplica por la apuesta base. Después se paga el valor final.

Si aparecen 2 o más símbolos RECOPIRAR diferentes al mismo tiempo, sus valores se suman en el siguiente orden de prioridad: RECOPIRAR VERDE, RECOPIRAR ROJO y RECOPIRAR AMARILLO.

La ronda termina cuando no quedan más respins.  
Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta tanto en el juego base como en los respins. Si el premio total de una ronda RESPIN alcanza 10.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y los restantes respins se confiscan.

## APUESTAS ESPECIALES

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:  
**SUPER TIRADA** - Multiplicador de apuesta 200x - Al jugar con SUPER TIRADA activo, los multiplicadores de la fila especial solo pueden ser x10, x25, x50 o x100 de forma aleatoria. Hay una mayor probabilidad de que cualquier símbolo RECOPIRAR aparezca en la pantalla. La función RESPIN no se puede activar.  
**APUESTA ANTE** - Multiplicador de apuesta 60x - La probabilidad de activar la función RESPIN de forma natural es casi 5 veces mayor.  
Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

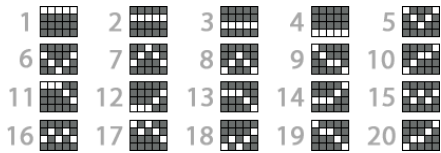
## COMPRE FUNCIÓN

Paga 100x la apuesta base para activar la función RESPIN.  
Paga 500x la apuesta base para activar la función SUPER RESPINS. Durante la función SUPER RESPINS, el símbolo RECOPIRAR VERDE tiene un valor aleatorio mínimo de 5x. Hay una mayor probabilidad de que cualquier símbolo RECOPIRAR aparezca en la pantalla.

## 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.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea. Los premios de respin y de bonus 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 94.55%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 94.50%

El RTP del juego al usar la "SUPER TIRADA" es del 94.51%

El RTP del juego al usar "COMPRES RESPINS" es del 94.50%

El RTP del juego al usar "COMPRAR SUPER RESPINS" es del 94.52%

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: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 2.400,00 €

## 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 número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  de los campos **MONEDAS POR LÍNEA** y **VALOR DE MONEDAS** 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**