

REGLAS DE JUEGO

HOT PEPPER

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.

El juego se juega en una cuadrícula de 7x7 símbolos.



15 + 1000
13-14 500
11-12 200
10 100
9 80
8 60
7 50
6 40
5 20



15 + 500
13-14 300
11-12 100
10 80
9 60
8 50
7 40
6 20
5 8



15 + 500
13-14 300
11-12 100
10 80
9 60
8 50
7 40
6 20
5 8



15 + 400
13-14 200
11-12 80
10 40
9 30
8 20
7 8
6 6
5 4



15 + 400
13-14 200
11-12 80
10 40
9 30
8 20
7 8
6 6
5 4



15 + 200
13-14 100
11-12 40
10 30
9 20
8 8
7 6
6 4
5 2



15 + 200
13 - 14 100
11 - 12 40
10 30
9 20
8 8
7 6
6 4
5 2



Este símbolo es el símbolo BONUS.

El símbolo BONUS aparece en todos los rodillos. Hace tumble junto con los demás símbolos pero todos los BONUS que aparezcan durante una secuencia completa de tumble se recopilan en un medidor.

FUNCIÓN DE MULTIPLICADOR ALEATORIO DE WILD

Cuando aparezca un conjunto de símbolos y explote, dejará atrás un símbolo WILD, en una posición vacía aleatoria.



Estos son símbolos WILD y sustituyen a todos los símbolos excepto al BONUS.

Cada vez que aparezca al menos un conjunto ganador se origina una función progresiva para la secuencia tumble subsiguiente, de la siguiente manera:

Primero se selecciona un nivel aleatorio entre 1 a 5 con el que comenzar. Cualquier WILD generado por un conjunto ganador llevará un multiplicador dependiendo del nivel actual de la función progresiva. Por cada 3 WILDS que se usen durante la secuencia de tumble, el nivel se incrementa, hasta el nivel máximo 5.

El WILD viene con un multiplicador, que se aplica al premio de todos los conjuntos de los que forme parte, dependiendo del número de símbolos en el conjunto que lo generó, de la siguiente manera:

En el nivel 1, los conjuntos de 5 y 6 símbolos generan un multiplicador de x1, los conjuntos de 7 y 8 símbolos generan un multiplicador de x2, los conjuntos de 9 y 10 símbolos generan un multiplicador de x4 y los conjuntos de 11 y más símbolos generan un multiplicador de x8.

En el nivel 2, los conjuntos de 5 y 6 símbolos generan un multiplicador de x2, los conjuntos de 7 y 8 símbolos generan un multiplicador de x4, los conjuntos de 9 y 10 símbolos generan un multiplicador de x8 y los conjuntos de 11 y más símbolos generan un multiplicador de x16.

En el nivel 3, los conjuntos de 5 y 6 símbolos generan un multiplicador de x4, los conjuntos de 7 y 8 símbolos generan un multiplicador de x8, los conjuntos de 9 y 10 símbolos generan un multiplicador de x16 y los conjuntos de 11 y más símbolos generan un multiplicador de x32.

En el nivel 4, los conjuntos de 5 y 6 símbolos generan un multiplicador de x8, los conjuntos de 7 y 8 símbolos generan un multiplicador de x16, los conjuntos de 9 y 10 símbolos generan un multiplicador de x32 y los conjuntos de 11 y más símbolos generan un multiplicador de x64.

En el nivel 5, los conjuntos de 5 y 6 símbolos generan un multiplicador de x16, los conjuntos de 7 y 8 símbolos generan un multiplicador de x32, los conjuntos de 9 y 10 símbolos generan un multiplicador de x64 y los conjuntos de 11 y más símbolos generan un multiplicador de x128.

Si hay más de un WILD presente en un conjunto ganador, sus multiplicadores se suman.

Si el mismo WILD es parte de más de un conjunto ganador, su multiplicador se aplicará al premio de todos los conjuntos de los que forme parte.

Todo el progreso se reinicia al final de todos los tumbles resultantes de la misma tirada.

FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte baja de la pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas con nuevos símbolos desde arriba.

El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles de una tirada base.

TIRADAS GRATIS

Consiga 3 símbolos BONUS a lo largo de una secuencia de tumble para originar la función de TIRADAS GRATIS. Los WILDS generados por los conjuntos son siempre de nivel 5 por toda la duración de la función de TIRADAS GRATIS.

La ronda comienza con 12 tiradas gratis.

Consiga 3 símbolos BONUS a lo largo de una secuencia de tumble durante la ronda para relanzar la función y obtener 5 tiradas gratis más.

Se emplean rodillos especiales durante la función.


PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x apuesta tanto en el juego base como en la tirada gratis. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 10.000x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga y las restantes tiradas gratis se anulan.

COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

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

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

Al ganar con múltiples bloques, todos los premios se añaden a premio total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

El RTP teórico de este juego es del 93.92%



El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.15%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 100,00 €


En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

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.


INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

 abre la página de Información.

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

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.

El importe máximo 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 juegos 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 .es