

REGLAS DE JUEGO

IMMORTAL ROMANCE

JOKERBET | .es

Immortal Romance

MID 10145

Flash CID 10001

Plataforma de Flash



Página de contenidos

Características de las apuestas	3
Reglas del juego	3
Premios	6
Tabla de premios	7
RTP	13
Contribución al gran premio	13
Apuestas mínimas y máximas	13
Capturas de pantalla y símbolos	14

Características de las apuestas

Nombre del juego	Immortal Romance
Cantidad de rodillos	5
Cantidad de líneas	243
Máximo de monedas	10 monedas
Dirección de línea de pago	De izquierda a derecha (Scatters)
Juegos gratis	Si
Divisa	Euro

Importe de moneda recomendado	001, 0,02
Importe de moneda estándar	0,01
Cantidad de monedas permitidas	10 monedas
Cantidad de monedas estándar	10 monedas

Reglas del juego

GENERAL

Los premios por modo de apuesta son adjudicados para combinaciones de símbolos de izquierda a derecha.

Todos los premios se multiplican por las monedas apostadas en cada modo de apuesta

Los premios del símbolo Scatter se multiplican por la apuesta total realizada

No hay elemento de habilidad en el juego base o en aquellos juegos que incluyan una función de bonificación. Cada tirada o selección será predeterminada por un Generador de números aleatorios.

La función de juego automático permite al jugador jugar automáticamente un número preseleccionado de juegos consecutivos sin tener que interactuar con el software.

El juego comienza al presionar Tirada. El GNA determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador. Todos los premios obtenidos se acreditan en

forma automática, inmediatamente, en la cuenta/ monedero de juegos del jugador.

El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.

Las reglas del juego están disponibles en el cliente de juegos en todo momento, incluso antes, durante y después del juego, y son de fácil y libre acceso para el participante/ público.

El juego dura como mínimo 3 segundos.

Para aquellos juegos cuyas funcionalidades hagan uso de las cartas, como por ejemplo la funcionalidad de “Jugárselo”;

- Las caras de las cartas mostrarán claramente sus respectivos valores y/o palos
- Los Jokers o comodines se diferenciarán de las demás cartas para aquellos juegos que consistan en las mismas.
- Cada selección de cartas la determina el RNG (Sistema generador de números aleatorios)
- En caso de usarse más de una baraja, se señalará a los participantes

Reglas del Juego Automático

Donde esté disponible la funcionalidad de Juego Automático:

- La funcionalidad de juego automático “Autoplay” se pondrá a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad “Autoplay” en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva y/o el total apostado durante esta función.
- El número máximo de partidas consecutivas durante “Autoplay” está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas consumidas/pendientes de “Autoplay” se indicará durante la función.
- Las estrategias de “Autoplay” recomendadas al jugador no serán engañosas.
- “Autoplay” y la secuencia de partidas automáticas resultante de “Autoplay” no pondrá en desventaja al participante.
- “Autoplay” no difiere de la modalidad manual del juego.
- “Autoplay” no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

REGLAS DEL SÍMBOLO SCATTER

Los premios del símbolo Scatter se multiplican por la apuesta total realizada

El símbolo scatter paga en *cualquier* posición de los rodillos

3 o más scatter activan la bonificación de la "Sala de tiradas"

REGLAS DEL COMODÍN

La figura comodín reemplaza a todos los símbolos excepto a Scatter

La figura Comodín duplica un premio al reemplazarlo

Los juegos de bonificación pueden tener figuras Comodín adicionales

El Comodín del juego de base no se aplica durante la función "Deseo salvaje".
(no forma parte del rodillo Deseo salvaje)

REGLAS DE ACTIVACIÓN DE BONIFICACIÓN

La función de bonificación consiste en 4 juegos de bonificación de tiradas

La selección de bonificación se activa por 3, 4 o 5 scatter que aparezcan sobre los rodillos

El primer juego de bonificación se activa desde el primer activador de la bonificación

La bonificación de Tiradas gratis 2, 3 y 4 sólo se activa después del quinto, décimo y decimoquinto activador de la función respectivamente. Así que en otras palabras - cuantas más veces se active la bonificación más opciones tendrá el jugador para elegir.

Todas las bonificaciones se multiplican por la apuesta total de los jugadores.

BONIFICACIÓN 1: AMBER

La bonificación Amber está disponible desde el primer activador de la Sala de Giros y permanece siempre disponible.

Esta bonificación adjudica 10 tiradas gratis

Todos los premios se multiplican por 5x

Las tiradas gratis pueden reactivarse

BONIFICACIÓN 2: TROY

Esta bonificación se activará cuando se haya activado la Sala de tiradas por 5ª vez

El jugador tiene ahora la opción de jugar a la bonificación 1 ó 2..

La Bonificación Troy adjudica 15 tiradas gratis

Cuando se otorga un premio, 1 o 2 grupos de murciélagos volarán a los rodillos y transformarán símbolos aleatorios en comodines, lo cual ofrecerá un multiplicador de 2x o 3x a las combinaciones ganadoras.

Si ambos grupos de murciélagos aterrizan en la misma línea de pago, se adjudicará un multiplicador de 6x

BONIFICACIÓN 3: MICHAEL

Esta bonificación se activará cuando se haya activado la Sala de tiradas por 10ª vez

El jugador tiene ahora la opción de jugar a la bonificación 1, 2 ó 3.

Esta bonificación adjudica 20 tiradas gratis

Durante esta función de Tiradas gratis, se quitan todos los símbolos ganadores, lo que hace que los rodillos caigan/ rueden, permitiendo la posibilidad de más combinaciones ganadoras a partir de una única tirada

Cada vez que los rodillos bajan, el Multiplicador aumenta de 1x - 5x en esa tirada en particular

Si no bajan rodillos consecutivos, comienza la siguiente tirada y el multiplicador vuelve a 1x

BONIFICACIÓN 4: SARAH

Esta bonificación se activará cuando se haya activado la Sala de tiradas por 15ª vez

El jugador tiene ahora la opción de jugar a cualquier bonificación

Esta bonificación adjudica 25 tiradas gratis

Hay una figura Comodín adicional que NO ofrece pago. (símbolo de Vid de Comodín)

Esta figura Comodín se replica y transforma asimismo otras posiciones de símbolos en figuras Comodín (Vid de COMODÍN).

La Vid DE COMODÍN puede transformar hasta 15 símbolos en comodín.

Las tiradas gratis pueden reactivarse. 2, 3, 4 o 5 scatters reactivarán 1, 2, 3 o 4 tiradas gratis respectivamente.

Premios

El pago o premio se efectúa inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juegos ni bien se muestra el resultado al jugador. No se cobran honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo de cuenta de juegos del jugador.

Máximo premio en monedas (Premio más alto por línea)	<p>Juego base: $1.500 \times 10 \text{ monedas} = 15.000 \text{ monedas}$</p> <p>Deseo salvaje: $1.500 \times 10 \text{ monedas} = 15.000 \text{ monedas}$</p> <p>Juego de bonificación 1: $1.500 \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas} = 75.000 \text{ monedas}$</p> <p>Juego de bonificación 2: $1.500 \times 10 \text{ monedas} = 15.000 \text{ monedas}$</p> <p>Juego de bonificación 3: $1.500 \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas} = 75.000 \text{ monedas}$</p> <p>Juego de bonificación 4: $1.500 \times 10 \text{ monedas} = 15.000 \text{ monedas}$</p>
Máximo premio en divisa	<p>Juego base: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 300,00$</p> <p>Deseo salvaje: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 300,00$</p> <p>Juego de bonificación 1: $1.000 \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 1.500,00$</p> <p>Juego de bonificación 2: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 300,00$</p> <p>Juego de bonificación 3: $1.000 \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,02 = 1.500,00$</p> <p>Juego de bonificación 4: $1.500 \times 10 \text{ monedas} \times 0,02 = 300,00$</p>
Premio estándar en divisa	<p>Juego base: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,01 = 150,00$</p> <p>Deseo salvaje: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,01 = 150,00$</p> <p>Juego de bonificación 1: $1.000 \text{ monedas} \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,01 = 750,00$</p> <p>Juego de bonificación 2: $1.500 \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,01 = 150,00$</p> <p>Juego de bonificación 3: $1.000 \text{ monedas} \times 5 \text{ (multiplicador)} \times 10 \text{ monedas por línea} \times 0,01 = 750,00$</p> <p>Juego de bonificación 4: $1.500 \times 10 \text{ monedas} \times 0,01 = 150,00$</p>

Tabla de premios



THE CHAMBER OF SPINS



MICHAEL

20 FREE SPINS

WITH ROLLING REELS™

CONSECUTIVE WINS WILL INCREASE THE MULTIPLIER UP TO 5x

2x 3x 4x 5x

ROLLING REELS CAN AWARD MULTIPLE CONSECUTIVE WINS

THIS BONUS IS AVAILABLE FROM THE 10th TRIGGER OF THE BONUS FEATURE

SARAH

25 FREE SPINS

WITH WILD VINE FEATURE

LOOK OUT FOR THIS SYMBOL ON REEL 3



RANDOMLY TRANSFORMS SYMBOLS INTO ADDITIONAL SUBSTITUTES

2, 3, 4 OR 5 SCATTER WILL RETRIGGER 1, 2, 3 OR 4 FREE SPINS RESPECTIVELY

THIS BONUS IS AVAILABLE FROM THE 15th TRIGGER OF THE BONUS FEATURE



STORY

BACK TO GAME

COINS

1003925

COINS

5

COINS

BET

150

BET MAX

WIN

525

SPIN



5 1500	5 500	5 450	5 400
4 250	4 100	4 100	4 80
3 100	3 30	3 30	3 20

5 6000	5 350	5 300	5 250
4 600	4 80	4 60	4 60
3 60	3 20	3 15	3 15

5 150	5 150	5 125	5 125
4 25	4 25	4 20	4 20
3 10	3 10	3 7	3 7

5 100	5 100	5 100	5 100
4 15	4 15	4 15	4 15
3 5	3 5	3 5	3 5

PLAY 243 WAYS

WIN UP TO 3 645 000 COINS

WAY WINS AWARDED FOR LEFT TO RIGHT ADJACENT SYMBOL COMBINATIONS

BACK TO GAME

COINS

1000000

COINS

1

COINS

BET

30

BET MAX

WIN

SPIN

OPTIONS
BANK
STATS
EXPERT
GAMES

TERMINOLOGÍA DE LA TABLA DE PREMIOS

Reglas generales	TODOS LOS PREMIOS SE PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO LOS <SCATTER>, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER DIRECCIÓN
	LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA EN MONEDAS.
	PREMIOS DEL SÍMBOLO <SCATTER> MULTIPLICADOS POR APUESTA TOTAL REALIZADA
Reglas de reemplazo	<p>EL <COMODÍN> REEMPLAZA A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO A <SCATTER></p> <p>EL <COMODÍN> REEMPLAZA Y DUPLICA UN PREMIO</p> <p>EL <COMODÍN> ES UN COMODÍN, EXCEPTO DURANTE LA FUNCIÓN DESEO SALVAJE</p>
Reglas del modo de apuesta	JUEGUE 243 MODOS DE APUESTA
	GAÑE HASTA 3.645.000 MONEDAS
	LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA ADJUDICADOS PARA COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES DE IZQUIERDA A DERECHA.
La Sala de tiradas	3, 4 O 5 <SCATTER> OTORGAN ACCESO A LA GRAN SALA DE TIRADAS
	<p>LAS ENTRADAS MÚLTIPLES EN LA GRAN SALA DE TIRADAS SECUENCIALMENTE</p> <p>DESBLOQUEARÁN FUNCIONES DE BONIFICACIÓN ADICIONALES</p>
Deseo salvaje Reglas	LA FUNCIÓN DE DESEO SALVAJE PUEDE SURGIR DE MODO ALEATORIO Y CONVERTIR 4 RODILLOS EN COMODÍN
	LAS TIRADAS GRATIS NO PUEDEN ACTIVARSE DURANTE LA FUNCIÓN DESEO SALVAJE
Amber	10 TIRADAS GRATIS
	TODOS LOS PREMIOS MULTIPLICADOS 5x
	LAS TIRADAS GRATIS PUEDEN REACTIVARSE
	ESTA BONIFICACIÓN ESTÁ DISPONIBLE A PARTIR DE LA 1ra ACTIVACIÓN DE LA BONIFICACIÓN FUNCIÓN
Troy	15 TIRADAS GRATIS CON LA FUNCIÓN DE MURCIELAGOS VAMPIRO

	LOS MURCIELAGOS VAMPIRO PUEDE CONVERTIR ALEATORIAMENTE SÍMBOLOS EN MULTIPLICADORES 2x O 3x
	PUEDEN ADJUDICARSE MULTIPLICADORES DE HASTA 6X
	ESTA BONIFICACIÓN ESTÁ DISPONIBLE A PARTIR DE LA 5a ACTIVACIÓN DE LA BONIFICACIÓN FUNCIÓN

Michael	20 TIRADAS GRATIS CON ROLLING REELS™
	LOS PREMIOS CONSECUTIVOS AUMENTARÁN LA FUNCIÓN MULTIPLICADOR HASTA 5x
	LOS ROLLING REELS PUEDEN ADJUDICAR MÚLTIPLES PREMIOS 2x 3x 4x 5x
	ESTA BONIFICACIÓN ESTÁ DISPONIBLE A PARTIR DE LA 10a ACTIVACIÓN DE LA BONIFICACIÓN

Sarah	25 TIRADAS GRATIS CON LA FUNCIÓN DE VID DE COMODÍN
	BUSQUE ESTOS SÍMBOLOS <VID DE COMODÍN> EN EL RODILLO 3
	LA <VID DE COMODÍN> TRANSFORMA EN FORMA ALEATORIA LOS SÍMBOLOS EN ADICIONALES REEMPLAZOS
	2, 3, 4 O 5 SCATTERS REACTIVARÁN 1, 2, 3 O 4 TIRADAS GRATIS RESPECTIVAMENTE
	ESTA BONIFICACIÓN ESTÁ DISPONIBLE A PARTIR DE LA 15a ACTIVACIÓN DE LA BONIFICACIÓN

La historia de Amber	PAPEL: LA MEJOR AMIGA
	AGE: 34
	PROFESIÓN: FARMACÉUTICA
	<p>AMBER ES DESCENDIENTE DE UNA FAMILIA DE BRUJAS CARIBEÑAS Y HA SIDO BENDECIDA CON PODERES SOBRENATURALES. ELLA PUEDE VER Y MANIPULAR ENERGÍAS-BIO ÉTERICO INVISIBLES QUE UTILIZA PARA PREPARAR PODEROSAS POCIONES Y ELIXIRES DE CURACIÓN. SUS HABILIDADES EXTRASENSORIALES LE PERMITEN VER EL PASADO Y EL POSIBLE FUTURO DE AQUELLOS CON LOS QUE ENTRA EN CONTACTO. HABIENDO CONOCIDO A SARAH DESDE LA INFANCIA, LE PREOCUPA MUCHO QUE EL INTERÉS ROMÁNTICO REPENTINO DE SU MEJOR AMIGA POR UN PROFESOR UNIVERSITARIO MISTERIOSO SÓLO TERMINE EN OSCURIDAD Y MUERTE. DESCUBRIENDO LA VERDAD ACERCA DE MICHAEL DE NATURALEZA VAMPÍRICA, ELLA HA AMENAZADO MALDECIRLE DURANTE TODA LA ETERNIDAD SI LE SUCEDE CUALQUIER DAÑO A SARA O SI SE</p>

	<p>ATREVE A CONVERTIRLA.</p> <p>LA CONFIANZA DE AMBER SE TAMBALEA POR LA LLEGADA DE TROY, UN VAMPIRO JOVEN Y PELIGROSO QUE VE SUS AMENAZAS Y HABILIDADES PARANORMALES COMO UN INTERESANTE NUEVO RETO, DIGNO DE SUS ATENCIONES</p>
--	---

La historia de Troy	PAPEL: EL BRIBÓN
	EDAD: VAMPIRO DE 200 AÑOS
	PROFESIÓN: PLAYBOY VAMPIRO
	<p>TROY NACIO EN LA ARISTOCRACIA HÚNGARA EN EL SIGLO XVIII Y SE TRAJÓ SU ACTITUD DE LEGITIMACIÓN A SU NUEVA VIDA COMO VAMPIRO, UTILIZANDO SUS ENCANTOS DIABOLICOS Y ATRACTIVO FÍSICO A SU VENTAJA EN EL EJERCICIO DEL PODER Y EL PLACER. ÉL NO TIENE COMPLEJOS ACERCA DE SU NATURALEZA VAMPÍRICA Y SU DESEO DE SANGRE HUMANA HACEN QUE SEA UN PERSONAJE PELIGROSO E IMPREDECIBLE QUE FUNCIONA SIN CONCIENCIA O SIN IMPORTARLE LAS CONSECUENCIAS. TROY ES LEAL A MICHAEL, QUIEN LE SALVÓ DE UNA MUERTE TERRIBLE A MANOS DEL CONSEJO DE LAS SOMBRAS HACE UN SIGLO. BUSCANDO A SU MENTOR CADA POCAS DÉCADAS, SE SORPRENDE AL ENCONTRAR A MICHAEL LOCAMENTE ENAMORADO DE UNA MUJER HUMANA LLAMADA SARAH, QUIEN CREE ESCONDE UN OSCURO SECRETO QUE EL HA DECIDIDO DESCUBRIR.</p>

La historia de Michael	PAPEL: EL AMANTE VAMPIRO
	EDAD: VAMPIRO DE MÁS DE 800 AÑOS
	PROFESIÓN: PROFESOR DE GENÉTICA
	<p>MICHAEL SE ACUERDA DE POCO DE SU VIDA HUMANA EN LOS BOSQUES CUBIERTOS DE NIEVE DEL NORTE DE EUROPA, DONDE NACIÓ EN LA OSCURIDAD HACE MÁS DE 800 AÑOS. PERMANECER FUERA DE LA SOCIEDAD Y VIVIR DE LA SANGRE DE ANIMALES LE PERMITIÓ PASAR DESAPERCIBIDO A LO LARGO DE LOS AÑOS. SU NECESIDAD DE HACER QUE SU EXISTENCIA INMORTAL SEA SIGNIFICATIVA, LE LLEVA A DESEMPEÑAR PUESTOS ACADÉMICOS EN UNIVERSIDADES IMPORTANTES ALREDEDOR DEL MUNDO. MIENTRAS QUE PRESENTA UN DOCUMENTO DE INVESTIGACIÓN SOBRE FILOGENÉTICA MOLECULAR, A MICHAEL LE PRESENTAN A SARAH, Y SU MUNDO CUIDADOSAMENTE ESTRUCTURADO SE ROMPE EN MIL PEDAZOS POR LA POTENTE CONEXIÓN E INCONTROLABLE DESEO QUE SIENTE POR ESTA MUJER MORTAL. TEMIENDO EL RECHAZO, MICHAEL ESCONDE SU NATURALEZA VAMPÍRICA DE SARAH, PERO EN UN MOMENTO DE DEBILIDAD INESPERADO CONFIESA LA VERDAD Y SU AMOR ETERNO POR ELLA.</p>

La historia de Sarah	PAPEL: LA HEROINA
	EDAD: 37 AÑOS
	PROFESIÓN: DOCTORA DE PATOLOGÍAS
	<p>SARAH HA DEDICADO SU VIDA AL ESTUDIO DE LA REGENERACIÓN CELULAR Y HA VIAJADO A LUGARES REMOTOS ALREDEDOR DEL MUNDO BUSCANDO PRUEBAS PARA RESPALDAR SU TEORÍA DE QUE EL ENVEJECIMIENTO ES UNA ENFERMEDAD DE LA SANGRE QUE PUEDE CURARSE. SIN EMBARGO, JAMÁS HABRÍA PENSADO, QUE MIENTRAS ASISTÍA A UN SEMINARIO MÉDICO, ATRAERÍA LA ATENCIÓN DE UN APUESTO PROFESOR DE GENÉTICA, QUIEN RESULTARÍA SER UN VAMPIRO INMORTAL. LA CLAVE QUE LE FALTABA Y QUE HABÍA ESTADO BUSCANDO DURANTE TODOS ESTOS AÑOS HABÍA TERMINADO ENCONTRÁNDOLA A ELLA. A CONTINUACIÓN, MICHAEL ACCEDIÓ A DEJARLA ESTUDIAR SU SANGRE. SARAH SE ENCUENTRA AL BORDE DE UN AVANCE CIENTÍFICO INCREÍBLE. PERO ES ELLA ESTÁ DISPUESTA A ARRIESGAR SU VIDA Y SU CARRERA AL HACER SU DESCUBRIMIENTO PÚBLICO Y POTENCIALMENTE DESTRUIR LA OPORTUNIDAD DE SER AMADA POR UN INMORTAL.</p> <p>PERO SIN SABERLO ELLA MISMA, SARAH NO ES UNA SIMPLE MORTAL...</p>

RTP

El % de RTP es fijo por juego, y no puede ser configurado por el operador.

Porcentaje de pago	96,86%
---------------------------	--------

Contribución al gran premio

Este juego no es un juego de gran premio progresivo.

Apuestas mínimas y máximas

Se incluyen todos los saldos de los jugadores, incluyendo el actual, las apuestas realizadas en forma individual y en total. Y deben mostrarse en EUROS.

Apuesta máxima	6,00
Apuesta mínima	0,30

Capturas de pantalla y símbolos

Toda la información del juego debe proporcionarse completamente traducida al español.

Todas las instrucciones deben ser de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestren deben ser claras.

El nombre del juego debe estar visible en todas las páginas necesarias.



Juego base



Pantalla de activación de bonificación



Pantalla de selección de bonificación



Juego de bonificación 1 - Amber



Juego de bonificación 2 - Troy



Juego de bonificación 3 - Michael









Juego de bonificación 4 - Sarah









Bonificación de Deseo salvaje

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Comodín  Logo de Immortal Romance	5	1.500	Animación de premio al reemplazar
	4	250	
	3	100	
Scatter  Scatter Knochers	5	200	Animación de caída; Animación de premio; Animación de activación; Anticipación en los rodillos restantes
	4	20	
	3	2	
	2	1	
	Activación de bonificación		
(No es símbolo)  Comodín vid	5	Sin pago	Animar al replicar y sustituir
	4		
	3		
	2		
	Activación de bonificación		

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
Símbolo de mayor valor 1  Sarah	5	500	Animación de premio
	4	100	
	3	30	
Símbolo de mayor valor 2  Michael	5	450	Animación de premio
	4	100	
	3	30	
Símbolo de mayor valor 3  Troy	5	400	Animación de premio
	4	80	
	3	20	
Símbolo de mayor valor 4  Amber	5	350	Animación de premio
	4	80	
	3	20	
Símbolo de mayor valor 5	5	300	Animación de premio
	4	60	
	3	15	

 Edificio			
 Carta	5	250	Animación de premio
	4	60	
	3	15	

Nombre del símbolo	Pagos en monedas		Animación
<div>Símbolo de menor valor 1</div> <div></div> <div>As</div>	5	150	No
	4	25	
	3	10	
	2		
<div>Símbolo de menor valor 2</div> <div></div> <div>Rey</div>	5	150	No
	4	25	
	3	10	
	2		
<div>Símbolo de menor valor 3</div> <div></div> <div>Reina</div>	5	125	No
	4	20	
	3	7	
	2		

<div>Símbolo de menor valor 4</div> <div></div> <div>Jota</div>	<table><tr><td>5</td><td>125</td></tr><tr><td>4</td><td>20</td></tr><tr><td>3</td><td>7</td></tr><tr><td>2</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr></table>	5	125	4	20	3	7	2						<div>No</div>
5	125													
4	20													
3	7													
2														
<div>Símbolo de menor valor 5</div> <div></div> <div>Diez</div>	<table><tr><td>5</td><td>100</td></tr><tr><td>4</td><td>15</td></tr><tr><td>3</td><td>5</td></tr><tr><td>2</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr></table>	5	100	4	15	3	5	2						<div>No</div>
5	100													
4	15													
3	5													
2														
<div>Símbolo de menor valor 6</div> <div></div> <div>Nueve</div>	<table><tr><td>5</td><td>100</td></tr><tr><td>4</td><td>15</td></tr><tr><td>3</td><td>5</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2"></td></tr></table>	5	100	4	15	3	5							<div>No</div>
5	100													
4	15													
3	5													

OK

JOKERBET .es