

# REGLAS DE JUEGO

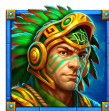
---

INCA QUEEN

 **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 - 3.000  
4 - 800  
3 - 100



5 - 1.000  
4 - 300  
3 - 80



5 - 600  
4 - 250  
3 - 70



5 - 500  
4 - 200  
3 - 70



5 - 300  
4 - 150  
3 - 60



5 - 300  
4 - 150  
3 - 60



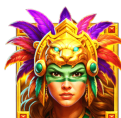
5 - 250  
4 - 100  
3 - 50



5 - 250  
4 - 100  
3 - 50



5 - 250  
4 - 100  
3 - 50



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo MONEDA. Solo aparece en los rodillos 2, 3, 4 y 5.



Este es el símbolo MONEDA.

Cuando aparece el símbolo MONEDA, se recopila en el caldero de MONEDA. En cada tirada toma un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x, 15x, 20x (MINI), 30x, 50x (MINOR), 100x, 200x o 250x (MAJOR) la apuesta base.

Aleatoriamente puede aparecer un marco en 1 o más símbolos de la cuadrícula. Cada marco que aparezca se recopila en el caldero marco.

Las recopilaciones solamente existen como representaciones gráficas con fines de entretenimiento.

### FUNCIÓN RESPIN DE MONEDA

Aleatoriamente cuando se recopila un símbolo MONEDA, puede originarse la función RESPIN DE MONEDA. Durante la función, tan solo giran símbolos MONEDA y pueden aparecer marcos en posiciones aleatorias. Los símbolos MONEDA y los marcos se mantienen en su posición hasta que se detengan 6 símbolos MONEDA en la cuadrícula. Después de que se haya jugado la función, se origina la función RESPIN DE DINERO.

### FUNCIÓN RESPIN DE MARCO

Aleatoriamente cuando se recopila un marco, puede originarse la función RESPIN DE MARCO. Durante la función, tan solo giran símbolos MONEDA y pueden aparecer marcos en posiciones aleatorias. Los símbolos MONEDA y los marcos se mantienen en su posición hasta que aparezcan 6 marcos en la cuadrícula. Después de que se haya jugado la función, se origina la función RESPIN DE DINERO.

### FUNCIÓN RESPIN MONEDA Y MARCO

Aleatoriamente, cuando se recopile tanto un símbolo MONEDA como un marco, puede originarse la función RESPIN DE MONEDA Y MARCO.

Durante la función, tan solo giran símbolos MONEDA y pueden aparecer marcos en posiciones aleatorias. Los símbolos MONEDA y los marcos se mantienen en su posición hasta que se detengan 6 símbolos MONEDA y aparezcan 6 marcos en la cuadrícula. Se otorga un multiplicador aleatorio de 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x o 10x para la función. Se aplica al valor de todos los símbolos MONEDA durante la ronda y la siguiente FUNCIÓN RESPIN DINERO.

Después de que se haya jugado la función, se origina la función RESPIN DE DINERO.

### FUNCIÓN RESPIN DINERO

Consiga 6 o más símbolos MONEDA o 6 marcos para originar la función y obtener 3 respins. La función también puede originarse por separado al final de una de las funciones RESPIN DE MONEDA, RESPIN DE MARCO o RESPIN DE MONEDA Y MARCO.

La función comienza con todos los símbolos MONEDA y todos los marcos de la tirada originadora en sus posiciones hasta el final de la ronda.

Durante la ronda tan solo giran símbolos MONEDA y espacios vacíos. Los marcos pueden aparecer en posiciones aleatorias. Todos los nuevos símbolos MONEDA y marcos se mantienen en sus posiciones hasta el final de la ronda y, cada vez que esto ocurra, la cantidad de respins se reinicia a 3.

Durante la función se activa cualquier posición que contenga tanto un símbolo MONEDA como un marco. Si hay 6 o más posiciones activas al final de la ronda, se relanza la función RESPIN DINERO, y empieza desde el principio. Los marcos se eliminan y los símbolos MONEDA de las posiciones activas se mantienen en su lugar para la siguiente ronda.

Si la ronda comenzó desde una función RESPIN MONEDA Y MARCO, tras cada relanzamiento se otorga para la siguiente ronda un multiplicador de 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x o 10x, que se aplica al valor de todos los símbolos MONEDA. El nuevo multiplicador siempre será igual o superior que el de la ronda anterior.

Los símbolos MONEDA pueden tener aleatoriamente el valor SPECIAL. El valor de cada símbolo MONEDA SPECIAL en pantalla se determinará al final de la ronda por una función RESPIN DE SÍMBOLO SPECIAL.

En la FUNCIÓN RESPIN DE SÍMBOLO SPECIAL pueden aparecer y detenerse hasta 6 símbolos MONEDA con valores aleatorios. Se otorgan 3 respins. Tan solo giran símbolos MONEDA y espacios vacíos y cada vez que aparezca 1 símbolo MONEDA más, permanece en su posición y reinicia la cantidad de respins a 3. La función termina cuando no quedan más

respins o si las 6 posiciones están llenas de MONEDAS. Cuando la función termina, se suman los valores de todas las MONEDAS en la pantalla y el total se convierte en el valor de ese símbolo SPECIAL.  
Si la función termina con todas las 6 posiciones llenas, se otorga aleatoriamente un multiplicador que se aplica al valor total o el premio máximo. Los multiplicadores posibles son: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 15x, 20x, 50x o 100x.  
La ronda RESPIN DE DINERO termina cuando no quedan más respins, o si las 15 posiciones que contienen tanto un símbolo MONEDA como un marco están llenas. Cuando termina la ronda, los valores de todos los símbolos MONEDA en la pantalla se suman y se pagan. Si la ronda termina con las 15 posiciones llenas de símbolos MONEDA, también se otorga un premio de 2000x la apuesta base (GRAND).  
No hay límite al número de posibles relanzamientos.  
Se emplean rodillos especiales durante las funciones.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta tanto en el juego base como en los respins. Si el premio total de una ronda RESPIN alcanza 5.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y los restantes respins 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 600x - Al jugar con la APUESTA ANTE activa, las funciones pueden originarse de la siguiente manera:

Consiga 6 o más símbolos MONEDA o marcos para originar la función RESPIN DE DINERO.

Consiga 1, 2, 3, 4 o 5 símbolos MONEDA para originar la función RESPIN DE MONEDA.

Consiga 1, 2, 3, 4 o 5 marcos para originar la función RESPIN DE MARCO.

Gane la función RESPIN DE MONEDA y la función RESPIN DE MARCO al mismo tiempo para originar la función RESPIN DE MONEDA Y MARCO.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

## COMPRE RESPINS

La función RESPIN DE MONEDA Y MARCO puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 250x la apuesta total.

## 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.

1  2  3  4  5   
6  7  8  9  10   
11  12  13  14  15   
16  17  18  19  20 

El RTP teórico de este juego es del 96.55%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 96.57%



El RTP del juego al usar "COMPRE RESPINS" es del 96.57%

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: 12.000.000


## 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.

 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

EFECTOS 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 5000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5000X 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**