

REGLAS DE JUEGO

KNIGHTS

JOKERBET | .es

KNIGHTS

Nombre	KNIGHTS
Fabricante	Red Rake Gaming
Versión	Knights
Variante	Máquinas de Azar
Geometría	5/6 x 3 rodillos
Tecnología	HTML5
Componente de habilidad	No existen ningún componente de habilidad
Botes progresivos	No está conectada a ningún bote progresivo
Rondas de bonus	Este juego tiene de una ronda de bonus consistente en tiradas gratuitas
Porcentaje de retorno	95.3%
Modo automático	Sí existe modo automático con un máximo 100 tiradas automáticas

REGLAS DEL JUEGO

Knights es una máquina tragaperras con 3 filas que cuenta con 5 líneas, fase de tiradas gratis y la posibilidad de jugar con 5 o 6 rodillos.

El botón de JUGAR hace una tirada con 5 líneas y la apuesta total seleccionada (alternativamente también puede pulsar la barra espaciadora).

Al pulsar AUTOSPIN jugarás automáticamente con el número seleccionado de tiradas.

En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se deciden según la TABLA DE PREMIOS.

Los cálculos de las ganancias se basan en las combinaciones de símbolos consecutivos de izquierda a derecha.

El símbolo Wild puede sustituir a cualquier otro símbolo. Si esta sustitución produjese algún premio, dicho premio se multiplicará por dos. Esta multiplicación adicional sólo se produce una vez por premio, sin importar la cantidad de Wilds que participen en el. Los premios compuestos solo por Wilds no reciben este multiplicador.

El símbolo del Bonus actúa como scatter, concediendo un premio según la cantidad total que aparezcan en la tirada, sin necesidad de que se encuentren en una línea de premio. Además, tres o más símbolos conceden una fase de tiradas gratis.

Pulsando el botón de Activar se activa o desactiva la función del sexto rodillo. Cuando se activa el sexto rodillo, se duplica el coste de la apuesta, a cambio del acceso a premios mayores gracias a las combinaciones de seis símbolos iguales.

FASE DE TIRADAS GRATIS

Tres, cuatro, cinco o seis símbolos de Bonus conceden una fase de 10, 15, 30 o 40 tiradas gratis respectivamente.

A lo largo de la fase, los 3 símbolos de caballeros irán convirtiéndose en WILD paso a paso. Las tiradas gratis activan los escudos en la parte superior de cada rodillo, el color de un escudo identifica a un caballero. Los símbolos de caballeros que tengan activado su escudo en un rodillo se convierten en WILD durante toda la fase.

Si el sexto rodillo se encuentra activado, el símbolo que aparezca en este rodillo podrá considerarse como el inicial o el final en la línea de premio a la hora de calcular el premio. La elección se hará en función de la combinación que conceda un premio mayor.

Entre la sexta y el décima tirada gratis (ambas inclusive) todos los premios obtenidos se multiplican por dos. Después de la décima tirada gratis, todos los premios se multiplican por tres, hasta el final de la fase.

Durante la fase de tiradas gratis, dos, tres, cuatro, cinco o seis símbolos de Bonus conceden 1, 10, 15, 30 o 40 tiradas gratis adicionales, además de un premio (según la tabla de premios).

Solamente cuando el sexto rodillo se encuentra activado, si al terminar la fase de tiradas gratis, el premio total es inferior a 15 veces la apuesta que activó la fase, se obtienen 5 tiradas gratis adicionales. Se seguirán obteniendo tiradas adicionales hasta que el premio total de la fase supere dicho mínimo de 15 veces la apuesta.

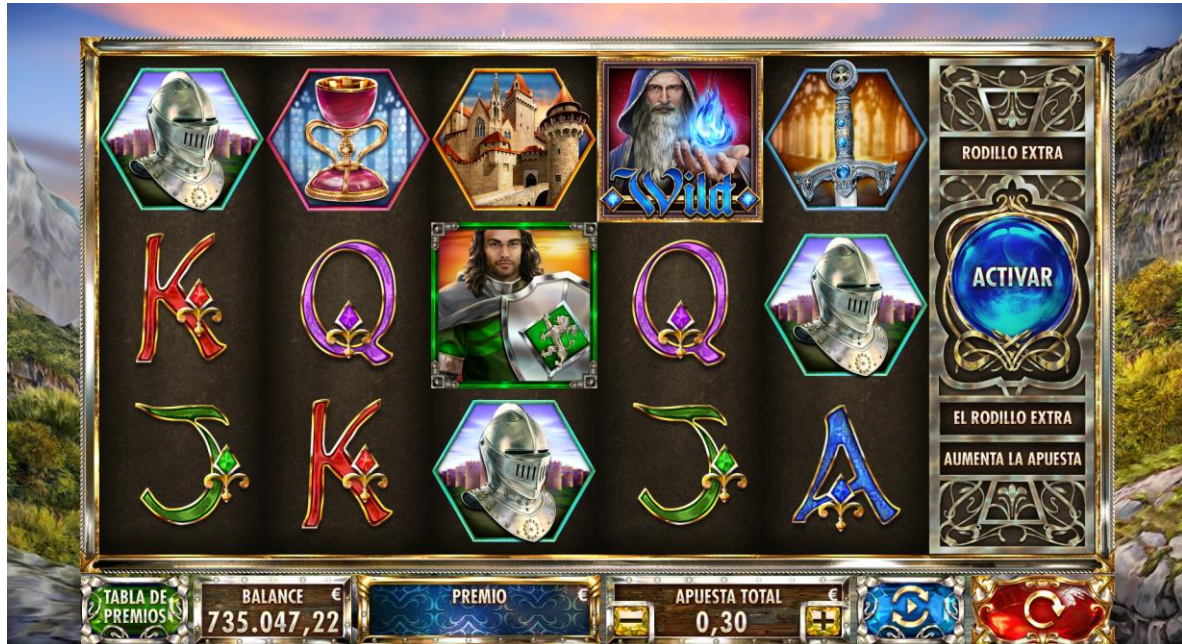
La fase de tiradas gratis se juega con unos rodillos especiales.

La fase de tiradas gratis se juega al mismo nivel de apuesta que la tirada que activó la fase.

KNIGHTS

FASE REGULAR

Máquina parada





Máquina mostrando un premio





TABLA DE PREMIOS

TABLA DE PREMIOS

6	1.200,00
5	300,00
4	150,00
3	15,00
2	0,60

6	180,00
5	45,00
4	7,50
3	1,50
2	0,30

6	180,00
5	45,00
4	7,50
3	1,50
2	0,30

El símbolo WILD dobla el premio obtenido en las líneas de premio en las que participa.

6	180,00
5	45,00
4	7,50
3	1,50
2	0,30

6	60,00
5	15,00
4	2,70
3	0,90

6	60,00
5	15,00
4	2,70
3	0,90

6	60,00
5	15,00
4	2,70
3	0,90

6	60,00
5	15,00
4	2,70
3	0,90

En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.

El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo

Las combinaciones sólo son válidas desde la izquierda

SÍ ●●●●●● NO ●●●●●● NO ●●●●●●

OK

JOKERBET .es