

# REGLAS DE JUEGO

---

LIGHT BLOCKS

**JOKERBET** | .es

# Light Blocks

## Porcentaje de retorno al jugador (Return To Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) asciende a un 96,30 %. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Instrucciones del juego

*LIGHT BLOCKS* es un juego de 5 columnas. La apuesta es de 0,01 € a 20,00 € (o el equivalente de moneda).

Un funcionamiento erróneo anula el juego y los premios.

## Descripción del juego

El área de juego muestra 5 columnas y 7 líneas completamente visibles (35 posiciones rectangulares, completamente visibles). Los símbolos son piedras que caen desde la parte superior del área de juego. Al inicio del juego caen 5 piedras en el campo de juego. Cada línea rellena completamente da 5 piedras. En cuanto 4 o más líneas se llenan con piedras, la parte central del paraguas se desplaza hacia abajo. Así se hacen visibles líneas adicionales en la parte superior. Existen 50 líneas como máximo. En algunas líneas y posiciones se encuentran campos especiales. Cada piedra, que se queda en un campo especial con marco especial, da 1 piedra. Cada piedra, que se queda en un campo especial con marco doble, da 2 piedras. La valoración de los premios se efectúa por líneas de abajo hacia arriba y de izquierda a derecha.

## Ganancias

No existen líneas de premios convencionales. Se apuesta en las diferentes columnas. Se consigue premio en cuanto en todas las posiciones de una línea haya una piedra. Se gana el premio de las piedras que están en una línea completa y en cuya columna se realizó la apuesta. A partir de la cuarta línea se multiplica el premio de cada una de las piedras de una línea con el multiplicador de esa línea.

Todos los premios y las combinaciones de premios están indicados en el Paytable (tabla de ganancias).

## Operación

### Selección de la apuesta



Pulsando el botón se despliega el menú en el que debe ajustarse la apuesta. La apuesta ajustada se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.



Tocando el botón se selecciona la apuesta máxima. La apuesta se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.

## Selección de la cantidad de juegos para el autoarranque



Pulsando el botón se despliega el menú en el que puede ajustarse la cantidad de autoarranques.

## Ajustes adicionales para el autoarranque

Si además de la cantidad de autoarranques se ofrecen otros ajustes, todos los casilleros señalizados con \*) son obligatorios y deben cumplimentarse.

## Inicio del juego

### Inicio



Tocando este botón arrancan los rodillos y comienza un juego.

### Autoarranque



Pulsando este botón Autoarranque se activa el arranque automático de los rodillos. A continuación, los juegos transcurren de forma automática. En el casillero colindante se muestran los autoarranques que aún no se han jugado.



Tocando este botón se termina el inicio automático o autoarranque.

## Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

## Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según el plan de premios. El plan de premios se puede llamar tocando el botón **Plan De Premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Aquí sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en las distintas líneas se acumulan a un resultado al igual que los premios Scatter.

## En caso de un premio

Si resulta ganador, a partir de los 0,05 € (o el equivalente de moneda) hay 2 tipos de Gamble o riesgo posibles (riesgo con cartas y riesgo con escalera), así como la posibilidad de obtener un premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si se cuenta activado el autoarranque.

## Aceptación



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Oferta de riesgo

Tocando el botón Riesgo se selecciona el riesgo de naipes o el riesgo de escalera.

## Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipе. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipе sacado, el premio se duplica o bien se da el **PREMIO MÁXIMO**.



Selección de los naipes negros o rojos

## Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Tocando se ejecuta un paso de riesgo.

## Aceptación parcial



Tocando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## Aceptación completa



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

### Activación del sonido

(sólo disponible en el modo móvil)



El sonido se puede activar tocando el campo correspondiente.

## Indicación de los botones adicionales

(sólo disponible en el modo móvil)



Pulsando el botón correspondiente se visualizan o suprimen los botones adicionales.

## Plan de premios



El plan de premios se puede llamar y desactivarse tocando el botón correspondiente.

## Ayuda



Tocando este botón se muestran y desactivan las informaciones de ayuda.

## Imagen completa

(sólo disponible en el modo de escritorio)



Tocando este botón se conmuta y desactiva el modo de imagen completa.

## Zurdo – diestro

(sólo disponible en el modo móvil)



Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida.

## Sonido



Pulsando este botón se puede desconectar o conectar el tono (en el modo móvil) y regular el volumen (en el modo de escritorio).

## Cerrar



Tocando este botón se termina el juego.

# OK

**JOKERBET** .es