

REGLAS DE JUEGO

LUCKY DRUMS 88

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan en cualquier posición de la pantalla. El número total del mismo símbolo en pantalla al final de una tirada determina el valor del premio.



12 - 25 300
10 - 11 100
7 - 9 40



12 - 25 200
10 - 11 60
7 - 9 24



12 - 25 100
10 - 11 40
7 - 9 20



12 - 25 60
10 - 11 20
7 - 9 16



12 - 25 40
10 - 11 16
7 - 9 10



12 - 25 30
10 - 11 14
7 - 9 8



12 - 25 20
10 - 11 10
7 - 9 6



12 - 25 16
10 - 11 8
7 - 9 4



12 - 25 12
10 - 11 4
7 - 9 2

FUNCIÓN CAIDA

La FUNCIÓN CAIDA significa que después de cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se reemplazan con símbolos que vienen de arriba.

La caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de una caída. No hay límite al número de posibles caídas.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todas las caídas de una tirada base.

FUNCIÓN DE RECOGIDA DE MONEDAS



Estos son los símbolos de MONEDA DE PLATA y MONEDA DE ORO. Pueden aparecer en todos los rodillos. Cuando aparecen, vuelan hacia los tambores de PLATA y ORO de la parte superior del juego.

Como resultado, puede ocurrir aleatoriamente lo siguiente:

- La MONEDA golpea el tambor y activa la función MANTENER Y GIRAR.
- La MONEDA se recoge en el tambor. Se pueden recoger como máximo 8 MONEDAS en cada tambor. La cantidad se guarda entre tiradas y, cuando la función MANTENER Y GIRAR se activa de forma natural, la misma cantidad de MONEDAS con valores monetarios aleatorios se añade a la pantalla al inicio de la ronda, en la cuadrícula asociada al bote que activó la función.
- La MONEDA vuelve a la posición en la que aterrizó inicialmente y otorga un valor monetario aleatorio o un valor de multiplicador aleatorio. El multiplicador se guarda para la secuencia de caídas actual y se aplicará al premio total de la secuencia de tumbling iniciada desde la tirada actual. Los premios monetarios posibles son: 0.5x, 1x, 2x, 5x, 8x, 10x, 10x (MINI), 20x, 25x (MINOR), 100x (MAJOR) o 1000x (GRAND) de la apuesta base. Los multiplicadores posibles son x2, x3, x5 o x10.
- La MONEDA desaparece de la pantalla y no se concede nada.

FUNCIÓN MANTENER Y GIRAR

La función se activa aleatoriamente cuando un símbolo de MONEDA en el juego base golpea un tambor en la parte superior del juego.

Activar la ronda con el tambor de PLATA activará la cuadrícula de PLATA 5x3, mientras que activarla con el tambor de ORO activará la cuadrícula de ORO 5x3 para la ronda. Ambas pueden activarse aleatoriamente y entonces la ronda se jugará en dos cuadrículas. Solo pueden aparecer MONEDAS DE PLATA y símbolos en blanco en la cuadrícula de PLATA, y solo MONEDAS DE ORO y símbolos en blanco en la cuadrícula de ORO.



Si solo una de las cuadrículas está activa, también pueden aparecer símbolos de TAMBOR. Si aparece el TAMBOR DE PLATA cuando solo está activa la cuadrícula de ORO, la cuadrícula de PLATA también se activa para esta ronda. Si aparece el TAMBOR DE ORO cuando solo está activa la cuadrícula de PLATA, la cuadrícula de ORO también se activa para esta ronda.

Si ambas cuadrículas están activas, los símbolos de TAMBOR ya no pueden aparecer.

Cuando empieza la ronda, se añade a la cuadrícula correspondiente un número de símbolos de MONEDA igual al recogido en el juego base para cada cuadrícula, cada uno con un valor monetario aleatorio, en posiciones aleatorias. La ronda empieza con 3 respins y cada vez que aparece un símbolo de MONEDA o TAMBOR, el número de respins se reinicia a 3.

Todos los símbolos de MONEDA que llevan un valor monetario permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda.

Las MONEDAS que aparecen durante la ronda y llevan un multiplicador multiplican los valores de todas las demás MONEDAS de la pantalla que tienen valor monetario. Si aparecen más multiplicadores en la misma tirada, se suman entre sí antes de la multiplicación. Estas MONEDAS no permanecen tras la multiplicación y abandonan la pantalla en el siguiente respin.

La ronda termina cuando no quedan respins o cuando todas las cuadrículas activas están llenas de símbolos de MONEDA.

Al final de la ronda, los valores de todos los símbolos de MONEDA de la pantalla se suman y se pagan.

Si alguna de las cuadrículas está llena de MONEDAS cuando termina la ronda, se otorga un premio adicional de 1000x (GRAND).

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 20.000x la apuesta. Si el premio total de una función RESPINS alcanza 20.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todos los respins restantes se confiscan.

APUESTAS ESPECIALES

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 1 - Multiplicador de apuesta 50x - Se garantiza que al menos un símbolo de MONEDA DE PLATA aparecerá en cada tirada del juego base.

APUESTA ANTE 2 - Multiplicador de apuesta 70x - Se garantiza que al menos un símbolo de MONEDA DE ORO aparecerá en cada tirada del juego base.

APUESTA ANTE 3 - Multiplicador de apuesta 100x - Se garantiza que al menos un símbolo de MONEDA DE PLATA y uno de MONEDA DE ORO aparecerán en cada tirada del juego base.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

COMPRE RESPINS

La función MANTENER Y GIRAR puede activarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 200x la apuesta base actual. Al comprar la función MANTENER Y GIRAR, se garantiza que se activarán los tambores de PLATA y ORO, y al inicio de la función se añade en cada cuadrícula una cantidad aleatoria de símbolos de MONEDA, hasta 8, con valores aleatorios.

REGLAS DEL JUEGO



VOLATILIDAD ALTA

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.

Los símbolos pagan en cualquier posición.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Al ganar con múltiples símbolos, todos los premios se suman al premio total.

El premio de respin se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total del respin en el historial contiene todo el premio del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.54%

El RTP del juego al usar "APUESTA ANTE 1" es del 94.57%

El RTP del juego al usar "APUESTA ANTE 2" es del 94.58%

El RTP del juego al usar "APUESTA ANTE 3" es del 94.54%

El RTP del juego al usar "COMPRESPINS" es del 94.55%

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: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 1.200,00 €

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.

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

Pinche 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.

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
- 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.

La cantidad máxima de premio está limitado a 20000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 20000X 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**