

REGLAS DE JUEGO

MEGA FIRE BLAZE 3 WIZARDS



Mega Fire Blaze: 3 Wizards™

Tragaperras de 5 carretes y 30 líneas

El objetivo de la tragaperras **Mega Fire Blaze: 3 Wizards™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- Siempre hay 30 líneas de pago activas.
- Cuando la **Apuesta de Función** está desactivada, la apuesta total es igual a 10x el valor de las monedas.
- Cuando la **Apuesta de Función** está activada, la apuesta total es igual a 20x el valor de las monedas.
- En estas reglas del juego, la **Apuesta Base Total** se refiere a 10x el valor de las monedas, sin importar si está activada la **Apuesta de Función**.
- Para iniciar el juego pulse **INICIAR** en la pantalla de entrada.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** mostrará las ganancias acumuladas de la línea y los Scatter.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- Para más información sobre las líneas de premio, pulse **i** y vaya a **Líneas de apuesta ganadoras**.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
 - No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
 - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse **i**.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.

- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Líneas de Premio:

- Las líneas de premio activas se representan por marcos en los símbolos que aparecen sobre las posiciones de símbolos en cada carrete, como aparece en la tabla de premios.
- Los premios de línea se pueden formar en cualquier línea de premio y deben aparecer en carretes adyacentes, de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda. Los premios de línea se multiplican por su valor de moneda.
- En cada Línea de Premio solo se pagará la mejor combinación ganadora, mientras que las ganancias simultáneas en Líneas de Ganancia distintas se acumularán.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolos Comodín:

- Hay 3 símbolos **Comodín**: el **Mago Verde**, el **Mago Rojo** y el **Mago Azul**.
- Los símbolos **Comodín** pueden sustituir a cualquier otro símbolo, excepto entre sí, al símbolo **Scatter**, al símbolo **Orbe de Premio**, al símbolo **Orbe de Rayo** y al símbolo **Huevo de Oro** para formar la mejor combinación ganadora posible.
- Los símbolos **Comodín** solo pueden aparecer en los carretes 2, 3 y 4 del juego estándar.

Scatter:

- El símbolo **Scatter** es el **Castillo**. 3 o más símbolos **Scatter** en cualquier posición activan la **Función Árbol**.
- Los premios **Scatter** pueden formarse con símbolos en **cualquier** posición. Los premios **Scatter** se multiplican por su apuesta base total. Solo se paga el premio **Scatter** más alto.

Símbolos Orbe:

- Hay 2 tipos de símbolos de **Orbe** en el juego principal: el **Orbe de Premio** y el **Orbe de Rayo**.
- 6 o más símbolos **Orbe** en cualquier posición activan la **Función Regiro Mega Fire Blaze**.

Modo Apuesta de función:

- En el juego principal puede activar el modo **Apuesta de Función** y aumentar la posibilidad de ganar la **Función Regiro Mega Fire Blaze**.
- Con la **Apuesta de Función** activa, 5 símbolos **Orbe** activan la **Función Regiro**, en vez de 6 símbolos **Orbe**.
- Pulse el botón **Apuesta de Función** para activar y desactivar el modo.
- Jugar con la **Apuesta de Función** aumenta su apuesta total.
- Jugar en el modo de **Apuesta de función** no cambia los valores de premio de línea, premio Scatter o premio en la función.

Función Wild Wizards:

- Durante el juego principal, la **Función Wild Wizards** se activa cuando los símbolos **Mago Verde, Mago Rojo y Mago Azul** aparecen en los carretes.
- En la función, cualquier símbolo de **Mago Comodín** que no llene su carrete puede **empujar** hacia arriba o hacia abajo para que todo el carrete se llene con el símbolo de **Mago** apilado.
- Los empujones se producirán antes de que se evalúen los carretes para que los símbolos de **Mago** empujados puedan contribuir a cualquier premio.

Función Árbol:

- La **Función Árbol** se activa cuando 3 o más símbolos **Scatter** aparecen a la vez en cualquier parte de los carretes.
- La **Función Árbol** consiste en un único giro especial de los carretes. Esto revela uno de los siguientes símbolos:
 - **Mago Verde.** Concede **Partidas Gratis Green Wizard.**
 - **Mago Rojo.** Concede **Partidas Gratis Red Wizard.**
 - **Mago Azul.** Concede **Partidas Gratis Blue Wizard.**
 - **Relámpago.** Concede la **Función Regiro Mega Fire Blaze.**

Partidas gratis Green Wizard:

- Se conceden 8 Partidas Gratis. Las tiras de los carretes de la función tienen 52 **Comodines** adicionales añadidos, en comparación con las tiras de los carretes del juego principal.
- Durante las **Partidas Gratis Green Wizard**, el símbolo del **Mago Verde** es el único símbolo **Comodín** que aparece.
- El símbolo **Mago Verde** puede aparecer en los carretes 2, 3, 4 y 5 durante las Partidas Gratis.

Partidas gratis Red Wizard:

- Se conceden 6 Partidas Gratis. Las tiras de los carretes de la función tienen 64 **Comodines** adicionales añadidos, en comparación con las tiras de los carretes del juego principal.
- Durante las **Partidas Gratis Red Wizard**, el símbolo del **Mago Rojo** es el único símbolo **Comodín** que aparece.
- El símbolo **Mago Rojo** puede aparecer en los carretes 2, 3, 4 y 5 durante las Partidas Gratis.

Partidas gratis Blue Wizard:

- Se conceden 4 Partidas Gratis. Las tiras de carretes de la función tienen 80 **Comodines** extra añadidos, en comparación con las tiras de carretes del juego principal.
- Durante las **Partidas Gratis Blue Wizard**, el símbolo del **Mago Azul** es el único símbolo **Comodín** que aparece.

- El símbolo del **Mago Azul** puede aparecer en los carretes 2, 3, 4 y 5 durante las Partidas Gratis.
- Todas las **Funciones de Partidas Gratis** se juegan con la misma apuesta que se realizó en el giro que las activó.

Función Regiro Mega Fire Blaze:

- 6 o más símbolos **Orbe** en cualquier posición activan la **Función Regiro Mega Fire Blaze**.
- Si la **Apuesta de Función** está activa, 5 símbolos **Orbe** en cualquier posición activan la **Función Regiro Mega Fire Blaze**.
- La **Función Regiro Mega Fire Blaze** también se puede activar desde la **Función Árbol**.
- Cualquier símbolo **Orbe** que haya activado la función se mantendrá en su posición durante la misma.
- Cada símbolo de **Orbe de Premio** que aparezca durante el giro que activó la función, y que aparezca durante los regiros, tendrá un premio en efectivo (1, 2, 3, 4, 5, 10, 15 o 50 veces la apuesta total base) o un ícono de **Estrella**.
- Al inicio de la función hay 4 filas de símbolos bloqueados, cada una con 2 bloqueos por fila.
- Además, hay 3 Carretes de Mago bloqueados: el *Carrete de Mago Verde**, el **Carrete de Mago Rojo** y el **Carrete de Mago Azul**.
- Por último, en la parte superior de los Carretes, está el **Carrete GRAND** bloqueado.
- Al inicio de la función se conceden 3 regiros. Cada posición de símbolo desbloqueada girará de forma independiente.
- Despues de cada regiro, si hay uno o más símbolos **Orbe** nuevos en una posición desbloqueada, se mantendrán y el número de regiros restantes se restablecerá a 3.
- Si aparece uno de los símbolos especiales **Mago**, el número de regiros restantes se restablecerá a 3.
- La función se completará cuando se hayan utilizado los 3 regiros.
- Tras completar la función:
 - Cualquier ícono **Estrella** retenido se transformará para dar un premio **MAJOR** (500x apuesta base total), **MINOR** (100x apuesta base total) o **MINI** (20x apuesta base total).
 - Todas las marcas de agua multiplicadoras se aplicarán a su símbolo.
 - Todos los premios que aparezcan en posiciones de símbolo desbloqueadas se pagarán.
- El **Carrete del Mago Verde** se desbloquea en el primer regiro.
- Si un símbolo de **Mago Verde** cae en el **Carrete del Mago Verde** desbloqueado durante un regiro, 1 símbolo de **Orbe** mantenido se cambiará por un símbolo de **Huevo de Oro**, con el mismo premio en efectivo mostrado. Los símbolos de **Orbe** con iconos de **Estrella** no se pueden cambiar a símbolos de **Huevo de Oro**.

- El símbolo **Huevo de Oro** acumulará la suma de los valores de los premios de hasta 5 símbolos **Orbe** seleccionados al azar que ya estén en los carretes.
- El premio del símbolo **Huevo de Oro** no tendrá en cuenta ninguna marca de agua multiplicadora de los premios de los símbolos **Orbe** que seleccione aleatoriamente.
- El símbolo **Huevo de Oro** se mantendrá en su sitio durante el resto de la función.
- El símbolo **Mago Verde** no se mantiene en su lugar, sino que gira.
- Si cae el símbolo del **Mago Verde**, el medidor de regiros se restablece a 3.
- El **Carrete del Mago Rojo** se desbloquea cuando se desbloquea la 1^a fila de símbolos bloqueada (la 1^a más baja).
- Si el símbolo del **Mago Rojo** cae en el **Carrete del Mago Rojo** desbloqueado, concede hasta 4 nuevos **Orbes**. Se colocan aleatoriamente en las posiciones vacías de los carretes desbloqueados.
- El símbolo del **Mago Rojo** no se mantiene en su sitio, sino que gira.
- Si cae el símbolo del **Mago Rojo**, el medidor de regiros se restablecerá a 3.
- El **Carrete del Mago Azul** se desbloquea cuando se desbloquea la 2^a fila de símbolos bloqueados (la 2^a más baja).
- Si el símbolo del **Mago Azul** aparece en el **Carrete del Mago Azul** desbloqueado, selecciona una columna de símbolos al azar y concede una marca de agua multiplicadora 2x en todos los símbolos **Orbe** y **Huevo de Oro** de esa columna. Estos multiplicadores se aplicarán al **Orbe de Premio** o al **Huevo de Oro** al final de la función.
- Si un símbolo retenido ya tiene una marca de agua multiplicadora, el multiplicador se incrementará en 2.
- El símbolo del **Mago Azul** no se mantiene, sino que gira.
- Si el símbolo del **Mago Azul** cae, el medidor de regiros se reinicia a 3.
- Cualquier símbolo **Orbe de Rayo** que caiga durante el giro de activación o durante la función eliminará 1 candado de las 4 filas de símbolos bloqueados, empezando por el candado más bajo disponible.
- Los símbolos **Orbe de Rayo** se transformarán en símbolos **Orbe de Premio** con un valor efectivo de 1x apuesta base total tras realizar la animación de desbloqueo.
- Si se eliminan ambos bloqueos de una de las 4 filas bloqueadas, esta fila quedará desbloqueada para todos los regiros futuros de la función actual.
- Después de desbloquear la 1^a fila bloqueada (la más baja), el **Carrete del Mago Rojo** también se desbloqueará para todos los futuros regiros en la función actual.
- Después de desbloquear la 2^a fila bloqueada (la 2^a más baja), se desbloqueará también el **Carrete del Mago Azul** para todos los futuros regiros de la función actual.
- Cuando se desbloquee la 3^a fila bloqueada (la 3^a más baja), se desbloqueará también el **Carrete GRAND** para todos los futuros regiros de la función actual.

- El **Carrete GRAND** también se desbloqueará si todas las posiciones de los carretes, excluyendo los **Carretes de Mago** especiales, están llenas de símbolos **Orbe o Huevo de Oro**.
- Si el símbolo **GRAND** cae en el **Carrete GRAND** desbloqueado, se concederá el premio **GRAND** (2000x la apuesta total base). El número de regiros restantes se restablecerá a 3.
- El premio **GRAND** solo se puede conceder una vez por **Función Regiro**.

Retorno al Jugador:

- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.
- El porcentaje mínimo teórico de retorno al jugador (RTP) es del 94.81% y el porcentaje máximo teórico de retorno al jugador (RTP) es del 94.91%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o el giro activador de la función, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

ACTUALIZADO EL:5/10/2023



JOKERBET