

# REGLAS DE JUEGO

MERMAID'S TREASURE TROVE

 **JOKERBET**

## REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.

El juego se juega en una cuadrícula de símbolos de 7x7.

15 - 49 15.000	15 - 49 10.000	15 - 49 9.000	15 - 49 8.000	15 - 49 6.000	15 - 49 4.000	15 - 49 2.000
14 7.000	14 6.000	14 5.000	14 4.000	14 3.000	14 2.000	14 1.000
13 3.500	13 3.000	13 2.500	13 2.000	13 1.500	13 1.000	13 500
12 1.500	12 1.250	12 1.000	12 500	12 350	12 300	12 250
11 750	11 600	11 450	11 300	11 250	11 150	11 125
10 500	10 400	10 300	10 200	10 150	10 75	10 60
9 250	9 200	9 150	9 125	9 75	9 60	9 50
8 200	8 150	8 100	8 75	8 60	8 50	8 35
7 150	7 100	7 75	7 60	7 50	7 35	7 30
6 100	6 75	6 60	6 50	6 35	6 30	6 25
5 75	5 60	5 50	5 35	5 30	5 25	5 20



Este es el símbolo SCATTER.

Puede aparecer en todos los rodillos.

### FUNCIÓN CAIDA

La FUNCIÓN CAIDA significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen, excepto por el símbolo SCATTER. Los restantes símbolos caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se reemplazan con nuevos símbolos desde arriba.

La caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de una caída. Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos las caídas de una tirada base.

### FUNCIÓN WILD MULTIPLICADOR



Este es el símbolo WILD MULTIPLICADOR y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.

El WILD MULTIPLICADOR aparece como resultado de cualquier combinación ganadora que no contenga una instancia del mismo. Aparece en una posición aleatoria dentro del área de la combinación ganadora que lo hizo aparecer, después de que hayan explotado los símbolos ganadores.

Cuando aparece un WILD, comienza con un multiplicador de x1 y cada vez que se usa en una combinación ganadora, el multiplicador se incrementa en x1 y, después de la explosión, se mueve una posición aleatoriamente, arriba, abajo, a izquierda o a derecha, dentro del área de la combinación ganadora. El multiplicador se aplica al premio de todas las combinaciones ganadoras que contengan ese WILD.

Si 2 o más WILDS forman parte de la misma combinación ganadora, después de que se pague la combinación, se funden en uno solo y sus multiplicadores se suman entre sí.

Los símbolos ganadores pueden portar un multiplicador aleatorio adjunto a ellos. Los posibles valores de multiplicador son: 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x o 100x. Cuando haya símbolos con multiplicador formando parte de combinaciones ganadoras que contengan símbolos WILD, después de la explosión, su multiplicador se suma al multiplicador WILD. Si hay símbolos con multiplicador formando parte de combinaciones ganadoras sin WILD, el WILD creado por esa combinación comenzará desde la suma de todos los multiplicadores portados por símbolos que explotaron.

Si 2 o más WILDS son compartidos con múltiples combinaciones ganadoras, se unen de acuerdo a una prioridad. La prioridad primero se da a las combinaciones con mayor número de WILDS, seguida por la combinación que contenga el mayor símbolo pagador.

Los WILDS MULTIPLICADORES permanecen en la pantalla hasta el final de todos las caídas resultantes de una tirada.

### TIRADAS GRATIS

Consiga 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS y obtener 10, 12, 14, 16 o 18 tiradas gratis respectivamente.

Durante las TIRADAS GRATIS, los símbolos WILD MULTIPLICADOR permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda.

Si hay símbolos WILD MULTIPLICADOR que aparecen en la tirada que originó la función, la ronda comienza con ellos en la pantalla en la misma posición.

Por cada símbolo SCATTER que apareza durante la ronda, se otorga 1 tirada gratis adicional.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

### PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones 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:

Multiplicador de apuesta 30x - la posibilidad de ganar la ronda de TIRADAS GRATIS de forma natural es 3x superior. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La función COMPRE TIRADAS GRATIS está desactivada.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

### COMPRE TIRADAS GRATIS

La ronda de TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola.

Pague 100x la apuesta total para originar la función de TIRADAS GRATIS en la que se garantiza que aparecerán 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER aleatoriamente en la tirada originadora.

Pague 400x la apuesta total para originar la función de SUPER TIRADAS GRATIS en la que se garantiza que aparecerán 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER aleatoriamente en la tirada originadora. Durante la función de SUPER

TIRADAS GRATIS, los multiplicadores en los símbolos WILD comienzan desde 10x en lugar de desde 1x.

## 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 períodos de tiempo es mayor.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

Al ganar con múltiples bloques, todos los premios se añaden a premio total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.54%

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

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 94.52%

El RTP del juego al usar la "COMPRE DE SUPER TIRADAS GRATIS" es del 94.53%

APUESTA MÍNIMA:100

APUESTA MÁXIMA: 600.000

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.

## 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

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.

1 CRÉDITO = 1 COP

La cantidad máxima de premio está limitado a 10000X apuesta. Si

el premio total de una ronda alcanza 10000X 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 EXCDE** – 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.

 **JOKERBET**