

# REGLAS DE JUEGO


---

MIGHT FREYA MEGAWAYS





## REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, a partir del rodillo de más a la izquierda.

|   |           |
|---|-----------|
|  | 6 - 1.500 |
|   | 5 - 500   |
|   | 4 - 250   |
|   | 3 - 100   |
|   | 2 - 50    |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 500 |
|   | 5 - 250 |
|   | 4 - 200 |
|   | 3 - 75  |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 400 |
|   | 5 - 200 |
|   | 4 - 100 |
|   | 3 - 50  |

|  |         |
|--|---------|
|  | 6 - 200 |
|  | 5 - 100 |
|  | 4 - 50  |
|  | 3 - 25  |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 150 |
|   | 5 - 60  |
|   | 4 - 40  |
|   | 3 - 25  |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 150 |
|   | 5 - 60  |
|   | 4 - 40  |
|   | 3 - 25  |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 100 |
|   | 5 - 50  |
|   | 4 - 25  |
|   | 3 - 20  |

|   |         |
|---|---------|
|  | 6 - 100 |
|   | 5 - 50  |
|   | 4 - 25  |
|   | 3 - 20  |

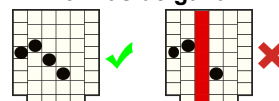
|  |        |
|--|--------|
|  | 6 - 80 |
|  | 5 - 40 |
|  | 4 - 20 |
|  | 3 - 10 |

|   |        |
|---|--------|
|  | 6 - 80 |
|   | 5 - 40 |
|   | 4 - 20 |
|   | 3 - 10 |



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al SUPER SÍMBOLO FREYA y REDROP. Puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5 en la fila inferior.

### Formas de ganar



Los premios se otorgan para combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha de cualquier tamaño. Los rodillos 1 a 6 pueden tener hasta 7 símbolos. Los rodillos 2, 3, 4 y 5 pueden tener hasta 6 símbolos junto con otro símbolo en la fila inferior. La fila inferior de los rodillos 2, 3, 4 y 5 gira independientemente de derecha a izquierda. En total, el número máximo de posibles vías de premio es 117649.



## FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, las combinaciones ganadoras se pagan 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. Los símbolos nuevos son del mismo tamaño que los resultantes de la tirada inicial, antes de los tumbles.

El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble. Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles de una tirada base.



Este es el SUPER SÍMBOLO FREYA. También es WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al REDROP. Solo puede aparecer en la fila inferior bajo los rodillos 2, 3, 4 y 5.

Cuando aparece, añade símbolos WILD a una cantidad aleatoria de posiciones en el rodillo sobre él. Los WILDS añadidos por el SUPER SÍMBOLO FREYA aparecen con una cantidad aleatoria de vidas de 2 o 1 en el juego base o 3, 2 o 1 durante la ronda de TIRADAS GRATIS. En el juego base, después de que se añadan los WILDS, una vez terminen todos los tumbles resultantes de esa tirada, el juego hace respin mientras que los WILDS con vidas permanecen en la pantalla. Las vidas en los WILDS descienden en 1 tras cada respin. Después de la última vida, ese WILD desaparece de la pantalla. Los respins continúan hasta que no quedan más WILDS en la pantalla.

## TIRADAS GRATIS

Consiga 5 tumbles consecutivos resultantes de una tirada para ganar la ronda de TIRADAS GRATIS.



Este es el símbolo REDROP. Solo puede aparecer en el juego base.

Cada vez que golpea, después de que terminen todas las tiradas resultantes de la tirada actual, la pantalla se limpia completamente de símbolos y caen nuevos símbolos en su lugar. Esta limpieza cuenta como una tirada para activar la función TIRADAS GRATIS.

Antes de que la ronda comience, una ruleta gira y otorga una combinación aleatoria de número de tiradas gratis y un importe mínimo de vías de premio garantizadas durante la ronda.

Durante la ronda, los WILDS con vidas añadidas por el SUPER SÍMBOLO FREYA pierden una vida entre las tiradas gratis.

La ronda comienza con un multiplicador 1x que se aplica a todos los premios y cada tumble que tenga lugar incrementa el multiplicador en 1x hasta el final de la ronda.

Cinco caídas consecutivas en la misma tirada durante la ronda activan de nuevo la función y otorgan 2 tiradas gratis adicionales.

Si el premio de toda la ronda de TIRADAS GRATIS está entre 50x y 80x la apuesta total, aleatoriamente puede ofrecerse al jugador o cobrar el premio actual o rejugar la función. Si se cobra el premio, se otorga el premio y la ronda termina. Si se elige rejugar, el premio previo se confisca y la ronda comienza desde el principio.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 8.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 8.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes tiradas gratis 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 25x - la posibilidad de ganar la ronda de TIRADAS GRATIS de forma natural es mayor. La posibilidad de conseguir tumbles se incrementa. La función COMPRAR TIRADAS GRATIS se desactiva.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

## COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

## 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 periodos de tiempo es mayor.

Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.

Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.

Los premios de Tiradas gratis y Respins se suman al premio de vía de premio.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Los premios de las tiradas gratis y de Respin se otorgan al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total de las tiradas gratis y de Respin en el historial contiene el premio total del ciclo.

El RTP teórico del juego al elegir cobrar el premio cuando se ofrece rejugar al final de la función de TIRADAS GRATIS es 95.97%

El RTP teórico del juego al elegir rejugar cuando se ofrece al final de la función de TIRADAS GRATIS es 96.50%

El RTP teórico del juego al elegir cobrar el premio cuando se ofrece rejugar al final de la función de TIRADAS GRATIS y usando la "APUESTA ANTE" es 95.83%

El RTP teórico del juego al elegir rejugar cuando se ofrece al final de la función de TIRADAS GRATIS y usando la "APUESTA ANTE" es 96.52%

El RTP teórico del juego al elegir cobrar el premio cuando se ofrece rejugar al final de la función de TIRADAS GRATIS y usando "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es 94.90%

El RTP teórico del juego al elegir rejugar cuando se ofrece al final de la función de TIRADAS GRATIS y usando "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es 96.60%

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: 100

APUESTA MÁXIMA: 500.000

## 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.

## INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

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.

**TIR. AUTO.** abre el menú de tirada automática.

Pinche de nuevo el botón **TIR. AUTO.** 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 8000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 8000X 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**