

REGLAS DE JUEGO

MOCHIMON



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 7x7 símbolos.

15+ 3000	15+ 2000	15+ 1200	15+ 800	15+ 600	15+ 500	15+ 400
14 1400	14 1200	14 800	14 400	14 300	14 240	14 200
13 700	13 600	13 400	13 200	13 160	13 120	13 100
12 300	12 250	12 200	12 100	12 70	12 60	12 50
11 150	11 120	11 90	11 60	11 50	11 40	11 30
10 100	10 80	10 60	10 40	10 30	10 25	10 20
9 50	9 40	9 30	9 25	9 20	9 15	9 10
8 40	8 30	8 25	8 20	8 15	8 10	8 8
7 35	7 25	7 20	7 15	7 10	7 8	7 6
6 30	6 20	6 15	6 10	6 8	6 6	6 5
5 20	5 15	5 10	5 8	5 6	5 5	5 4



Este es el símbolo SCATTER.

El símbolo SCATTER aparece en todos los rodillos.

FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte baja de la pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas con nuevos símbolos desde arriba.

Los tumbles continuarán hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble.

Todas las ganancias se añaden al saldo del jugador después de que todos los tumbles resultados de un giro base se hayan jugado.

FUNCIÓN MULTIPLICADOR DE POSICIONES

Cuando un símbolo ganador explota, marca su posición en la cuadrícula. Después de que un segundo símbolo explote en la misma posición, se añade un multiplicador a esa posición, comenzando por x2 y doblándose cada vez que otro símbolo explote sobre él, hasta un máximo de x128. El multiplicador se aplica a todas las combinaciones ganadoras que aparezcan sobre él. Si hay más multiplicadores involucrados en la misma combinación ganadora, se suman entre sí.

En el juego base todas las posiciones marcadas con multiplicadores duran hasta el final de la secuencia de tumble, siendo limpiadas cuando no hay más tumbles.

TIRADAS GRATIS

Consiga 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER en cualquier posición de la pantalla para ganar 10, 12, 15, 20 o 30 tiradas gratis respectivamente.

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS las posiciones marcadas y sus multiplicadores permanecen en su lugar hasta el final de la ronda y pueden incrementarse con las siguientes tumbles a lo largo de todas las tiradas gratis.

Consiga 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER durante la ronda en cualquier posición de la pantalla para ganar 10, 12, 15, 20 o 30 tiradas gratis adicionales respectivamente.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x apuesta tanto en el juego base como en la tirada gratis. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 5.000x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga y las restantes tiradas gratis se anulan.

COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual. Cuando se compra la ronda de TIRADAS GRATIS, pueden aparecer 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER aleatoriamente.

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.

Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago.

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.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

El RTP teórico de este juego es del 94.50%

El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.50%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 10,00 €

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.

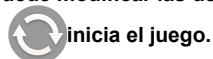
INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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

abre la página de Información.

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



 abre el menú de tirada automática.

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.

El importe máximo de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 5000X 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 juegos 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.

OK

JOKERBET | .es