

REGLAS DE JUEGO

MONSTER SUPERLANCHE



REGLAS DEL JUEGO

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

				
20 - 30 3000 18 - 19 500 16 - 17 250 14 - 15 120 12 - 13 80 10 - 11 40 8 - 9 30	20 - 30 2000 18 - 19 400 16 - 17 200 14 - 15 100 12 - 13 60 10 - 11 30 8 - 9 20	20 - 30 1500 18 - 19 300 16 - 17 150 14 - 15 75 12 - 13 50 10 - 11 25 8 - 9 15	20 - 30 1000 18 - 19 250 16 - 17 120 14 - 15 60 12 - 13 40 10 - 11 20 8 - 9 12	
				
20 - 30 500 18 - 19 200 16 - 17 100 14 - 15 40 12 - 13 20 10 - 11 12 8 - 9 8	20 - 30 300 18 - 19 150 16 - 17 75 14 - 15 30 12 - 13 15 10 - 11 10 8 - 9 6	20 - 30 300 18 - 19 150 16 - 17 75 14 - 15 30 12 - 13 15 10 - 11 10 8 - 9 6	20 - 30 200 18 - 19 100 16 - 17 50 14 - 15 25 12 - 13 12 10 - 11 8 8 - 9 4	20 - 30 200 18 - 19 100 16 - 17 50 14 - 15 25 12 - 13 12 10 - 11 8 8 - 9 4
<div><p>Este es el símbolo SCATTER. Consiga 4 o mas símbolos SCATTER para lanzar la función</p></div>				

TUMBLE DE SÍMBOLOS GANADORES

Tras cada tirada, todos los símbolos de todas las combinaciones ganadoras y todos los SCATTERS se bloquean en la pantalla y los símbolos no ganadores desaparecen. Todos los símbolos restantes caen a la parte inferior y las posiciones vacías son reemplazadas con símbolos nuevos que caen desde arriba.

Si se añaden más símbolos del mismo tipo o SCATTERS a combinaciones ganadoras existentes, también permanecerán en pantalla y el tumbling continuará.

El tumbling termina cuando no hay más símbolos añadidos a las combinaciones ganadoras existentes.

Todos los premios se suman al saldo del jugador después de que hayan terminado todos los tumbles.

En cada tirada aparece un multiplicador aleatorio en la parte superior de cada rodillo. Cuando un rodillo se completa con símbolos ganadores al final de una secuencia de tumble, el multiplicador de ese rodillo se aplica al premio de todas las combinaciones ganadoras en pantalla, excepto a los pagos de SCATTER. Cuando se aplican más multiplicadores, sus valores se suman entre sí.

Los posibles multiplicadores son: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 30x, 40x, 50x, 75x o 100x.

TIRADAS GRATIS

Consiga 4, 5 o 6 símbolos SCATTER para ganar 8, 12 o 20 tiradas gratis respectivamente.

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS, cuando se aplica un multiplicador a un premio, su valor también se suma a un medidor de multiplicador total. Cuando se consigue un nuevo multiplicador durante la ronda, el valor total de multiplicador también se suma al multiplicador de esa tirada.

Consiga 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER para ganar 3, 8, 12 o 20 tiradas gratis 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

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 respin de forma natural es mayor. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La función COMPRAR TIRADAS GRATIS está deshabilitada.

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.

Al comprar la ronda de TIRADAS GRATIS, en la tirada originadora pueden aparecer aleatoriamente 4, 5 o 6 SCATTERS.

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

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.

El RTP teórico de este juego es del 94.05%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.05%

El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.05%



APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 10,00 €

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.

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.



inicia el juego.

 TIR. AUTO.

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 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 .es