

# REGLAS DE JUEGO

---

NIGHTY MUNCHING MELONS



## REGLAS DEL JUEGO

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



5 - 20000  
4 - 4000  
3 - 400



5 - 4000  
4 - 1000  
3 - 200



5 - 400  
4 - 200  
3 - 100



5 - 200  
4 - 100  
3 - 40



5 - 100  
4 - 40  
3 - 20



5 - 100  
4 - 40  
3 - 20



5 - 40  
4 - 20  
3 - 10



5 - 40  
4 - 20  
3 - 10  
2 - 4



Este símbolo es el símbolo BONUS.  
Aparece en todos los rodillos.

Cuando aparecen exactamente 2 símbolos BONUS, hay una posibilidad aleatoria de que se introduzca un 3er símbolo BONUS en la cuadrícula desde fuera de la pantalla, ganando la ronda de BONUS.

### FUNCIÓN BONUS

Cuando aparecen 3 o más símbolos BONUS en pantalla, originan la FUNCIÓN BONUS.

Cuando comienza la función, los rodillos se vacían de símbolos y para la ronda solo pueden aparecer símbolos DINERO, SANDÍAS, SANDÍA FANTASMA y espacios vacíos.



Este es el símbolo DINERO.

En cada juego, los símbolos DINERO toman un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.1x, 0.25x, 0.5x, 1x, 2.5x, 5x, 10x, 25x, 50x, 100x, 250x 500x la apuesta total.

La ronda comienza con 3 respins. Todos los símbolos DINERO que aparezcan tras cada respin reinician el número de respins de nuevo a 3.

Todos los símbolos DINERO que aparezcan permanecen en su lugar hasta que son recopilados o termina la ronda.



Este es el símbolo SANDÍA FANTASMA.

Cuando el símbolo SANDÍA FANTASMA aparece, cambia aleatoriamente de posición tras cada respin.

Todos los símbolos SANDÍA FANTASMA que aparezcan tras cada respin reinician el número de respins de nuevo a 3.

Este es el símbolo SANDÍA.



Cuando aparece el símbolo SANDÍA se mueve en una dirección aleatoria, arriba, abajo, izquierda o derecha, hasta que atraviesa en el borde de la pantalla y vuelve a la posición en la que apareció. Mientras se mueve, recopila todos los símbolos DINERO en su camino, añadiendo sus valores al premio total.

La primera SANDÍA que aparezca tiene un multiplicador de 1x. Por cada nueva SANDÍA que aparezca tras la primera, el multiplicador se incrementa en 1x. El multiplicador se aplica al valor de todos los símbolos DINERO que recopile el símbolo SANDÍA.

Cuando una SANDÍA recopila una SANDÍA FANTASMA mientras se mueve, puede originar las siguientes funciones aleatoriamente:

**MÁS SANDÍAS** - el siguiente respin garantiza al menos un símbolo SANDÍA en la pantalla.

**SANDÍA GRANDE** - Cuando el símbolo SANDÍA recopila el símbolo SANDÍA FANTASMA, crece en tamaño a un símbolo SANDÍA de 2x2, siendo posible que recopile más símbolos DINERO en su camino.

**SANDÍA MASIVA** - Cuando el símbolo SANDÍA recopila un símbolo SANDÍA FANTASMA, crece en tamaño a un símbolo SANDÍA 3x3, siendo posible recopilar más símbolos SANDÍA en su camino.

**VIDA EXTRA** - El contador de respin se incrementa de 3 a 4. Cualquier símbolo DINERO, SANDÍA o SANDÍA FANTASMA que aparezca en la pantalla reiniciará el contador de respins de nuevo a 3.

**SANDÍA LOCA** - Aleatoriamente la SANDÍA puede moverse arriba y abajo hacia el borde derecho de la pantalla, recopilando todos los símbolos DINERO en su camino y después volviendo a la posición de la SANDÍA FANTASMA.

Cuando no quedan más respins o si la pantalla está llena de símbolos, aparece una sandía de 3x3 y recopila todos los símbolos de la pantalla.

Esta SANDÍA 3x3 no tiene multiplicador.

Si la pantalla estaba totalmente llena de símbolos cuando apareció la SANDÍA 3x3, tras la recolección los respins se reinician de nuevo a 3 o 4 y la función continúa.

La ronda termina cuando no quedan más respins.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 3.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 3.000x la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y los restantes juegos 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 30x - la posibilidad de ganar la ronda bonus de forma natural es mayor. Hay más símbolos BONUS presentes en los rodillos. La función COMPRAR BONUS está desactivada.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

## COMPRAR BONUS

La ronda BONUS puede originarse instantáneamente desde el juego base al comprarla 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.

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.



El RTP teórico de este juego es del 94.03%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.03%

El RTP del juego al usar la "COMPRAR BONUS" es del 94.03%



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: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 16,00 €

## 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.






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.

La cantidad máxima de premio está limitado a 3000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 3000X 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**