

REGLAS DE JUEGO

PIRATES & PONIES

 **JOKERBET**

Reglas del juego Pinatas and Ponies

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

Sin Jackpot:

El XX.XX% de la sección de ayuda indica la variante del juego seleccionada en el sistema.

SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

REACCIÓN EN CADENA

Los símbolos que forman premios desaparecen, dando paso a nuevos símbolos que pueden formar nuevos premios.

PIÑATAS

Se colocan tres piñatas de poni diferentes sobre los rodillos: piñata pequeña, piñata grande y superpiñata. Las piñatas más grandes ofrecen mayores premios.

Las piñatas están dormidas durante el juego normal, pero pueden activarse aleatoriamente para otorgar un MULTIPLICADOR aleatorio. Esto se aplica al final del giro a todos los premios del giro actual. Durante los GIROS DULCES, los multiplicadores otorgados por las piñatas no se reinician antes del final de la ronda de bono. En cambio, se apilan y se aplican a todos los giros ganadores. El multiplicador máximo que pueden acumular las piñatas durante los GIROS DULCES es de 50x.

COMODINES ALEATORIOS

Durante el juego normal, pueden caer aleatoriamente en los rodillos entre 4 y 10 símbolos COMODÍN. Los símbolos COMODÍN sustituyen a todos los símbolos de pago.

MULTIPLICADOR

Las piñatas pueden otorgar los siguientes multiplicadores:

Piñata pequeña: 2x, 3x, 4x, 5x;

Piñata grande: 5x, 6x, 7x, 9x, 10x, 12x, 15x;

Superpiñata: 17x, 20x, 22x, 25x, 27x, 30x.

GIROS DULCES

3 o más símbolos de GIROS DULCES en la pantalla activan 10 GIROS DULCES, y cada símbolo adicional por encima del mínimo requerido de 3 otorga +2 giros. 3 o más símbolos de GIROS DULCES durante los GIROS DULCES reactivan 10 GIROS DULCES más, y cada símbolo adicional otorga +2 giros de bono. Durante los GIROS GRATIS, las piñatas se activan con una barra de progreso especial. Cualquier multiplicador otorgado por las piñatas se acumula y se aplica a todos los premios en los GIROS GRATIS restantes. El multiplicador se reinicia al final de la ronda de bono.

BARRA DE PROGRESO

Durante los GIROS GRATIS, las piñatas se activan cuando el jugador completa una sección de la barra de progreso que se muestra debajo de las piñatas.

La barra de progreso se llena con los símbolos que participan en un premio. Tiene tres pasos que se corresponden con las tres piñatas.

Cuando se activa una piñata, se muestra en medio de la pantalla y el jugador tiene que golpearla. Al golpearla, la piñata ofrece un MULTIPLICADOR ALEATORIO. Con cada siguiente golpe, la cantidad de ese multiplicador aumenta de forma aleatoria. Cuando se rompe la piñata, se otorga el multiplicador final. Si se activa una piñata pero el jugador no la rompe manualmente tras dos minutos, otorgará automáticamente el mismo multiplicador que tendría si el jugador la hubiera roto manualmente.

La barra de progreso se reinicia al final de la ronda de bono.

CÓMO JUGAR A PINATAS & PONIES

Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 EUR, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón

“Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón “Apostar”, hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego.

Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería: $2 / 20 * 300 = 30$.

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera: $2 * 20 = 40$.

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia = $2 \times 2 = 4$.

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP \approx XX%


El multiplicador máximo calculado del juego es 10500.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XX

Saldo:
€1,000.00

PIÑATAS



¡Piñatas de poni repletas de **MULTIPLICADORES DE PREMIOS**! Durante los **GIROS DULCES** todas las ganancias llenan la barra de progreso y pueden desbloquear gradualmente cada una de las tres piñatas.

<

JUGAR

>

Saldo:
€1,000.00

COMODINES ALEATORIOS



¡Durante el juego normal, los **COMODINES** pueden caer aleatoriamente en los rodillos para obtener un **PREMIO GARANTIZADO**!

¡LOS **COMODINES** sustituyen a todos los símbolos de pago!

MULTIPLICADOR



¡Las piñatas pueden otorgarte aleatoriamente un **MULTIPLICADOR DE PREMIOS** durante el juego normal!

<

JUGAR

>



Saldo

€1,000.00

Home

Volume

Fullscreen

Menu

SÍMBOLOS



25+ 20
23+ 10
20+ 7
16+ 5
13+ 3
10+ 1.5



25+ 10
23+ 4
20+ 3
16+ 2.5
13+ 1.7
10+ 1.2



25+ 7
23+ 3.5
20+ 2.7
16+ 2.2
13+ 1.5
10+ 1



25+ 5
23+ 3
20+ 2.5
16+ 2
13+ 1.2
10+ 0.7



25+ 3
23+ 2
20+ 1.5
16+ 1.2
13+ 0.8
10+ 0.5



25+ 2
23+ 1.5
20+ 1.2
16+ 1
13+ 0.5
10+ 0.3



25+ 1.5
23+ 1.2
20+ 1
16+ 0.7
13+ 0.4
10+ 0.2



25+ 1.2
23+ 1
20+ 0.6
16+ 0.4
13+ 0.2
10+ 0.1

<

JUGAR

>

OK

JOKERBET .es