

REGLAS DE JUEGO

POWER OF MERLIN 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 - 400
5 - 200
4 - 100
3 - 20
2 - 10



6 - 100
5 - 50
4 - 40
3 - 10



6 - 50
5 - 30
4 - 20
3 - 10



6 - 40
5 - 15
4 - 10
3 - 5



6 - 30
5 - 12
4 - 8
3 - 4



6 - 25
5 - 10
4 - 8
3 - 4



6 - 20
5 - 10
4 - 5
3 - 3



6 - 18
5 - 10
4 - 5
3 - 3



6 - 16
5 - 8
4 - 4
3 - 2



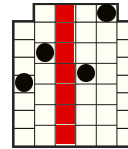
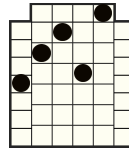
6 - 12
5 - 8
4 - 4
3 - 2

Formas de ganar



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y RAYO.

Aparece en los rodillos 2, 3, 4, 5 y 6.



Los premios se otorgan para combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha de cualquier tamaño. Los rodillos 1 y 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 superior. La fila superior de los rodillos 2 a 5 gira independientemente de derecha a izquierda. En total, el número máximo de posibles vías de premio es de 117649.



FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagarán las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los símbolos restantes caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se rellenan con nuevos símbolos que vienen de arriba. Los nuevos símbolos son del mismo tamaño que los de la tirada inicial, antes del tumble.

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.

FUNCIÓN RAYO



Este es el símbolo RAYO. El símbolo RAYO no paga.

El símbolo RAYO solo puede aparecer en el rodillo horizontal superior.

Cuando aparece el RAYO, como resultado de una tirada normal o un tumble, se eligen todas las instancia de un símbolo pagador aleatorio de los rodillos 2, 3, 4 o 5 para ser reemplazado con el símbolo WILD. Si como resultado de un tumble, el símbolo RAYO cambia a una nueva posición en la fila superior, se eligen todas las instancias de un símbolo pagador aleatorio de los rodillos 2, 3, 4 o 5 para ser reemplazado con un WILD.

TIRADAS GRATIS



Este es el símbolo SCATTER. Aparece en todos los rodillos y puede hacerlo en cualquiera de sus formas posibles en el rodillo.

Consiga 4 o más símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS.

4 símbolos SCATTER otorgan 10 tiradas gratis.

5 símbolos SCATTER otorgan 14 tiradas gratis.

6 símbolos SCATTER otorgan 18 tiradas gratis.

7 símbolos SCATTER otorgan 22 tiradas gratis.

8 símbolos SCATTER otorgan 26 tiradas gratis.

9 o más símbolos SCATTER otorgan 30 tiradas gratis.

Antes de que comience la ronda, puede apostar para ganar más tiradas gratis o cobrar en cualquier momento para iniciar la ronda.

Si usted apuesta, una ruleta gira y se detiene en una posición de premio o de pérdida. Si se detiene en un premio, el número de tiradas gratis ganadas se incrementa en 4. Si se detiene en una pérdida, se pierden

todas las tiradas gratis y la ronda termina.

Arriesgarse de 10 a 14 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 63.10%.

Arriesgarse de 14 a 18 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 69.37%.

Arriesgarse de 18 a 22 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 73.95%.

Arriesgarse de 22 a 26 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 76.58%.

Arriesgarse de 26 a 30 tiradas gratis, la posibilidad de ganar es del 78.92%.

La ronda de TIRADAS GRATIS comienza cuando usted recopila las tiradas gratis de la riesgo o accede directamente desde el juego base.

La ronda comienza con un multiplicador de premio de x1. Durante la función de TIRADAS GRATIS,

cada empujón aumenta el multiplicador en x1 hasta el final de la ronda. Tras cada empujón, el

premio total de ese tumble se multiplica por el multiplicador de premio actual.

Consiga 3 símbolos SCATTER durante la ronda para ganar 4 tiradas gratis más.

La FUNCIÓN RAYO está disponible durante la ronda de TIRADAS GRATIS.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 40.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 40.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones se confiscan.

COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 150x la apuesta total actual.

Al comprar la ronda de TIRADAS GRATIS, pueden aparecer aleatoriamente 4, 5, 6 o 7 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

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 bonus se suman al premio de la vía de premio.

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 94.08%

El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.08%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 1,00 €

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.



inicia el juego.



abre el menú de tirada automática.




MENÚ DE CONFIGURACIÓN

OK

JOKERBET .es

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 40000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 40000X 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.