

REGLAS DE JUEGO

POWER ZONES: ISHTAR



Power Zones™: Ishtar

Tragaperras de 6 carretes y 15.625 formas

Cómo jugar:

- La pantalla inicial muestra las funciones del juego.
- Pulsar los botones flecha le permite navegar entre las páginas.
- Pulse el botón **JUGAR** para empezar la partida.
- Pulse - o + sobre **APUESTA TOTAL** para elegir la apuesta total.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- 3 o más símbolos que aparezcan en cualquier lugar de los carretes consecutivos de izquierda a derecha activan un premio.
- Los premios se calculan según la tabla de premios. Los premios se multiplican por el valor de moneda. El valor de moneda es su apuesta total dividida por 40.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar toda la lista de opciones pase el cursor sobre el botón **AUTO JUEGO** y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- Durante el auto juego se mostrará el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
 - No tiene fondos suficientes para el siguiente giro.
- Puede terminar el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse el botón i.
- Para desplazarse por la tabla de premios, pulse los botones flecha.
- Para cerrar la página de referencia y volver al juego, pulse el botón **JUGAR**.

Formas:

- A este juego se juega con un número fijo de 15,625 Formas de ganar.
- Las combinaciones ganadoras deben empezar por el carrete más a la izquierda, con 3 o más símbolos idénticos en carretes consecutivos.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolo Comodín

- El símbolo amarillo y azul "W" con un diamante es el símbolo **COMODÍN** del juego.
- El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos.
- Los símbolos **COMODÍN** solo pueden aparecer mediante la función **Símbolos Comodín Random**.

Power Zones™

- En jugar giro del juego principal, un número aleatorio de 1 tipo de símbolo puede aparecer como símbolos cargados. Estos símbolos no pueden ser **COMODÍN**.
- Los símbolos cargados tienen un aspecto distinto con un gráfico especial a su alrededor. Los símbolos cargados bloquean **Power Zones™** en la posición de símbolo en la que aparecen.
- **Power Zones™** conectan unas con otras en vertical y horizontal. Obtener un símbolo cargado en horizontal o vertical junto a una **Power Zone™** expandirá la **Power Zone™**.
- Cuando un símbolo cargado aparece en una **Power Zone™** todos los símbolos en esa zona se transforman en el mismo tipo de símbolo que el símbolo cargado.
- Los símbolos cargados no pueden aparecer a la vez en un giro que activa la función de Símbolos Comodín Random.
- Una vez los símbolos se han transformado, las **Power Zones™** se eliminan.
- Las posiciones de todas las **Power Zones™** en los carretes se guardan por cantidad de apuesta.
- Cambiar la apuesta total devolverá cualquier posición con **Power Zones™** al estado guardado para esa apuesta total.
- El modo de juego también se guarda por apuesta.
- Cambiar la apuesta total revertirá el modo guardado.

Llamas de Ishtar

- En cualquier giro del juego principal, el color de las antorchas a los lados de los carretes indica qué función se ha activado: **Símbolos Comodín Random**, **Modo Goddess** o **Giro Fire**.
- Cada función se activa aleatoriamente.

Símbolos Comodín Random

- La función **Símbolos Comodín Random** se activa cuando las antorchas a los lados de los carretes se vuelven azules.
- La función **Símbolos Comodín Random** añade símbolos **COMODÍN** aleatorios a los carretes para el resultado de ese giro.
- Estas posiciones de símbolo pueden ser posiciones de símbolo que tengan **Power Zones™** en ellas.
- Los símbolos cargados no pueden aparecer en el mismo giro de la función **Símbolos Comodín Random**, ni los símbolos **COMODÍN** pueden aparecer como símbolos cargados.

Modo Goddess

- La función **Modo Goddess** se activa cuando las antorchas a los lados de los carretes se vuelven verdes.
- El **Modo Goddess** dura un número aleatorio de giros.
- El **Giro Fire** siempre se activa después del **Modo Goddess**.
- La función de **Símbolos Comodín Random** no puede activarse durante el **Modo Goddess**.
- El valor del multiplicador de premios siempre comienza en $\times 2$ y aparece sobre los carretes.
- Durante el **Modo Goddess**, todas las **Power Zones™** se transforman en **Power Zones™ Multiplicador**.
- Si un símbolo cargado aparece en cualquier lugar de los carretes, el símbolo cargado crea una **Power Zone™ Multiplicador**.
- Si el símbolo cargado aparece en un espacio adyacente a una **Power Zone™ Multiplicador**, la **Power Zone™** se expande para incluir la posición del símbolo recién aparecido.
- Si un símbolo cargado aparece dentro de una **Power Zone™ Multiplicador**, todos los símbolos de la **Power Zone™ Multiplicador** se transforman en el mismo tipo de símbolo del símbolo cargado que ha aparecido en su interior.
 - Si esto sucede, el premio se multiplica por el valor mostrado.
- Las **Power Zones™ Multiplicador** se retiran después de que los símbolos en su interior se transformen.
- El multiplicador de premios aumenta en 1 por zona que activó una transformación.

Giro Fire

- La función **Giro Fire** se activa cuando las antorchas a los lados de los carretes se vuelven rojas.
- Durante el **Giro Fire** todas las **Power Zones™** se transforman en **Fire Power Zones™**.
- Durante el **Giro Fire** en los carretes no pueden aparecer símbolos cargados ni se puede activar ninguna otra función en el mismo giro.
- Si la función se activó durante el **Modo Goddess**, el multiplicador de premios sobre los carretes se aplica al **Giro Fire**.
 - Si el **Giro Fire** se activa durante el **Modo Goddess**, ambas funciones terminan cuando el **Giro Fire** termina.
- Cada símbolo dentro de una **Fire Power Zones™** se transforma en un símbolo misterioso del mismo tipo cuando los carretes se paran.
- Las **Fire Power Zones™** desaparecen tras transformarse.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.52%.

Nota sobre desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
- Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Un fallo en el funcionamiento anulara todos los pagos.

OK

 **JOKERBET**