

REGLAS DE JUEGO

POWERMOON

 **JOKERBET**

POWERMOON

Porcentaje de retorno al jugador (Return to Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) asciende a un 96,01%. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

Instrucciones del juego





POWERMOON es un juego de 5 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 5 ó 10 líneas de premios fijas. La apuesta es de 0,10€ a 40,00€ (o el equivalente de moneda).

Ganancias

Todos los premios son válidos para las combinaciones de símbolos del mismo tipo. Todos los premios son de izquierda a derecha. Todos los premios valen en las líneas de premios indicadas. Los premios en las líneas diferentes se adicionan. Sólo se da el premio mayor en cada línea. WILD sustituye a todos símbolos, excepto SCATTER. SCATTER aparece sólo en el rodillo 3. El funcionamiento erróneo anula todos los juegos y premios.

Giros gratis

Cuando aparece el símbolo scatter en el rodillo 3 en el juego base se activan 5 giros gratis. Sólo puede aparecer un scatter por giro. Antes del inicio de los giros gratis, el scatter se convierte en wild y se mantiene fijo en la pantalla hasta el final de los giros gratis. Uno de los

símbolos de menor valor  ,  ,  ,  se selecciona aleatoriamente y se emplea como símbolo especial durante los giros gratis. Cada símbolo especial que aparezca se mantiene fijo en la pantalla hasta el final de los giros gratis. Cuando aparece la moneda



durante los giros gratis aumenta el contador potenciador en 1 o se da un giros gratis adicional. En cada giro gratis pueden aparecer varias monedas.

Potenciador en los giros gratis

El contador potenciador se puede aumentar de inmediato hasta un máximo de 9. Al final de los juegos gratis, todos los símbolos especiales de la pantalla se transforman en el símbolo inmediatamente superior tantas veces como potenciadores haya recogido el jugador.

Operaciones

Menú de apuestas



Pulsando este botón se despliega el menú de apuestas. En **SELECCIONAR LÍNEAS** se puede ajustar la cantidad de líneas de premios. Si se cambia el número de líneas, las líneas ganadoras correspondientes se mostrarán en los rodillos. En **SELECCIONAR APUESTA** se puede ajustar la apuesta por línea de premio. La apuesta total se muestra en **APUESTA**. Al inicio del juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**. El menú de apuestas se cierra pulsando de nuevo el botón.

Arranque del juego



Pulsando Start arrancan los rodillos y comienza un juego. Si el juego automático está activado, el botón inicia automáticamente el giro de los rodillos.

Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según la tabla de premios. A la tabla de premios se puede acceder pulsando el botón **tabla de premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en diferentes líneas, así como los premios Scatter, se suman para dar el resultado final.

En caso de ganar

En caso de ganar un premio a partir de 0,05 € (o moneda equivalente), aparte de cobrar los premios, existen 2 posibilidades de riesgo (riesgo de naipes y riesgo de escalera) y la posibilidad del cobro del premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si está activado el juego automático.

Cobro



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

Ofertas de riesgos

Pulsando el botón Riesgo con el símbolo de naipes se selecciona el riesgo de naipes y pulsando el botón Riesgo con el símbolo de escalera se selecciona el riesgo de escalera.

Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da la **PREMIO MÁXIMA**.



Selección de los naipes negros o rojos

Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Pulsando se ejecuta un paso de riesgo.

Cobro parcial



Pulsando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

Cobro completo



Con este botón se cobra el premio. El premio se contabiliza con el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

Funciones generales

Indicación de los botones adicionales



Pulsando el botón correspondiente se visualiza o se suprime un menú con botones adicionales.

Pantalla completa



Pulsando este botón se activa y desactiva el modo de pantalla completa.

Tabla de premios



La tabla de premios se puede visualizar o suprimir de nuevo pulsando el botón correspondiente.

Ayuda



Pulsando este botón, se visualiza y se suprime de nuevo la información de ayuda.

Sonido



Pulsando este botón puede activarse y desactivarse el sonido.

Abandonar el juego

Pulsando el botón Home, finaliza el juego.

Juego rápido

Pulsando el botón gris se puede conectar en todo momento el juego rápido y desconectarlo de nuevo pulsando el botón de la derecha. En los juegos rápidos se acorta la marcha de los rodillos.

Zurdos - Diestros

Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida. Dependiendo del ajuste, los botones se muestran a la derecha o a la izquierda de la pantalla.

Desplazamiento de los botones

Los diferentes botones se pueden mover con flexibilidad mientras se mantienen pulsados. Si el botón está pulsado, flechas indican los sentidos en los que se puede desplazar dicho botón.

La siguiente funcionalidad de juego puede estar sujeta a las condiciones comerciales del operador del casino. Para más información visite el sitio web del operador del casino:

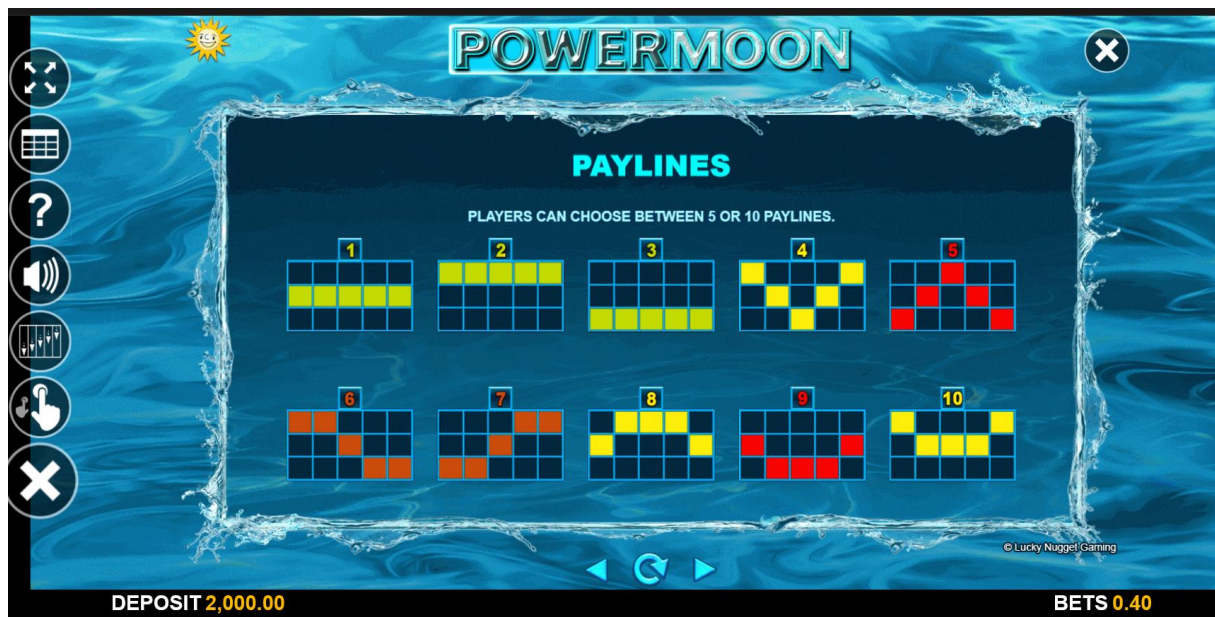
- Los procedimientos que describen cómo se manejan las interrupciones de los juegos actuales.



Gamedesign



Paytable#1



Paytable#2

OK

 **JOKERBET**