

REGLAS DE JUEGO

SANATORIUM SECRETS

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

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

SÍMBOLOS DE ALTO VALOR



6 - 200
5 - 100
4 - 50
3 - 20
2 - 6



6 - 100
5 - 50
4 - 14
3 - 8



6 - 50
5 - 30
4 - 12
3 - 6



6 - 30
5 - 24
4 - 10
3 - 6

SÍMBOLOS DE BAJO VALOR



6 - 24
5 - 20
4 - 8
3 - 4



6 - 24
5 - 20
4 - 8
3 - 4



6 - 16
5 - 12
4 - 6
3 - 4



6 - 16
5 - 12
4 - 6
3 - 2

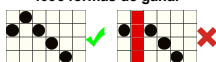


6 - 10
5 - 8
4 - 4
3 - 2



6 - 10
5 - 8
4 - 4
3 - 2

4096 formas de ganar



Los premios se otorgan a combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha.



Este es el símbolo WILD 1x4. Solo puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5. Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y al símbolo SUPER SCATTER. Cuando aparece, puede portar aleatoriamente un multiplicador 4x u 8x. El multiplicador se aplica a todas las combinaciones ganadoras que pasan por él. Si más multiplicadores forman parte de la misma combinación ganadora, se suman entre sí.



Este es el símbolo WILD 2x4. Solo puede aparecer en los rodillos 3 y 4. Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y al símbolo SUPER SCATTER. Cuando aparece, puede portar aleatoriamente un multiplicador 8x, 16x, 32x o 64x. El multiplicador se aplica a todas las combinaciones ganadoras que pasan por él. Si más multiplicadores forman parte de la misma combinación ganadora, se suman entre sí.



Este es el símbolo ANZUELO. Solo puede aparecer en los rodillos 1 y 6. Cuando aparece, engancha a todos los símbolos de alto valor de la misma fila, transformándose a sí mismo en un símbolo de alto valor coincidente o en un conjunto de ellos. También transforma esos símbolos de alto valor en símbolos WILD 1x1. Si el anzuelo pasa por encima de cualquier símbolo WILD, duplica el multiplicador de ese WILD.



Este es el símbolo WILD 1x1. Solo puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5. Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y al símbolo SUPER SCATTER. Este símbolo solo puede aparecer mediante la conversión de un símbolo de alto valor por el símbolo ANZUELO.



Este es el símbolo SCATTER. Puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 o 5.

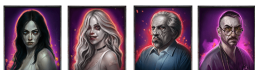


Este es el símbolo SUPER SCATTER. Solo puede aparecer en el rodillo 6.

TIRADAS GRATIS

Consigna 3 o más símbolos SCATTER para originar la función TIRADAS GRATIS. Consiga 3 símbolos SCATTER y 1 símbolo SUPER SCATTER para originar la función SUPER TIRADAS GRATIS.

Antes de que comience la ronda, se juega la función PUZZLE.



En la función PUZZLE, los símbolos de alto valor pueden transformarse en símbolos WILD cuando el rodillo asociado con el símbolo de arriba se completa verticalmente con piezas de puzzle. Sustituyen a todos los símbolos en la siguiente ronda.

Durante la siguiente ronda, pueden aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5.

La función PUZZLE comienza con 3 respins. Cuando una pieza de PUZZLE aparece en la pantalla, se otorga un respin adicional y se otorgará +1 tirada gratis para la siguiente ronda. Durante la función, pueden aparecer aleatoriamente 1 o 2 símbolos ANZUELO en los rodillos 1 o 6. Cualquier símbolo ANZUELO que aparezca también aparecerá en la siguiente función TIRADAS GRATIS durante toda la ronda en una posición aleatoria en cada tirada. Si la ronda se originó con un símbolo SUPER SCATTER, se garantiza que aparecerán 2 símbolos ANZUELO en la función PUZZLE y se otorgarán para la siguiente función SUPER TIRADAS GRATIS. Durante la función PUZZLE, puede aparecer un multiplicador +1x en el rodillo 1 o 6. Cada uno incrementa el multiplicador mínimo con el que pueden aparecer los símbolos WILD 1x4 durante la siguiente ronda. La ronda termina cuando no quedan más respins o si las piezas de puzzle cubren totalmente los rodillos 2, 3, 4 y 5. Si las piezas de puzzle cubren totalmente los rodillos 2, 3, 4 y 5, se otorga el premio máximo y termina la función. La ronda de TIRADAS GRATIS o SUPER TIRADAS GRATIS comienza con 6 tiradas gratis más 2 adicionales por cada SCATTER más allá del tercero que originó la función. Por cada pieza de puzzle que aparezca durante la función PUZZLE anterior, se otorga una tirada gratis adicional. Durante la función, pueden aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5 nuevos símbolos WILD transformados en la función PUZZLE. Cuando un símbolo ANZUELO pasa sobre un símbolo de alto valor transformado en WILD, lo transforma de nuevo en un símbolo WILD 1x1 y duplica su multiplicador actual. Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta. Si el premio total de una función alcanza 10.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las funciones restantes 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:
APUESTA ANTE - Multiplicador de apuesta 40x - La posibilidad de originar la función de TIRADAS GRATIS es 4 veces mayor.
Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal.

COMPRE FUNCIÓN

Pague 75x la apuesta total actual para originar aleatoriamente la función TIRADAS GRATIS o SUPER TIRADAS GRATIS.
Pague 150x la apuesta total actual para originar la función SUPER TIRADAS GRATIS garantizada.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD 

Los juegos de volatilidad media pagan a un ritmo constante y el rango de pagos varía de bajo a muy alto

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

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 Respin se suman al premio de vía de premio.

Los premios de las tiradas gratis y de Respin se otorgan al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total de las tiradas gratis y de Respin en el historial contiene el premio total del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.49%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 94.46%

El RTP del juego al usar "COMPRES TIRADAS GRATIS" es del 94.51%

El RTP del juego al usar la "COMPRES SUPER TIRADAS GRATIS" es del 94.49%



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: 480,00 €


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.

Pulse el botón JUGAR para iniciar 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.

 activa o desactiva el sonido y la música.

 abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Pinche 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.

Pinche de nuevo el botón  para detenerlo.

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 10000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10000X 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**