

REGLAS DE JUEGO

SHAMAN SONG

 **JOKERBET**



REGLAS DE JUEGO

SHAMAN SONG

REGLAS DEL JUEGO

A continuación se incluye la relación del juego para homologar:

SHAMAN SONG

Nombre	SHAMAN SONG
Fabricante	Red Rake Gaming
Versión	SHAMAN SONG
Variante	Máquinas de Azar
Geometría	6X10
Tecnología	HTML5
Componente de habilidad	No existen ningún componente de habilidad
Botes progresivos	No está conectada a ningún bote progresivo
Rondas de bonus	Este juego tiene de una ronda de bonus consistente en tiradas gratuitas
Porcentaje de retorno	95,2%
Porcentaje de retorno (Comprar Tiradas Gratis)	95,2%
Modo automático	Sí existe modo automático con un máximo 100 tiradas automáticas

REGLAS DEL JUEGO

- **SHAMAN SONG**, es una máquina tragaperras con 6 rodillos y hasta 10 filas que cuenta con hasta un millón de formas de ganar y fase de tiradas gratis.
- El botón de **JUGAR** hace una tirada con la apuesta seleccionada.
- Al pulsar **AUTOSPIN** jugarás automáticamente con el número seleccionado de tiradas.
- En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.
- Las combinaciones ganadoras y los pagos se deciden según la **TABLA DE PREMIOS**. Los premios que aparecen en esta tabla tienen el valor de la divisa con la que se está jugando en esos momentos.
- Los cálculos de las ganancias se basan en las combinaciones de símbolos consecutivos de izquierda a derecha.
- El premio máximo por tirada está limitado a 10.000 veces la apuesta total.
- El símbolo Wild puede sustituir a cualquier otro símbolo excepto **Shaman+1, Bonus y Gemas**.
- Tras cada spin inicialmente se muestran sólo las 3 filas inferiores. En caso de obtener un premio se desvela una nueva fila por arriba, y en caso de obtener nuevas líneas de premio con símbolos ya premiados seguirán desvelándose las filas superiores progresivamente una a una.

GEMAS

- Hay 3 medidores: gema violeta, gema verde y gema azul.
- Cada vez que se obtienen nuevas líneas de premio y se desvela una fila nueva, se avanza un paso en el medidor de la gema violeta y se avanza otro paso en el medidor de una de las otras dos gemas.
- Si aparece un símbolo GEMA, se avanzará un paso en el medidor de la gema correspondiente.
- Si aparece el símbolo con las 3 gemas, se avanzará un paso en cada uno de los 3 medidores.

FASE DE TIRADAS GRATIS (FREE SPINS)

- Llenando cualquier medidor se lanza la fase de 10 tiradas gratis.

-
- Hay 3 mecánicas combinables, una correspondiente a cada gema, que se pueden dar en la fase de tiradas gratis. Así, se puede entrar a la fase de tiradas gratis con una mecánica, con dos, o con las tres en función de qué medidores se hayan llenado en la tirada:
 - Gema violeta: Al principio de la fase se sortean 2 símbolos aleatorios y sus premios se multiplican x3.
 - Gema verde: Al principio de la fase se sortean 2 símbolos aleatorios y esos símbolos premian aunque no estén en rodillos adyacentes.
 - Gema azul: Las tiradas durante la fase de tiradas gratis comienzan con 4 filas desveladas en lugar de 3.
 - Si durante la fase se consiguen desvelar las 10 filas, todo el premio obtenido en la fase de free spins se multiplicará x2. Este multiplicador se incrementará en 1 por cada vez más que se consigan desvelar las 10 filas.

SÍMBOLO SHAMAN+1

- El símbolo **Shaman+1** desvela una fila adicional.

MINIJUEGO "SHAMAN DRUM"

- 3 símbolos **Shaman drum** lanzan el minijuego.
- Los rodillos 1,2,5 y 6 giran y muestran símbolos. En el espacio de los rodillos 3 y 4 se muestra un rodillo doble donde se sortea un símbolo y un multiplicador. Todas las instancias de dicho símbolo que hubiera en los carretes 1,2,5 y 6 se transforman en el multiplicador. Todos esos multiplicadores se suman para formar un gran multiplicador. Conseguirás como premio tu apuesta multiplicada por ese multiplicador.

BOTONES

BOTÓN	FUNCIÓN
	BOTÓN JUGAR. Haz clic para hacer una tirada con la apuesta seleccionada.
	Haz clic para iniciar el juego automáticamente. Selecciona el número de tiradas automáticas.
	Utiliza el selector de apuesta para modificar la apuesta total.
	Haz clic para ver la TABLA DE PREMIOS.
	Presionar el botón "Comprar Tiradas Gratis" le permite a un jugador comprar spins gratis.
	Haz clic en el botón para ver las opciones del MENÚ: <ul style="list-style-type: none"> HISTÓRICO Consulta el histórico de jugadas. AYUDA Ver "Reglas del Juego". SALIR Pulta para salir del juego.
	Haz clic para activar o desactivar los sonidos del juego.
	Para una mejor experiencia de juego utiliza PANTALLA COMPLETA.
	Haz clic para abrir el histórico de apuestas (REPLAY).

FREE ROUND BONUS

Los FRBs (Free Round Bonus) son rondas que puedes disfrutar sin coste alguno. Los FRBs son dados por el operador del casino, no por el juego. Si dispones de FRBs se te comunicará al cargar el juego y además se mostrará una ventana de aviso cuando los FRBs se agoten para notificarte que la próxima partida que juegues tendrá el coste de la apuesta establecida. El valor de la apuesta no es modificable y las reglas de las partidas son las mismas que en el modo de juego normal.

VENTANAS FRBS	FUNCIÓN
	Ventana con notificación de FRBs disponibles.
	Ventana de aviso de finalización de FRBs.

SHAMAN SONG



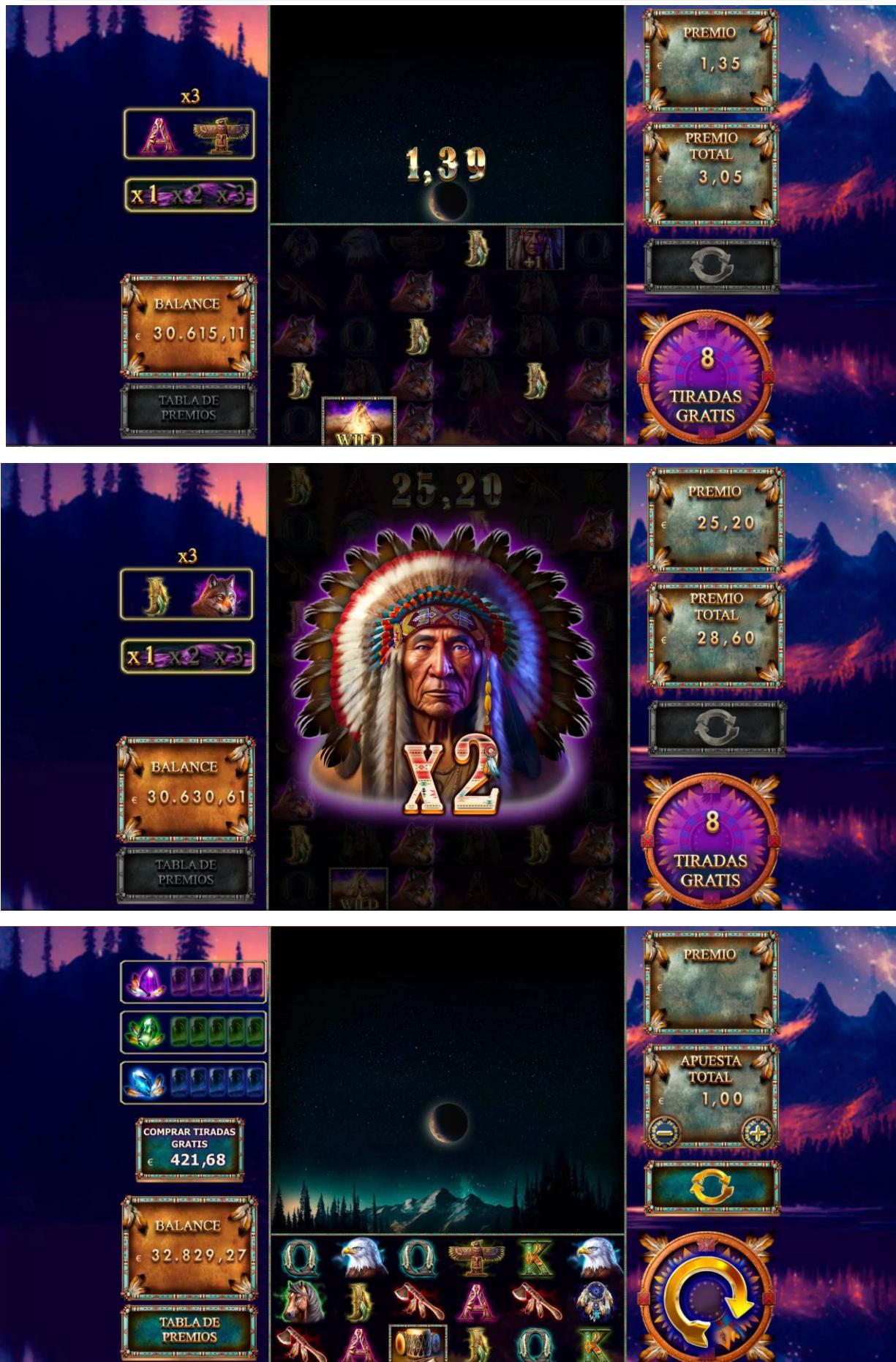


TABLA DE PREMIOS

TABLA DE PREMIOS X											
	6 5 4 3	2 € 1 € 0,5 € 0,25 €		6 5 4 3	1 € 0,75 € 0,4 € 0,2 €		6 5 4 3	1 € 0,75 € 0,4 € 0,2 €		6 5 4 3	0,75 € 0,5 € 0,3 € 0,15 €
	6 5 4 3	0,75 € 0,5 € 0,3 € 0,15 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €
	6 5 4 3	0,75 € 0,5 € 0,3 € 0,15 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €
	6 5 4 3	0,75 € 0,5 € 0,3 € 0,15 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €		6 5 4 3	0,5 € 0,3 € 0,2 € 0,1 €



En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.

Las combinaciones sólo son válidas desde la izquierda

SÍ NO NO

Ésta es una tragaperras de 6 carretes y hasta 10 filas. Tras cada spin inicialmente se muestran sólo las 3 filas inferiores. En caso de obtener un premio se desvela una nueva fila por arriba, y en caso de obtener nuevas líneas de premio con símbolos ya premiados seguirán desvelándose las filas superiores progresivamente una a una.



GEMAS

Hay 3 medidores: gema violeta, gema verde y gema azul.



Cada vez que se obtienen nuevas líneas de premio y se desvela una fila nueva, se avanza un paso en el medidor de la gema violeta y se avanza otro paso en el medidor de una de las otras dos gemas.

Si aparece un símbolo GEMA, se avanzará un paso en el medidor de la gema correspondiente.



Si aparece el símbolo con las 3 gemas, se avanzará un paso en cada uno de los 3 medidores.



TIRADAS GRATIS

Llenando cualquier medidor se lanza la fase de 10 tiradas gratis.

Hay 3 mecánicas combinables, una correspondiente a cada gema, que se pueden dar en la fase de tiradas gratis. Así, se puede entrar a la fase de tiradas gratis con una mecánica, con dos, o con las tres en función de qué medidores se hayan llenado en la tirada:

- Gema violeta: Al principio de la fase se sortean 2 símbolos aleatorios y sus premios se multiplican x3.
- Gema verde: Al principio de la fase se sortean 2 símbolos aleatorios y esos símbolos premian aunque no estén en rodillos adyacentes.
- Gema azul: Las tiradas durante la fase de tiradas gratis comienzan con 4 filas desveladas en lugar de 3.



Si durante la fase se consiguen desvelar las 10 filas, todo el premio obtenido en la fase de free spins se multiplicará x2. Este multiplicador se incrementará en 1 por cada vez más que se consigan desvelar las 10 filas.

x1 x2 x3

SÍMBOLO SHAMAN+1

El símbolo desvela una fila adicional.

MINIJUEGO "SHAMAN DRUM"

3 símbolos lanzan el minijuego.

Los rodillos 1,2,5 y 6 giran y muestran símbolos. En el espacio de los rodillos 3 y 4 se muestra un rodillo doble donde se sortea un símbolo y un multiplicador. Todas las instancias de dicho símbolo que hubiera en los carretes 1,2,5 y 6 se transforman en el multiplicador. Todos esos multiplicadores se suman para formar un gran multiplicador. Conseguirás como premio tu apuesta multiplicada por ese multiplicador.



Cualquier fallo de funcionamiento anula todos los premios y jugadas.



JOKERBET