

REGLAS DE JUEGO

SNAKES & LADDERS SNAKE EYES

 **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.



5 - 500
4 - 250
3 - 100



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 200
4 - 100
3 - 50



5 - 150
4 - 75
3 - 30



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 100
4 - 40
3 - 15



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 50
4 - 15
3 - 5

5 - 500
4 - 250
3 - 100



Este es el símbolo WILD DICE. Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo BONUS. Cuando aparece, el símbolo WILD DICE tendrá 1, 2 o 3 puntos en él. Esto representa un multiplicador de 1x, 2x o 3x que se aplica al premio total de esa tirada.



Este símbolo es el símbolo BONUS. Aparece en todos los rodillos.

SNAKES & LADDERS BOARD BONUS

Consiga 3 o más símbolos BONUS para originar el BONUS DE TABLERO SERPIENTES & ESCALERAS. Dependiendo del número de símbolos BONUS conseguidos se otorga un número de lanzamientos, de la siguiente manera:

- 5 símbolos BONUS - 16 tiradas de dados.
- 4 símbolos BONUS - 14 tiradas de dados.
- 3 símbolos BONUS - 12 tiradas de dados.

Cuando se consigue la función por 4 o 5 símbolos BONUS, hay una posibilidad de que uno de esos símbolos se transforme en un símbolo BONUS SERPIENTE que otorga 2 lanzamientos extra de dados para la ronda subsiguiente.

En el juego BONUS al jugador se le presenta un tablero de 144 cuadrados, en una cuadrícula de 12x12.

El jugador está representado por una cabeza de mono que, al comienzo del juego, está ubicado en el cuadrado 1. Al comienzo de cada juego, se ubican elementos aleatorios en cuadrados aleatorios de la cuadrícula: premios económicos expresados como multiplicador de la apuesta total, multiplicadores para el premio total, escaleras de cualquier tamaño, serpientes de cualquier tamaño y plátanos.

Durante el juego, para cada tirada, 2 dados dan un resultado aleatorio de 1 a 6 puntos en cada uno. Tras cada tirada, la cabeza de mono se mueve un número de posiciones en la cuadrícula de acuerdo al número total de puntos de ambos dados.

La cabeza de mono puede caer en un cuadrado con uno de lo siguiente:

Premio Económico - Un valor aleatorio entre 4x y 100x la apuesta total. Caer en un cuadrado con un premio económico añade este valor al premio total de la ronda.

Multiplicador - Un multiplicador que multiplicará el premio total recopilado hasta ese momento cuando la cabeza de mono caiga en él.

Escalera - La escalera es un atajo que lleva al jugador de un cuadrado inferior a otro más alto en la cuadrícula. Cuando la cabeza de mono cae en la base de la escalera, automáticamente se moverá al cuadrado en el que se encuentra la parte superior de la escalera.

Serpiente - La serpiente es un atajo que lleva al jugador de un cuadrado superior a otro más bajo. Cuando la cabeza de mono cae en la cabeza de la serpiente, automáticamente se moverá al cuadrado en el que se encuentra la parte final de la cola de la serpiente.

Plátano - Caer en un plátano originará una secuencia en la que se añaden valores aleatorios de premio económico a la cuadrícula en posiciones aleatorias y se eliminan los demás plátanos en pantalla.

Posición final - Caer en la posición 144 del tablero otorgará 1000x la apuesta total.

Aleatoriamente, cualquier casilla puede tener un atajo oculto, el encantador de cuerdas. Cuando la cabeza de mono cae en una casilla con un encantador de cuerdas, el atajo se mostrará y la cabeza de mono se moverá a una posición aleatoria superior en la cuadrícula a esta casilla.

La ronda termina cuando no hay más tiradas o se alcanza el cuadrado final, el 144. Al final de la ronda se otorga el importe total recopilado hasta el momento.

El juego BONUS tiene un premio mínimo garantizado de 20x la apuesta total. Si cuando se terminen los lanzamientos el importe actualmente recopilado es inferior a 20x la apuesta total, se entra en un MODO FURIA y la cabeza de mono se moverá de su posición actual al final de la cuadrícula, pasando por el resto de posiciones para recopilar todos los valores y multiplicadores sobre los que pase, aplicando el total de todos los multiplicadores recopilados al importe total. Al estar en el modo furia, la cabeza de mono ignora todas las escaleras, serpientes, plátanos y encantadores de cuerdas.

Si en cualquier momento la cabeza de mono alcanza el cuadrado 144, la ronda termina inmediatamente y se presenta una posibilidad de relanzamiento. El juego hará una tirada de 2 dados y si el resultado es 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 o 6-

6, el juego BONUS se relanzará y comenzará desde el principio.

El número de tiradas en el juego relanzado es el mismo que las tiradas en el juego BONUS inicial.

Cada vez que se obtenga un resultado 1-

1 en los dados, se suma un lanzamiento más.

Cada vez que se obtenga un resultado 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-

6 en los dados, se completa una sección de la serpiente presente en la

parte superior de los rodillos. La serpiente tiene 4 secciones. Cuando las 4 secciones se completan, se otorga un relanzamiento del bonus. El bonus relanzado se jugará después del que termine el actual.

El premio total de la ronda es igual al importe total recopilado de todos los juegos BONUS que se han jugado.

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 períodos de tiempo es mayor

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas. Todas las

ganancias se multiplican por la apuesta por línea. Las ganancias de bonus se multiplican por la apuesta total.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.



PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.300x la apuesta tanto en el juego base como en el juego bonus. Si el premio total de una ronda alcanza 5.300x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y las restantes funciones se confiscan.

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%

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

APUESTA MÍNIMA:0,10 €

APUESTA MÁXIMA:1,00 €

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.

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

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 número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones y de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

El importe máximo de premio está limitado a 5300X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5300X 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 juegos 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 período 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 EXCDE – 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 | .es