

# REGLAS DE JUEGO

---

SPELL MASTER



## 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 - 400  
4 - 100  
3 - 30



5 - 200  
4 - 50  
3 - 20



5 - 200  
4 - 50  
3 - 20



5 - 200  
4 - 50  
3 - 20



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



5 - 100  
4 - 20  
3 - 10



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos ORBE BONUS y símbolos DINERO. Puede aparecer solo en los rodillos 2, 3, 4 y 5 durante el juego base.

Pueden aparecer tres tipos de símbolos ORBE BONUS en la pantalla:



Cuando aparece la ORBE BONUS DORADA, se recopila en la reserva PREMIOS en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPINS. Al jugar la función con el modificador PREMIOS activo, el tamaño de la pantalla se incrementa a 5x6 y cada ORBE BONUS DORADA que aparezca revelará un nombre Premio aleatorio. Recopile 3 nombres del mismo Premio para ganar un premio económico directo. Los posibles valores de Premio son: MINI 12.5x la apuesta total, MINOR 30x la apuesta total, MAJOR 125x la apuesta total, MEGA 1000x la apuesta total o GRAND 1875x la apuesta total.



Cuando aparece la ORBE BONUS ROJO, se recopila en la reserva MULTIPLY en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPINS. Al jugar la función con el modificador MULTIPLY activo, cada ORBE BONUS ROJO que aparezca puede otorgar aleatoriamente un multiplicador de hasta 10 símbolos DINERO presentes en la pantalla en ese momento. Al multiplicar símbolos DINERO, los primeros símbolos se multiplicarán por 2x, para el último símbolo, el multiplicador puede ser aleatoriamente de 2x, 3x, 4x, 5x o 10x. El mismo símbolo DINERO puede multiplicarse hasta un máximo de 4 veces por ronda de RESPINS.



Cuando aparece la ORBE BONUS AZUL, se recopila en la reserva CHARGE en la parte superior de la pantalla. Cuando se recopila, puede originar aleatoriamente la función RESPINS. Al jugar la función con el modificador CHARGE activo, cada ORBE BONUS AZUL que aparezca seleccionará aleatoriamente un símbolo DINERO actualmente en la pantalla para incrementar su valor con cantidades aleatorias en cada respin. Los valores posibles con los que pueden incrementarse los valores de los símbolos DINERO son: 0.3x, 0.6x, 0.9x, 1.2x, 1.8x, 2.4x, 3x, 4x, 5x, 6x, 12.5x o 25x la apuesta total. La recopilación se origina al final de la tirada y puede otorgar aleatoriamente uno, dos o tres modificadores. La siguiente ronda de RESPINS se juega con todos los modificadores que se originaron inicialmente.

### FUNCIÓN RESPINS



Este es el SÍMBOLO DINERO. Solo puede aparecer durante la función RESPIN. Cuando aparece, toma un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.3x, 0.6x, 0.9x, 1.2x, 1.8x, 2.4x, 3x, 4x, 5x, 6x, 12.5x o 25x la apuesta total.

Cuando comienza la ronda, los símbolos normales desaparecen y tan solo hay presentes en las tiras de los rodillos espacios vacíos, ORBES BONUS y símbolos DINERO.

La ronda se juega con todos los modificadores que se originaron al inicio de la función. Los modificadores no originados al inicio de la función pueden originarse aleatoriamente durante la ronda cuando se recopilen ORBES BONUS asociados con ellos.

La ronda comienza con 3 respins. Todos los símbolos DINERO que aparezcan permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda. Cada vez que aparezca al menos un símbolo DINERO o un símbolo ORBE BONUS, el número de respins se reinicia a 3. La ronda continúa hasta que se terminen los respins o si todas las posiciones de la pantalla están llenas de símbolos DINERO.

La ronda termina cuando no quedan más respins restantes o si todas las posiciones de la pantalla están llenas de símbolos DINERO. Si todas las posiciones están llenas de símbolos DINERO, se otorga un premio económico directo de 40000x la apuesta total.

Al final de la ronda, los valores de todos los símbolos DINERO en la pantalla se suman y se pagan.

### PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 40.000x la apuesta. Si el premio total de una función RESPINS alcanza 40.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todos los respins restantes se confiscan.

### COMPRAR FUNCIÓN RESPINS

La ronda de RESPINS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola por 50x la apuesta total actual. Al usar la función RESPINS, se garantiza que aparecerán uno, dos o tres modificadores aleatoriamente en la tirada originadora.

## 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 periodos de tiempo es mayor.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

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.

Los premios de respin se suman al premio de línea de premio.

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.

El premio de respin se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total del respin en el historial contiene todo el premio del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 96.50%

El RTP del juego al usar "COMPRAR RESPINS" con 1, 2 o 3 modificadores que aparecen aleatoriamente en la tirada originadora es del 96.50%



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: 100

APUESTA MÁXIMA: 400.000



## 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.

 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.

1 CRÉDITO = 1 COP

La cantidad máxima de premio está limitado a 40000X apuesta. Si

el premio total de una ronda alcanza 40000X 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**