

REGLAS DE JUEGO

SPIRE PLUS

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

En el juego Spire se le presenta al jugador una cuadrícula de 9 filas de elementos elegibles. La cantidad de elementos en cada fila depende del nivel de riesgo seleccionado. Cuando se inicia una apuesta, el jugador puede comenzar a elegir uno de los elementos marcados en cada fila, de uno en uno, comenzando desde la fila inferior. Las elecciones revelan un resultado de pérdida o ganancia. Cuando se revela un premio, se añade un multiplicador de la apuesta total al premio actual, y se activa la elección en la fila superior. Cuando se revela una pérdida, la ronda termina inmediatamente y todos los premios del premio actual se borran, quedando la ronda sin ningún premio. En cualquier punto durante una ronda, el jugador puede retirar el valor actual de premio en el premio total. Cuando esto pasa, se otorga el valor y la ronda termina. Si a lo largo de elecciones subsiguientes, en cada una de las 9 filas, de abajo hasta arriba, tan solo se revelan premios, la ronda termina y se otorga el valor final del premio actual. El jugador puede elegir un elemento aleatorio en cada fila pinchando en el botón "ELEGIR ALEATORIO".

La selección de riesgo afecta a la cuadrícula en la que se juega el juego y a los posibles resultados de la siguiente manera:

MODO FÁCIL

Cada fila tiene 4 elementos elegibles. En cada fila hay 3 posiciones de premio y 1 posición de pérdida distribuidas aleatoriamente.

Por cada fila, de abajo a arriba, se añaden las siguientes cantidades al premio actual cuando se revela una posición de premio:

Fila 1 - 1.26x la apuesta total
Fila 2 - 1.68x la apuesta total
Fila 3 - 2.24x la apuesta total
Fila 4 - 2.99x la apuesta total
Fila 5 - 3.98x la apuesta total
Fila 6 - 5.31x la apuesta total
Fila 7 - 7.08x la apuesta total
Fila 8 - 9.44x la apuesta total
Fila 9 - 12.59x la apuesta total

MODO MEDIO

Cada fila tiene 3 elementos elegibles. En cada fila hay 2 posiciones de premio y 1 posición de pérdida distribuidas aleatoriamente.

Por cada fila, de abajo a arriba, se añaden las siguientes cantidades al premio actual cuando se revela una posición de premio:

Fila 1 - 1.41x la apuesta total
Fila 2 - 2.12x la apuesta total
Fila 3 - 3.19x la apuesta total
Fila 4 - 4.78x la apuesta total
Fila 5 - 7.18x la apuesta total
Fila 6 - 10.77x la apuesta total
Fila 7 - 16.15x la apuesta total
Fila 8 - 24.22x la apuesta total
Fila 9 - 36.33x la apuesta total

MODO DIFÍCIL

Cada fila tiene 2 elementos elegibles. En cada fila hay 1 posición de premio y 1 posición de pérdida distribuidas aleatoriamente.

Por cada fila, de abajo a arriba, se añaden las siguientes cantidades al premio actual cuando se revela una posición de premio:

Fila 1 - 1.89x la apuesta total
Fila 2 - 3.78x la apuesta total
Fila 3 - 7.56x la apuesta total
Fila 4 - 15.12x la apuesta total
Fila 5 - 30.24x la apuesta total
Fila 6 - 60.48x la apuesta total
Fila 7 - 120.96x la apuesta total
Fila 8 - 241.91x la apuesta total
Fila 9 - 483.82x la apuesta total

MODO EXPERTO

Cada fila tiene 3 elementos elegibles. En cada fila hay 1 posición de premio y 2 posiciones de pérdida distribuidas aleatoriamente.

Por cada fila, de abajo a arriba, se añaden las siguientes cantidades al premio actual cuando se revela una posición de premio:

Fila 1 - 2.83x la apuesta total
Fila 2 - 8.51x la apuesta total
Fila 3 - 25.52x la apuesta total
Fila 4 - 76.54x la apuesta total
Fila 5 - 229.63x la apuesta total
Fila 6 - 688.87x la apuesta total
Fila 7 - 2066.61x la apuesta total
Fila 8 - 6199.82x la apuesta total
Fila 9 - 18599.46x la apuesta total

MODO MÁSTER

Cada fila tiene 4 elementos elegibles. En cada fila hay 1 posición de premio y 3 posiciones de pérdida distribuidas aleatoriamente.
Por cada fila, de abajo a arriba, se añaden las siguientes cantidades al premio actual cuando se revela una posición de premio:

Fila 1 - 3.78x la apuesta total
Fila 2 - 15.12x la apuesta total
Fila 3 - 60.48x la apuesta total
Fila 4 - 241.92x la apuesta total
Fila 5 - 967.68x la apuesta total
Fila 6 - 3870.72x la apuesta total
Fila 7 - 15482.88x la apuesta total
Fila 8 - 61931.52x la apuesta total
Fila 9 - 247726x la apuesta total

REGLAS DEL JUEGO

Todos los premios se multiplican por la apuesta total.
Todos los premios otorgados en divisa se redondean a la baja a dos decimales.
El RTP de este juego es del 94.50% en base a jugar en la dificultad Máster y jugar la ronda hasta completarla sin usar la opción de retirada.
Pueden usarse los botones ESPACIO e INTRO en el teclado para iniciar la tirada y elegir un elemento aleatorio en cada fila.
En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.
APUESTA MÍNIMA: 0,01 €
APUESTA MÁXIMA: 250,00 €

APOSTAR Y MENÚ DE APUESTA

Use los botones  y  para cambiar el incremento o decremento de la apuesta o use el menú de cambio de apuesta para personalizar la apuesta.
En el menú de cambio de apuesta, la apuesta actual está escrita en un cuadro de texto bajo la etiqueta de APUESTA TOTAL.
Use los botones  y  junto a la etiqueta para cambiar gradualmente el número hacia arriba o hacia abajo.
Use el teclado en pantalla para escribir el número que desee. Preste atención al mínimo y al máximo indicado bajo el cuadro de texto APUESTA TOTAL para entender entre qué límites de apuesta puede escribir.
En el caso de escribir una apuesta inválida, el número se vuelve rojo y aparecerá un mensaje de error explicando cuál es el error que hace que ese número sea inválido.
El botón 1/2 divide a la mitad el número actual en el cuadro APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 1/2 lo divide y lo redondea a la baja hasta el primer número válido.
El botón 2x dobla el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 2x lo dobla y lo redondea al alza hasta el primer número válido.
El botón REINICIAR reinicia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL a la apuesta presente antes de abrir el menú de apuesta.
El botón APUESTA MÁX cambia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL al máximo permitido, dentro de los límites del juego.

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.

 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 **TIR. AUTO.** 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.

La cantidad máxima de premio está limitado a 247726X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 247726X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Pulse en el botón INICIAR TIR.AUTO. para iniciar la función de tirada automática.

AJUSTES DE AUTOJUEGO

Los ajustes de TIRADA TURBO y TIRADA RÁPIDA determinan la velocidad entre cada apuesta durante la función de tirada automática.

NÚMERO DE APUESTAS - seleccione la cantidad de apuestas que se realizarán por la siguiente función de tirada automática.

AJUSTAR RUTA PERSONALIZADA - seleccione manualmente qué azulejos son seleccionados por la función de tirada automática en cada apuesta.

DETENER EN PÉRDIDA - la función de tirada automática se detiene cuando se ha perdido en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

DETENER EN BENEFICIO - la función de tirada automática se detiene cuando se ha ganado en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

EN PREMIO - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en un premio, a través de las opciones mutuamente excluyentes de REINICIAR APUESTA e INCREMENTAR APUESTA.

INCREMENTAR APUESTA - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

EN PÉRDIDA - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en una pérdida, a través de las opciones mutuamente excluyentes de REINICIAR APUESTA e INCREMENTAR APUESTA.

INCREMENTAR APUESTA - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente

apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

OK

 **JOKERBET**