

REGLAS DE JUEGO

SWEET POWERNUDGE



REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.

El juego se juega en una cuadrícula de 6x5 símbolos.

15+ 2000	15+ 1500	15+ 1000	15+ 800	15+ 600	15+ 400	15+ 300	15+ 200
12-14 400	12-14 300	12-14 200	12-14 160	12-14 120	12-14 80	12-14 60	12-14 40
10-11 240	10-11 180	10-11 120	10-11 90	10-11 60	10-11 50	10-11 40	10-11 30
9 120	9 90	9 60	9 45	9 30	9 25	9 20	9 15
8 80	8 60	8 40	8 30	8 20	8 16	8 12	8 10
7 40	7 30	7 20	7 15	7 10	7 8	7 6	7 5
6 30	6 20	6 15	6 10	6 8	6 6	6 4	6 3
5 20	5 15	5 10	5 8	5 6	5 4	5 3	5 2



Este es el símbolo SCATTER.

El símbolo SCATTER aparece en todos los rodillos.

FUNCIÓN POWERNUUDGE

Cuando aparezca una combinación ganadora, se paga el premio y los rodillos que contuvieran al menos un símbolo ganador caen una posición para revelar otro símbolo en la parte superior, y el juego paga de nuevo todas las combinaciones ganadoras en pantalla.

La función empujón solo termina cuando no hay más combinaciones ganadoras en pantalla.

RODILLO MULTIPLICADOR

Al lado de los rodillos normales hay un rodillo extra que solo contiene valores de multiplicador. Los valores posibles son x1, x2, x3, x4, x5 o x10.

En el juego base, el rodillo multiplicador está desactivado. Puede activarse en tiradas aleatorias. Para esa tirada y para las sacudidas resultantes girará y se sacudirá junto con el resto de rodillos. Tras cada tirada, el valor de multiplicador está en su posición media y se sumará a un multiplicador total que se aplica al premio de la tirada y sacudida actual.

Al final de la tirada y sacudidas resultantes el multiplicador se reinicia a x1 y el rodillo multiplicador se desactiva.

FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS

En el juego base los símbolos SCATTER se recopilan durante cada tirada y las sacudidas resultantes. Recopile 4 o más símbolos SCATTER en una secuencia de sacudida para originar la ronda de TIRADAS GRATIS.

Si se recopilan más de 4 SCATTERS en la tirada del juego base que originó la función, continuarán hasta las TIRADAS GRATIS, permaneciendo recopilados y contribuyendo a posibles relanzamientos. La ronda comienza con 7 tiradas gratis.

Cada vez que se recopilan 4 SCATTERS durante la ronda, se otorgan 3 tiradas gratis más.

El rodillo multiplicador se activa para toda la duración de todas las tiradas gratis.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones 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:

Multiplicador de apuesta de 25x - la oportunidad de ganar tiradas gratis de forma natural se dobla. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La FUNCIÓN DE COMPRA DE TIRADAS GRATIS se deshabilita.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

Al comprar la ronda de TIRADAS GRATIS, en la tirada originadora pueden aparecer aleatoriamente 4, 5 o 6 SCATTERS.

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.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

Al ganar con múltiples bloques, todos los premios se añaden a premio total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

El RTP teórico de este juego es del 94.07%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.06%

El RTP del juego al usar ""COMPRAR TIRADAS GRATIS"" es del 94.01%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 125,00 €

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

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.

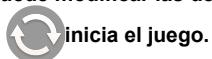
INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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.



 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 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.

El importe máximo de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 5000X 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 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 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.



JOKERBET | .es