

REGLAS DE JUEGO

SWORD OF ARES

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

Los símbolos pagan en cualquier lugar de la pantalla. El número total del mismo símbolo en la pantalla al final de una partida determina el valor del premio.



12 - 30 400
10 - 11 120
8 - 9 80



12 - 30 200
10 - 11 80
8 - 9 50



12 - 30 150
10 - 11 60
8 - 9 40



12 - 30 100
10 - 11 40
8 - 9 30



12 - 30 60
10 - 11 24
8 - 9 20



12 - 30 50
10 - 11 20
8 - 9 16



12 - 30 40
10 - 11 16
8 - 9 10



12 - 30 30
10 - 11 12
8 - 9 8



12 - 30 20
10 - 11 8
8 - 9 5

6 2000
5 300
4 60



Este es el símbolo SCATTER.
El símbolo SCATTER está presente en todos los rodillos.
El símbolo SCATTER paga en cualquier posición.
El SCATTER no explota como parte de los tumbles y no es explotado por los símbolos BOMBA.

FUNCIÓN DE SUSTITUCIÓN

La sustitución funciona de la siguiente forma: después de cada giro, las combinaciones ganadoras se pagan y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los símbolos restantes caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas por símbolos que vienen de arriba.

La Sustitución continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un sustitución. No hay límite al número de posibles sustituciones.

Todas las ganancias se añaden al saldo del jugador después de que todos los sustituciones resultados de un giro base se hayan jugado.

FUNCIÓN RECOPIACIÓN DE MULTIPLICADOR

En la parte superior del juego hay un medidor que contiene 3 valores de multiplicador bloqueados en el juego base y 6 valores de multiplicador bloqueados durante la función TIRADAS GRATIS.

Tras cada tirada y todos los tumbles resultantes de la misma tirada, se recopila el número de símbolos ganadores y cualquier símbolo explotado. En un cierto umbral de símbolos recopilados, los multiplicadores de la parte superior se desbloquean. Al final de todos los tumbles, el premio total del tumble se multiplica por el mayor multiplicador desbloqueado, de la siguiente manera:

1º Multiplicador - aleatorio entre 2x, 3x o 4x. Se desbloquea tras 20 símbolos explotados.

2º Multiplicador - aleatorio entre 5x, 6x, 7x u 8x. Se desbloquea tras 50 símbolos explotados.

3º Multiplicador - aleatorio entre 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x o 15x. Se desbloquea tras 100 símbolos explotados.



Estos son los símbolos BOMBA. Están presentes en todos los rodillos y pueden aparecer aleatoriamente durante las tiradas y los tumbles tanto en el juego base como en la función de TIRADAS GRATIS.

Cuando aparecen uno o más símbolos BOMBA, los restantes permanecen en pantalla hasta que no haya más combinaciones ganadoras posibles, cayendo hacia abajo como los demás símbolos. Después explotan y eliminan todos los símbolos en pantalla en un patrón horizontal, vertical, cruz o X. Los símbolos eliminados se añaden al medidor de recopilación de multiplicador y nuevos símbolos caen de la parte superior. Si aparecen nuevas combinaciones ganadoras como resultado de esto, la secuencia de tumble continúa.

En el juego base los símbolos BOMBA solo explotan si ha tenido lugar al menos un tumble previamente en la tirada actual.

REGLAS DE LAS TIRADAS GRATIS

La FUNCIÓN TIRADAS GRATIS se otorga cuando aparecen 4 o más símbolo SCATTER en cualquier posición de la pantalla.

La ronda tiene 15 tiradas gratis.

Durante la ronda de TIRADAS GRATIS el medidor de multiplicador tiene 6 valores superiores progresivos, de la siguiente manera:

1º Multiplicador - aleatorio entre 2x, 3x o 4x. Se desbloquea tras 15 símbolos explotados.

2º Multiplicador - aleatorio entre 5x, 6x, 7x u 8x. Se desbloquea tras 30 símbolos explotados.

3º Multiplicador - aleatorio entre 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x o 15x. Se desbloquea tras 45 símbolos explotados.

4º Multiplicador - aleatorio entre 16x, 18x, 20x, 22x, 25x, 30x o 32x. Se desbloquea tras 60 símbolos explotados.

5º Multiplicador - aleatorio entre 35x, 38x, 40x, 45x, 50x, 60x o 100x. Se desbloquea tras 100 símbolos explotados.

6º Multiplicador - aleatorio entre 150x, 200x, 300x o 500x. Se desbloquea tras 225 símbolos explotados.

La función no puede ser relanzada.

Se emplean rodillos especiales durante la FUNCIÓN DE JUEGOS GRATIS

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 10.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10.000x la apuesta la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las restantes funciones se confiscan.

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.



Los símbolos pagan en cualquier lugar.
Todos los premios se multiplican por la apuesta base.
Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.
Cuando se gana con múltiples símbolos, todos los premios se añaden al premio total.
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 94.44%
El RTP del juego al usar "COMPRAR TIRADAS GRATIS" es del 94.44%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €
APUESTA MÁXIMA: 4,00 €


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.



inicia el juego.



 TIR. AUTO.

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
EFECTOS 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 10000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10000X 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 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 .es