

REGLAS DE JUEGO

TRIPLE POT PLINKO – HERCULES

 **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.



5 100
4 40
3 15



5 60
4 20
3 10



5 40
4 15
3 8



5 20
4 10
3 4



5 20
4 10
3 4



5 16
4 8
3 2



5 16
4 8
3 2



5 8
4 5
3 1



5 8
4 5
3 1



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER AZUL, ROJO y VERDE. Puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4.

243 formas de ganar



Se otorgan premios por combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Pueden aparecer en la pantalla tres símbolos SCATTER:



Cuando aparece el símbolo SCATTER AZUL, se recoge en el COFRE AZUL en la parte superior de la pantalla. Cada vez que se recoge, puede activar aleatoriamente la función BONUS de PLINKO con el modificador BOLAS EXTRA activo.



Cuando aparece el símbolo SCATTER ROJO, se recoge en el COFRE ROJO en la parte superior de la pantalla. Cada vez que se recoge, puede activar aleatoriamente la función BONUS de PLINKO con el modificador BOLAS MULTIPLICADORAS activo.



Cuando aparece el símbolo SCATTER VERDE, se recoge en el COFRE VERDE en la parte superior de la pantalla. Cada vez que se recoge, puede activar aleatoriamente la función BONUS de PLINKO con el modificador AUMENTO DE PREMIO activo.

La recogida se produce al final de la tirada y, si se activa la función BONUS de PLINKO, uno, dos o tres de los modificadores se activan aleatoriamente. La siguiente función BONUS de PLINKO comienza con todos los modificadores con los que se haya activado.

La recogida es únicamente una representación gráfica con fines de entretenimiento.

FUNCIÓN BONUS DE PLINKO

El juego BONUS se juega en una cuadrícula con forma de pirámide de pines, en la que cada bola cae desde la parte superior hacia la inferior, golpeando los pines aleatoriamente durante su descenso hasta caer en casillas predefinidas en la parte inferior de la pirámide.

Las casillas de la parte inferior de la pirámide otorgan premios fijos en el siguiente orden, de izquierda a derecha: 30x, 7x, 3x, 1x, sin premio, 1x, 3x, 7x y 30x de la apuesta base.

Por cada modificador con el que se haya activado la función, se otorgan 10 bolas.

Si la función tiene el modificador BOLAS EXTRA activo, se añaden aleatoriamente 5, 10, 15 o 20 bolas adicionales al inicio de la ronda.

Si la función tiene el modificador BOLAS MULTIPLICADORAS activo, durante la ronda algunas bolas pueden recibir aleatoriamente un multiplicador de 2x, 3x, 5x, 10x, 20x o 100x, que se aplica al premio de la casilla en la que caigan.

Si la función tiene el modificador AUMENTO DE PREMIO activo, al inicio de la ronda algunas casillas se mejoran aleatoriamente con un multiplicador que se mantiene durante el resto de la ronda BONUS. Los valores posibles son: 2x, 3x, 5x, 7x, 10x o 100x.

La simulación de las bolas cayendo no refleja con precisión la física del mundo real y tiene un mero propósito de entretenimiento.

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.

APUESTAS ESPECIALES

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:

JUEGO PLINKO - Multiplicador de apuesta de 100x - Cuando se activa esta apuesta especial, el juego se desarrolla en una pirámide de pines de 8 filas de altura, con 3 pines en la fila superior y 1 pin adicional en cada fila inferior. En cada tirada base, cae una bola que desciende aleatoriamente desde la parte superior hasta la inferior, cayendo en una casilla aleatoria bajo la pirámide de pines. Las casillas otorgan premios fijos en el siguiente orden, de izquierda a derecha: 30x, 7x, 3x, 1x, sin premio, 1x, 3x, 7x y 30x de la apuesta base. Durante la tirada, algunas bolas pueden recibir aleatoriamente un multiplicador de 2x, 3x, 5x, 10x, 20x, 50x o 100x, que se aplica al premio de la casilla en la que caen.

Se desactiva la función COMPRA BONUS.
Multiplicador de apuesta 10x - Juego Normal.

COMPRA BONUS

La función BONUS de PLINKO puede activarse al instante desde el juego base comprándola.

Paga 100x la apuesta total para activar la función BONUS con al menos dos modificadores activados aleatoriamente.
Paga 300x la apuesta total para activar la función SUPER BONUS con los tres modificadores garantizados activados.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD ⚡⚡⚡⚡

Los juegos de baja volatilidad pagan más amenudo pequeños importes, mientras se sigue teniendo la posibilidad de ganar grandes premios.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.

Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.

Las ganancias del bonus se añaden a la ganancia por vía de premio.

La apuesta base es el importe de apuesta antes de los incrementos relacionados con las funciones.

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

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

El RTP teórico de este juego es del 94.56%

El RTP del juego cuando se utiliza JUEGO PLINKO es del 94.57%.

El RTP del juego al usar la "COMPRA BONUS" es del 94.55%

El RTP del juego cuando se utiliza COMPRAR SUPER BONUS es del 94.53%.



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: 0,10 €


APUESTA MÁXIMA: 1.000,00 €

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.

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.


Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Pinche 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.

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.

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.

La cantidad máxima 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 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**