

REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.
Se juega en una cuadrícula de símbolos de 8x8.

						
25+ 20000	25+ 10000	25+ 6000	25+ 3000	25+ 2000	25+ 1500	25+ 1000
20-24 4000	20-24 2000	20-24 1000	20-24 500	20-24 400	20-24 300	20 - 24 200
15-19 1000	15-19 500	15-19 300	15-19 200	15-19 150	15-19 100	15 - 19 75
12-14 500	12-14 250	12-14 150	12-14 100	12-14 75	12-14 50	12 - 14 40
9-11 250	9-11 150	9-11 75	9-11 50	9-11 40	9-11 30	9 - 11 20
8 100	8 50	8 25	8 15	8 12	8 10	8 7
7 50	7 25	7 15	7 8	7 8	7 6	7 4
6 30	6 15	6 10	6 6	6 5	6 4	6 3
5 20	5 10	5 6	5 5	5 4	5 3	5 2



Este es el símbolo WILD y reemplaza a todos los símbolos.
Forma parte únicamente de las funciones GEMA WILD y WILDS DE LA SUERTE. El mismo símbolo WILD puede usarse para formar múltiples combinaciones ganadoras con diferentes símbolos.

FUNCIÓN TUMBLE

La **FUNCIÓN TUMBLE** significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte baja de la pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas con nuevos símbolos desde arriba.

El movimiento de caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras o funciones de giro como resultado de un movimiento de caída.

Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que hayan sido jugados todos los tumbles resultantes de una tirada base.

FUNCIONES DE GIRO

En el juego básico, en cada giro, pueden aparecer marcas de colores especiales detrás de los símbolos normales. Cada vez que se obtiene un premio encima de una posición con marca, se activa una función de giro especial en función del color de la marca.



La marca azul otorga **NUCLEAR**. Una vez que hayan finalizado los movimientos de caída del giro, desaparecen los símbolos que haya en la pantalla y aparecen nuevos.



La marca rosa otorga la **GEMA WILD**. Una vez que hayan finalizado los movimientos de caída del giro, todos los símbolos aleatorios que haya en la pantalla se transforman en wilds.



La marca marrón otorga **CUADRADOS**. Una vez que hayan finalizado los movimientos de caída del giro, se añaden bloques aleatorios de 2x2 del mismo símbolo en posiciones aleatorias de la pantalla.



La marca roja otorga el **SÍMBOLO COLOSAL**. Una vez que hayan finalizado los movimientos de caída del giro, se añade un bloque aleatorio de 3x3, 4x4 o 5x5 del mismo símbolo en una posición aleatoria de la pantalla.



La marca verde otorga **WILDS DE LA SUERTE**. Una vez que hayan finalizado los movimientos de caída del giro, se añaden de 5 a 15 símbolos WILD a la pantalla en posiciones aleatorias.

Si se ganan varias funciones en el mismo giro, se jugarán en el siguiente orden invariable: **NUCLEAR, GEMA WILD, CUADRADOS, SÍMBOLO COLOSAL y WILDS DE LA SUERTE.**

FUNCIÓN PROGRESIVA FIEBRE DEL ORO

En cada giro, se cuenta el número de símbolos ganadores que hayan explotado durante los movimientos de caída, y el medidor **FIEBRE DEL ORO** se llena. Cuando se alcanza cierto número de símbolos, se activa la función **FIEBRE DE ORO**.

El medidor se reinicia si después de los movimientos de caída no explotan más símbolos ganadores. Para activar la función **FIEBRE DEL ORO**, hay que obtener 114 puntos con un giro en el juego básico, con movimientos de caída y funciones de giro. La función se inicia una vez que finalicen todos los movimientos de caída y modificadores de giro correspondientes al giro.

La función se inicia en el nivel 1. En cada nivel, durante la función se garantiza que todos los modificadores de giro se jueguen una vez en orden, y todos los premios tienen un multiplicador de ganancias que empieza en 2x.

Para avanzar al siguiente nivel, hay que conseguir suficientes símbolos ganadores en el nivel en el que se esté jugando.

Nivel 2- Obtener 116 símbolos ganadores. En el nivel 2, se juega con un multiplicador de premio de 4x.
Nivel 3- Obtener 120 símbolos ganadores. En el nivel 3, se juega con un multiplicador de premio de 6x.
Nivel 4- Obtener 125 símbolos ganadores. En el nivel 4, se juega con un multiplicador de premio de 8x.
Nivel 5- Obtener 132 símbolos ganadores. En el nivel 5, se juega con un multiplicador de premio de 10x.

La función finaliza cuando no se obtienen suficientes símbolos ganadores para avanzar al siguiente nivel o se hayan jugado todas las funciones de giro del nivel 5.

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 varios bloques, todos los premios se suman a la ganancia total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en créditos.

Los premios de FIEBRE DEL ORO se conceden al jugador después de que se completa la ronda.

En el historial, el premio total de FIEBRE DEL ORO refleja la ganancia total 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 96.55%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €
APUESTA MÁXIMA: 100,00 €

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

CÓMO JUGAR

Pinche 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.

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.

 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
- 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 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.

TIR. AUTO.

Pinche 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.