



## INSTRUCCIONES DE JUEGO

---

SLOT STACKS OF PEARLS

## Table of Contents

---

Stacks Of Pearls™ .....	3
Acerca de Stacks Of Pearls™ .....	3
Retorno al jugador (RTP) .....	3
General .....	3
Controles de apuesta .....	4
Símbolo Bonus .....	4
Función Regiro Perla .....	5
Autojuego .....	7
Atajo de teclado .....	8

## Stacks Of Pearls™

---

### Acerca de Stacks Of Pearls™

Stacks Of Pearls™ es una tragaperras de apuesta 40, 30 líneas y 3x5 carretes, que incluye la función del Regiro Perla.

- [Retorno al jugador \(RTP\)](#)
- [General](#)
- [Controles de apuesta](#)
- [Símbolo Bonus](#)
- [Función Regiro Perla](#)
- [Autojuego](#)

### Retorno al jugador (RTP)

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico teórico del dinero total apostado por los jugadores en un juego específico, que se paga como premios a lo largo del tiempo. El RTP es fijo y no cambia.

Este juego tiene un RTP del 95,41%.

### General

- El juego ha fijado 30 líneas.
- 40 monedas compran 30 líneas de premio y la idoneidad para el bonus.
- Las líneas premiadas se resaltan en los carretes.
- Los premios normales se crean cuando símbolos iguales aparecen uno junto al otro cerca de una línea de premio, con uno de los símbolos situado en el primer carrete de la tragaperras. (Todos los premios comienzan en el carrete situado más a la izquierda y se pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos.)
- Se paga un premio normal por línea. Si tienes más de una combinación se te pagará el premio de mayor valor.
- Tu apuesta total estará disponible para que la elijas en la pantalla y en el panel de ajustes.
- Todos los premios se multiplican por el multiplicador de la apuesta. Si tu apuesta total es 0,40 Créditos por giro, el multiplicador de la apuesta será = (apuesta total / 40 monedas \* 100), por ejemplo, (0,40 / 40 \* 100 = 1x). (x = valores mostrados en la tabla de premios)
- Los premios normales de la tabla de premios se muestran en monedas.
- El premio total en monedas se calcula como (multiplicador de la apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios). Si la apuesta total es de 0,40 créditos por giro, tu multiplicador de apuesta = apuesta total / 40 monedas \* 100, por ejemplo: 0,40/ 40\* 100 = 0,01 \* 100 = 1. Por ejemplo, un premio de 5 símbolos Pez iguales se calcula como (1 \* 80 monedas) = 80 monedas.
- Tu cantidad total de premios en créditos se calcula como (cantidad del premio en monedas / 100), por ejemplo: (80 / 100) = 0,80 créditos.

- Si no se tiene una combinación ganadora, la partida termina y se puede jugar de nuevo.
- El mal funcionamiento anula todos los pagos y juegos.

## Controles de apuesta

- En el juego base, hacer clic o pulsar en **(+)** o **(-)** cambiará la apuesta directamente en el medidor de la apuesta total.
- Al hacer clic o pulsar en el **botón de la apuesta** del menú, se abrirá el panel de ajustes de apuesta.
- En el panel de ajustes de apuesta, haz clic o pulsa en las opciones de apuesta disponibles para seleccionar la apuesta.
- En el panel de ajustes de apuesta, **el medidor de apuesta total y de multiplicador de la apuesta** aparecerá para mostrar la apuesta seleccionada y el multiplicador de apuesta correspondiente a dicha apuesta.

## Símbolo Bonus



El Bonus Perla es un símbolo de bonus.

- El Bonus Perla aparece en los carretes 2, 3 y 4 del juego base y la función Regiro Perla.
- El Bonus Perla convierte una Perla Normal en un Comodín Perla.



- El Comodín Perla sustituye a todos los símbolos.
- La Perla Normal no sustituye a ningún símbolo del juego.

## Ejemplo:

**El juego A** se rige por el criterio siguiente:

- El Comodín Perla sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo Perla Normal para completar las combinaciones de premios.
- Todos los premios comienzan en el carrete situado más a la izquierda y se pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos.
- Solo se paga el premio más alto en cada línea de premio seleccionada.

- Si tu apuesta total es de 0,40 Créditos por giro, tu multiplicador de apuesta = (apuesta total / 40 monedas \* 100), por ejemplo:  $0,40 / 40 * 100 = 1$ . (x = valores mostrados en la tabla de premios) Tu pago total se calculará en monedas como (multiplicador de la apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios).
- Tu pago total se calcula en créditos como (cantidad del pago en monedas / 100).
- Usted gira los carretes.
- Aparecen 4 símbolos Pez en los carretes 1, 2, 3 y 5 y el Comodín Perla aparece en la posición central del carrete 4.
- Como los símbolos Comodín Perla sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo Perla Normal, se completan los 5 símbolos Pez ganadores en la línea de premio 1.
- Así que, la cantidad total de tu premio en monedas = (multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Pez), por ejemplo:  $(1 * 80 \text{ monedas}) = 80 \text{ monedas}$ .
- Tu cantidad total de premios en créditos = (cantidad del premio en monedas / 100), por ejemplo:  $(80 / 100) = 0,80 \text{ créditos}$ .

## Función Regiro Perla



El Bonus Perla es un símbolo de bonus.

- El Bonus Perla aparece en los carretes 2, 3 y 4 del juego base y la función Regiro Perla.
- El Bonus Perla convierte una Perla Normal en un Comodín Perla.
- El Comodín Perla sustituye a todos los símbolos.
- 2 pilas enteras de Bonus Perla activan 5 Regiros con 2 pilas fijas.
- 3 pilas enteras activan 7 Regiros con 3 pilas fijas.
- Al empezar con 2 pilas completas, se deberá fijar otra pila completa para ganar 2 Regiros adicionales.
- Durante la función Regiro Perla, los carretes que la activan están fijos y giran añadiendo Multiplicadores Comodín Perla x2 y x3 solo en los carretes 2, 3 y 4.



- Los premios sustituidos con tres multiplicadores x3 se combinan por un multiplicador x27.
- Los Multiplicadores Perla se multiplican juntos por línea.
- El Regiro Perla se juega con las líneas y apuesta que lo activaron.

## Ejemplo:

El juego B se rige por el criterio siguiente:

- Girar los carretes al hacer una apuesta total de 0,40 Créditos. Tu multiplicador de apuesta = apuesta total / 40 monedas \* 100, por ejemplo:  $0,40 \text{ Créditos} / 40 = 0,01 \text{ Créditos} * 100 = 1$ .
- Si 3 símbolos de Bonus apilados aparecen en los carretes 2, 3 y 4, estos activarán la función Regiro Perla.
- En el mismo giro, el símbolo de Bonus Perla se convierte en un Comodín Perla o un Comodín Normal.
- El símbolo Comodín Perla se muestran en la posición central de los carretes 2, 3 y 4.
- En el mismo conjunto de carretes, 2 símbolos Pez se muestran en el carrete 1 y 5.
- Como los símbolos Comodín Perla sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo Perla Normal, completan los 5 símbolos Pez ganadores en la línea de premio 1.
- Así que, la cantidad total de tu premio en monedas = (multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Pez), por ejemplo:  $(1 * 80 \text{ monedas}) = 80 \text{ monedas}$ .
- Tu cantidad total de premios en créditos = (cantidad del premio en monedas / 100), por ejemplo:  $(80 / 100) = 0,80 \text{ créditos}$ .
- El jugador obtiene 7 giros gratis.
- En el primer Giro Gratis, 2 símbolos Reina aparecen en los carretes 1 y 5.
- En el mismo giro, 3 símbolos de Bonus apilados aparecen en los carretes 2, 3 y 4.
- Los símbolos de Bonus se convierten en símbolos Comodín Perla con multiplicadores x3 en el carrete 2, el símbolo Comodín Perla con multiplicadores x3 en el carrete 3 y símbolos Comodín Perla con multiplicadores x3 en el carrete 4.
- Esto completa un premio de 5 símbolos Reina con multiplicadores x27 en la línea de premio 1. Así que, la cantidad total del premio de los símbolos Reina = (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Reina \* X27), por ejemplo:  $(1 * 25 \text{ monedas} * 27) = 675 \text{ monedas}$ .
- Tu cantidad total de premios en créditos de los símbolos Reina = (cantidad del premio en monedas / 100), por ejemplo:  $(675 / 100) = 6,75 \text{ créditos}$ .
- En el segundo Giro Gratis, 2 símbolos Diosa aparecerán en los carretes 1 y 5 en la posición central del carrete.
- Los símbolos de Bonus se convierten en símbolos Comodín Perla en el carrete 2, símbolos Comodín Perla con multiplicadores x2 en el carrete 3, y símbolos Perla Normal en el carrete 4 en la posición central del carrete.
- Los símbolos Comodín Perla sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos Perla Normal, y se completan con premios de 3 símbolos Diosa en los carretes 1, 2 y 3. Así que la cantidad total del premio en monedas de 3 símbolos Diosa = (multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 3 símbolos Diosa \* un multiplicador X2) =  $(1 * 75 * 2) = 150 \text{ monedas}$ .
- Tu premio en créditos de 3 símbolos Diosa = (cantidad del premio en monedas / 100), por ejemplo:  $(150 / 100) = 1,50 \text{ créditos}$ .
- Usted no consigue ninguna combinación ganadora en posteriores giros gratis, por lo que su premio total de los giros gratis será  $6,75 \text{ créditos} + 1,50 \text{ créditos} = 8,25 \text{ créditos}$ .
- Los premios Bonus se añaden a los premios de giros gratis, por lo que el pago total es de  $0,80 \text{ créditos} + 8,25 \text{ créditos} = 9,05 \text{ créditos}$ .

## Autojuego

También puede realizar giros un número determinado de veces consecutivas sin interactuar con el juego, utilizando la función de Autojuego en el juego base o en la opción de AUTOJUEGO del menú.

Debe elegir el importe de la apuesta antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

- Pulsa o haz clic en **Activar** Autojuego en la opción de AUTOJUEGO.
- Pulsa o haz clic en el número de giros que deseas jugar. La sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulsa o haz clic en **Parar**.
- También puedes comenzar el Autojuego desde la opción disponible dentro de la opción del menú.
- El botón de Activar permanecerá apagado hasta que selecciones cualquier número de giros.
- Pulsa o haz clic en el número de giros que quieres jugar y vuelve a pulsa o hacer clic en **Activar**, la sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulsa o haz clic en **Parar**.

## Modo personalizado

El Autojuego también está disponible en el Modo personalizado, donde podrá cambiar algunos ajustes del Autojuego.

## Ajustes de Autojuego

1. **Tamaño de monedas**  
Puede elegir el tamaño de monedas antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.
2. **Apuesta en monedas**  
La apuesta en monedas es el número de monedas permitido por jugada. La apuesta en monedas cambia según el juego.
3. **Apuesta total**  
La apuesta total muestra el valor de la apuesta total.  $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * 40 \text{ créditos})$ .
4. **Giros**  
Puede elegir el número de veces que la máquina gira los carretes durante su sesión de Autojuego.
5. **Límite de ganancias**  
Detiene los giros si el número de créditos ganado en cualquier giro iguala o supera la cantidad seleccionada.

## 6. Límite de pérdidas

Detiene los giros si el Autojuego supera el valor del límite de pérdidas con la siguiente apuesta.

### Hasta parar

Continúa con el Autojuego hasta que usted pulse/haga clic en el botón de **Parar**, o se detiene si se activan los giros gratis u otra función.

### Importante:

**Esta función puede no estar disponible en el juego que usted está jugando.**

**Al tocar / Hacer clic en el botón Detener no influirá en los resultados del giro.**

### Atajo de teclado

- Al tocar / hacer clic en el botón **Girar**, los carretes comenzarán a girar y los botones cambiarán al botón **parar**.
- Al tocar / hacer clic en el botón **parar** se detendrán los carretes.
- El botón **Girar/Parar** puede seleccionarse pulsando la barra espaciadora del teclado.

### Nota:

**Esta función solo está disponible en la versión de escritorio.**

**Esta función puede no estar disponible en el juego que usted está jugando.**



