



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT ALADDIN AND THE SORCERER

REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos contiguos, a partir del rodillo de más a la izquierda.



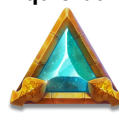
5 - 1000
4 - 200
3 - 75



5 - 400
4 - 100
3 - 40



5 - 250
4 - 75
3 - 30



5 - 200
4 - 60
3 - 25



5 - 150
4 - 40
3 - 20



5 - 125
4 - 30
3 - 15



5 - 100
4 - 25
3 - 10





5 - 75
4 - 20
3 - 7



5 - 50
4 - 15
3 - 5



5 - 40
4 - 10
3 - 3

Este es el wild y sustituye a todos los símbolos excepto a  y .



El símbolo wild aparece en los rodillos 2, 3 y 4 en el juego base.







5 - 1000
4 - 200
3 - 75





ALADDIN VS SORCERER

 aparece en el rodillo 1.  aparece en el rodillo 5.

 y  son WILD y sustituyen a todos los símbolos.





Cuando  aparece en el rodillo 1 sin  en el rodillo 5, de 3 a 6 símbolos WILD se añaden a la pantalla en posiciones aleatorias.

Cuando  aparece en el rodillo 5 sin  en el rodillo 1, de 3 a 6 símbolos WILD se añaden a la pantalla en posiciones aleatorias.

Cuando  y  aparecen al mismo tiempo, los rodillos 1 y 5 se vuelven apilados con wilds y se origina la FUNCIÓN RESPIN.

FUNCIÓN RESPIN

En la FUNCIÓN RESPIN los rodillos giran hasta que Aladdin o The Sorcerer ganan la batalla.

Ambos comienzan con 3 barras de vida. Cuando  aparece en el rodillo 1 sin  en el rodillo 5, Aladdin ataca y The Sorcerer pierde una barra de vida. Cuando  aparece en el rodillo 5 sin  en el rodillo 1, The Sorcerer ataca y Aladdin pierde 1 barra de vida.

Si Aladdin pierde las 3 barras de vida, la FUNCIÓN RESPIN finaliza.

Si The Sorcerer pierde las 3 barras de vida, la FUNCIÓN RESPIN avanza al RESPIN NIVEL 2.

RESPIN NIVEL 2

En el Nivel 2, se otorgan 3 respins. Todos los símbolos wild del respin anterior permanecen en la pantalla hasta que finalice la función.

En el segundo respin todos los símbolos WILD tienen un multiplicador de x2, que multiplica el premio de las líneas de premio de las que forman parte. Los multiplicadores se añaden entre ellos en la misma línea de premio.

En el tercer respin, todos los símbolos WILD tienen un multiplicador de x3 que multiplica el premio de las líneas de premio de las que forman parte. Los multiplicadores se añaden entre ellos en la misma línea de premio.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

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

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.





















Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.

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

1 	2 	3 	4 	5 
6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14 	15 
16 	17 	18 	19 	20 



El RTP teórico de este juego es del 96.23%

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.

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.

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.

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.

