



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT AVALON 2

Table of Contents

Avalon II	3
Pagos del juego	3
Reglas de juego	20
Símbolo de comodín	26
Símbolo comodín de ampliación	27
Símbolo de distribución	28
Función de bonificación de Merlín	30
Juego de bonificación de grial	31
Logros de la tabla de pagos	44
Cómo jugar	44
Juego automático, opciones y estadísticas	45

Avalon II

Acerca de Avalon II

Avalon II es una máquina tragaperras de cinco tambores y ciento cincuenta monedas con:

- 243 combinaciones de pago activadas permanentemente.
- Un símbolo de comodín.
- Un símbolo comodín de ampliación.
- Un símbolo de distribución.
- Un juego de bonificación de grial.
- Un juego de bonificación de Merlín
- Una función de logros de la tabla de pagos.

Página actualizada por última vez el 06/06/2014

Pagos del juego

Las ganancias que se pagan en la máquina tragaperras dependen de los símbolos que aparecen una vez detenidos los tambores.

Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago. Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30. Por lo tanto, si apuesta 1 moneda, apuesta 1 moneda x 30 = 30 monedas en total apostadas por tirada.

- Pagos normales

Las cifras de los pagos muestran el número de monedas que se ganan con cada combinación. El número total de monedas pagadas depende del número de monedas que se jueguen.

Las ganancias normales se calculan multiplicando el número de monedas ganadas por el de monedas apostadas. Para cada tirada, la cantidad apostada que elige se multiplica automáticamente por el multiplicador de apuesta.

El número de créditos ganados depende del número total de monedas ganadas multiplicadas por el tamaño de moneda de la apuesta.

Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.

Para que una combinación de símbolos normales conforme una combinación ganadora normal, deben cumplirse los siguientes criterios:

- Deben mostrarse tres o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.

Solo de muestra

El juego A tiene los siguientes criterios:

- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

El pago total en monedas es de 1.000 monedas + 150 monedas = 1.150 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.150 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 230 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Pagos de los símbolos de distribución

Las ganancias de distribución se calculan multiplicando el pago de la combinación de los símbolos de distribución por el número total de monedas normales apostadas.

Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Para que una combinación de símbolos de distribución conforme una combinación ganadora de distribución, deben cumplirse los siguientes criterios:

- Conformar una combinación ganadora de distribución cuando aparecen dos o más en los tambores.
- No puede sustituirse por el símbolo de comodín.
- No puede sustituirse por el símbolo comodín de ampliación.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Dos o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores completan una combinación ganadora de distribución.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como las ganancias de distribución se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 600 monedas de la ganancia de distribución + 1.000 monedas de la ganancia normal = 1.600 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.600 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 320 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Pagos de la función de bonificación de Merlín

Merlín aparece tras cualquier tirada y concede un valor multiplicador aleatorio.

El valor multiplicador aleatorio recibido multiplica:

- Su ganancia total de una tirada; o
- La cantidad total apostada.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- La función de multiplicador de bonificación se activa aleatoriamente tras cualquier tirada.
- La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

En los tambores 1, 2, 3 y 4 aparecen cuatro símbolos de **cerezas**.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Se activa la función de multiplicador de bonificación.

Se le otorga un valor multiplicador de x2 sobre su cantidad de apuesta total. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como las ganancias de bonificación se añaden a las normales, su pago total en monedas asciende a 1.000 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia por juego de bonificación = 1.600 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.600 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 320 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Pagos del juego de bonificación de grial

Puede jugar hasta ocho juegos de bonificación durante su búsqueda.

Después de cada juego de bonificación, vuelve automáticamente al juego tragaperras principal. Cada vez que activa el juego de bonificación de grial, se traslada al siguiente juego de bonificación de su búsqueda.

Todas las apuestas y combinaciones de pago jugadas en el juego de bonificación son iguales que la tirada que ha activado el juego de bonificación.

Las partidas de bonus son:

- Juego de bonificación Lago de leyenda

Tire el dado para conseguir valores de multiplicador aleatorio. Recibe diez tiradas de dado.

Por cada tirada de dado recibe un valor multiplicador igual al valor del dado. La cantidad total apostada se multiplica por los valores multiplicadores ganados.

Consiga llevar los seis fragmentos para volver a forjar la espada. Si vuelve a forjar la espada, recibe un valor multiplicador de 15x sobre la cantidad total de la apuesta y otro de 6x por cada tirada de dado restante.

Gana el total de todas las ganancias mostradas.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.

- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 1.000 monedas x 2 = 2.000 monedas por esta combinación.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 800 monedas x 2 = 1.600 monedas por esta combinación.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 1.600 monedas de la segunda = 3.600 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 3.600 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 4.350 monedas. Y el pago total en créditos es de 4.350 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de

moneda = 870 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Valle de la niebla

Se le otorgan quince tiradas gratis.

Puede seleccionar un símbolo de comodín multiplicador adicional para las tiradas gratis.

El símbolo comodín multiplicador:

- No se sustituye con los símbolos de **logotipo de Avalon II** o **grial**.
- Duplica el pago de cualquier combinación que complete como símbolo de comodín.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia

de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 1.000 monedas x 2 = 2.000 monedas por esta combinación.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 800 monedas x 2 = 1.600 monedas por esta combinación.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 1.600 monedas de la segunda = 3.600 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 3.600 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 4.350 monedas. Y el pago total en créditos es de 4.350 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 870 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Arboleda susurrante

Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios.

Puede seleccionar entre mantener el valor multiplicador aleatorio o realizar una nueva selección y elegir otro escudo. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.

- Si realiza una nueva selección, el valor multiplicador aleatorio se aporta al bote y puede volver a elegir.
- Si mantiene el valor multiplicador aleatorio, la cantidad de ganancia aparece en el cuadro Gana y el juego finaliza.

La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Un símbolo de **bonificación** distribuido en el tambor 1 activa el juego de bonificación.
- El símbolo de **bonificación** debe completar una ganancia.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios. Aparecen dos objetos. Detrás de cada objeto hay un valor multiplicador aleatorio.
- Elige un objeto.
- Puede ganar un valor multiplicador de hasta 4x.
- Cualquier ganancia completada por el símbolo de **bonificación** se multiplica por este valor multiplicador.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparece un símbolo de **bonificación** en el tambor 3, y dos símbolos de **cereza** en los tambores 1 y 2. Puesto que el símbolo de **bonificación** es un comodín, esto completa una combinación de 3 símbolos de **cereza**, que paga 100 monedas.

Como un símbolo de **bonificación** activa el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce objetos. Puede elegir un objeto.

El objeto 1 revela un valor multiplicador 2x.

Por lo tanto, el pago total en monedas es de 100 monedas x 2 = 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Cataratas del bosque

Se le otorgan veinte tiradas gratis.

El símbolo de **logotipo de Avalon II** es un símbolo comodín de rastreo durante las tiradas gratis.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- El símbolo de **comodín** es un símbolo comodín de rastreo durante las tiradas gratis.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos

para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

Aparece un símbolo de **comodín** en el tambor 4 que no sustituye un símbolo para completar una combinación ganadora. El símbolo de **comodín** se conserva para la siguiente tirada.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas.

El símbolo de **comodín** mostrado en el tambor 4 se duplica y desciende una posición en los tambores. Sustituye un símbolo de **limón** y completa una combinación de 4 símbolos de **limón** en una combinación de pago diferente, que paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

El pago total por la segunda tirada gratis es de 800 monedas por la combinación de 3 símbolos de **limón** + 1.000 monedas por la combinación de 4 símbolos de **limón** = 1.800 monedas.

Los símbolos de **comodín** se conservan para la siguiente tirada.

No hay ninguna combinación ganadora en la tercera tirada gratis.

El símbolo de **comodín** mostrado en el tambor 4 se duplica y desciende una posición en los tambores. No sustituye un símbolo para completar una combinación ganadora.

Por tanto, el pago total del juego de bonificación es de 1.000 monedas de la primera

tirada gratis + 1.800 monedas de la segunda = 2.800 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 2.800 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 3.550 monedas. Y el pago total en créditos es de 3.550 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 710 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarlo a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- **Juego de bonificación Páramos sombríos**

Selecciona los objetos para intentar combinar los símbolos.

Cada tipo de yelmo equivale a una cantidad de ganancia por bonificación. Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.

Al encontrar una pareja de yelmos, gana la cantidad de ganancia por bonificación equivalente a ese tipo de yelmo. La cantidad de ganancia por bonificación se multiplica a continuación por el valor del multiplicador de bonificación ganado.

El valor del multiplicador de bonificación comienza en 2x. Aumenta con cada elección incorrecta. El máximo valor multiplicador es 8x.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres símbolos de **bonificación** distribuidos en los tambores 1, 2 y 3 activan el juego de bonificación.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona los objetos para intentar combinar los símbolos. Aparecen doce piezas. Detrás de cada pieza hay un símbolo. Selecciona piezas hasta encontrar cuatro símbolos iguales.
- Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **bonificación** en los tambores 1, 2 y 3 de la línea de pago 3.

Como tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce piezas. Hace clic en las piezas para descubrir los símbolos.

Encuentra cuatro símbolos iguales y gana 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Torreón de Morgan

Se le otorgan veinte tiradas gratis.

Cualquier ganancia activa la función Rolling Reels™.

Si se produce una combinación ganadora en una tirada gratis, los símbolos de la combinación ganadora explotan y desaparecen una vez que se recibe el pago. Los símbolos situados por encima de los símbolos que explotan cambian de posición para llenar los espacios creados tras las explosiones.

Si el cambio de posición de símbolos crea una combinación ganadora, vuelve a recibir un pago con un valor multiplicador 2x. Este proceso se repite. Así, aumentan las posibilidades de ganar sin usar una tirada gratis.

El valor multiplicador aumenta en 1, hasta un valor de 6x.

El valor multiplicador se restablece en 2x cuando los símbolos en cascada no forman una combinación ganadora.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Cuando consigue una combinación ganadora, se le paga su ganancia. Los símbolos de ganancia desaparecen. Los símbolos superiores cambian de posición para rellenar los huecos.
- Si el cambio de posición de símbolos crea una combinación ganadora, vuelve a

recibir un pago con un valor multiplicador 2x.

- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos.

Aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto conforma una combinación de 3 símbolos de **limón**, que se paga a 50 monedas x 10 monedas = 500 monedas. Se le otorga un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 500 monedas x 2 = 1.000 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos. No se muestra ninguna combinación ganadora.

Por lo tanto, el pago que le corresponde por la primera tirada gratis es de 1.000 monedas + 1.000 monedas = 2.000 monedas.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos. No se muestra ninguna combinación ganadora.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 800 monedas de la segunda = 2.800 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 2.800 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 3.550 monedas. Y el pago total en créditos es de 3.550 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 710 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Sala de las sombras

Elige secuencias de batalla contra el caballero negro para ganar valores de multiplicador de bonificación aleatorio.

Gana el total de todos los valores multiplicadores aleatorios descubiertos.

La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **bonificación** distribuidos en los tambores 1, 2 y 3 activan el juego de bonificación.

- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona objetos para mostrar las cantidades de ganancia por bonificación aleatorias. Aparecen doce objetos. Detrás de cada objeto hay una cantidad de ganancia por bonificación aleatoria.
- Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.
- El número de símbolos que activa el juego de bonificación indica el número de objetos que puede seleccionar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **bonificación** en los tambores 1, 2 y 3.

Como tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce objetos. Si tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, puede seleccionar tres objetos.

El objeto 1 revela 80 monedas, el objeto 2 revela 20 monedas y el objeto 3 revela 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 80 monedas + 20 monedas + 100 monedas = 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Isla de Avalon

Hace girar cuatro ruletas para conseguir un valor multiplicador de bonificación.

Cada ruleta cuenta con segmentos numerados. Cuando las ruletas se paran, los números que muestran conforman el valor multiplicador de bonificación que gana.

La combinación de pago total de la cantidad apostada se multiplica por el multiplicador ganado. Su combinación de pago de la cantidad apostada es el número de monedas que apuesta por cada tirada. Puede apostar hasta 5 monedas por tirada.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Un símbolo de **bonificación** distribuido en el tambor 1 activa el juego de bonificación.
- El símbolo de **bonificación** debe completar una ganancia.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios. Aparecen dos objetos. Detrás de cada objeto hay un valor multiplicador aleatorio.
- Escoja un objeto.
- Puede ganar un valor multiplicador de hasta 4x.
- Cualquier ganancia completada por el símbolo de **bonificación** se multiplica por este valor multiplicador.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparece un símbolo de **bonificación** en el tambor 3, y dos símbolos de **cereza** en los tambores 1 y 2. Puesto que el símbolo de **bonificación** es un comodín, esto completa una combinación de 3 símbolos de **cereza**, que paga 100 monedas.

Como un símbolo de **bonificación** activa el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce objetos. Puede elegir un objeto.

El objeto 1 revela un valor multiplicador 2x.

Por lo tanto, el pago total en monedas es de 100 monedas x 2 = 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Reglas de juego

Haga clic en los enlaces para obtener más información sobre las reglas de juego.

- Reglas generales
 1. Las 243 combinaciones de pago posibles están activadas permanentemente.
 2. Se aplica un multiplicador de apuesta de 30 por tirada.
 3. Puede apostar hasta 5 monedas por tirada.
 4. Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los premios.

- Reglas de los símbolos comodín



1. El símbolo de **logotipo de Avalon II** es un símbolo de comodín.
2. No se sustituye con el símbolo de **grial**.
3. No se sustituye por el símbolo de **dama del lago**.
4. Crea un montón de símbolos de comodín.
5. Crea su propia combinación ganadora cuando aparecen varios símbolos en una combinación de pago.
6. No se registra un logro cuando completa cualquier combinación.
7. Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

- Reglas de símbolos comodín de ampliación



1. El símbolo de **dama del lago** es un símbolo comodín de ampliación.
2. Solo aparece en el tambor 3.
3. No se sustituye con el símbolo de **grial**.
4. No crea su propia combinación ganadora.
5. No se registra un logro cuando completa cualquier combinación.
6. Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

- Reglas de los símbolos de distribución



1. El símbolo de **grial** es un símbolo de distribución.
2. Conformar una combinación ganadora de distribución cuando aparecen dos o más en los tambores.
3. No puede sustituirse por el símbolo de comodín.
4. No puede sustituirse por el símbolo comodín de ampliación.

5. Las ganancias de distribución se calculan multiplicando el pago de la combinación de los símbolos de distribución por el número total de monedas normales apostadas.
 6. Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.
 7. Tres o más símbolos de **grial** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación.
- Reglas de la función de bonificación de Merlín
 1. La función de bonificación Merlín se activa de forma aleatoria durante el juego de tragaperras normal.
 2. Merlín aparece tras cualquier tirada y concede un valor multiplicador aleatorio.
 3. El valor multiplicador aleatorio recibido multiplica:
 - Su ganancia total de una tirada; o
 - La cantidad total apostada.
 4. Los premios de distribución y bonificación se añaden a las ganancias normales.
 - Reglas del juego de bonificación de grial



1. Tres o más símbolos de **grial** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación.
2. Atraviese el reino en una cruzada para recuperar el grial y devolverlo a Avalon.
3. Puede jugar hasta ocho juegos de bonificación durante su búsqueda.
4. Durante su búsqueda puede elegir entre dos caminos para completarla. Cada camino cuenta con un juego de bonificación diferente.
5. Después de cada juego de bonificación, vuelve automáticamente al juego tragaperras principal. Cada vez que activa el juego de bonificación de grial, se traslada al siguiente juego de bonificación de su búsqueda.
6. Cuando completa su búsqueda, el juego de bonificación se reinicia y puede volver a jugar.
7. Todas las apuestas y combinaciones de pago jugadas en el juego de bonificación son iguales que la tirada que ha activado el juego de bonificación.
8. Las partidas de bonus son:
 - Juego de bonificación Lago de leyenda
 - Tire el dado para conseguir valores de multiplicador aleatorio. Recibe diez tiradas de dado.

- Por cada tirada de dado recibe un valor multiplicador igual al valor del dado. La cantidad total apostada se multiplica por los valores multiplicadores ganados.
 - Aparecen seis fragmentos de espada. Cada fragmento de espada va asociado a un valor del dado. Si el valor del dado tirado coincide con el valor de dado de un fragmento de espada, dicho fragmento se traslada a la forja.
 - Consiga llevar los seis fragmentos para volver a forjar la espada. Si vuelve a forjar la espada, recibe un valor multiplicador de 15x sobre la cantidad total de la apuesta y otro de 6x por cada tirada de dado restante.
 - Gana el total de todas las ganancias mostradas.
- Juego de bonificación Valle de la niebla
 - Se le otorgan quince tiradas gratis.
 - Puede seleccionar un símbolo de comodín multiplicador adicional para las tiradas gratis.
 - El símbolo comodín multiplicador:
 - No se sustituye con los símbolos de **logotipo de Avalon II** o **grial**.
 - Duplica el pago de cualquier combinación que complete como símbolo de comodín.
 - El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.
 - Juego de bonificación Arboleda susurrante
 - Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios.
 - Aparecen cinco escudos. Detrás de cada objeto hay un valor multiplicador aleatorio. Puede elegir un escudo.
 - Puede seleccionar entre mantener el valor multiplicador aleatorio o realizar una nueva selección y elegir otro escudo. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.
 - Si realiza una nueva selección, el valor multiplicador aleatorio se aporta al bote y puede volver a elegir.
 - Si mantiene el valor multiplicador aleatorio, la cantidad de ganancia aparece en el cuadro Gana y el juego finaliza.
 - La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.
 - Juego de bonificación Cataratas del bosque
 - Se le otorgan veinte tiradas gratis.
 - El símbolo de **logotipo de Avalon II** es un símbolo comodín de rastreo durante las tiradas gratis.
 - El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

- Juego de bonificación Páramos sombríos
 - Selecciona los objetos para intentar combinar los símbolos.
 - Aparecen doce cartas. Detrás de cada una hay un yelmo. Elija cartas hasta que encuentre dos yelmos iguales.
 - Cada tipo de yelmo equivale a una cantidad de ganancia por bonificación. Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.
 - Al encontrar una pareja de yelmos, gana la cantidad de ganancia por bonificación equivalente a ese tipo de yelmo. La cantidad de ganancia por bonificación se multiplica a continuación por el valor del multiplicador de bonificación ganado.
 - El valor del multiplicador de bonificación comienza en 2x. Aumenta con cada elección incorrecta. El máximo valor multiplicador es 8x.

- Juego de bonificación Torreón de Morgan
 - Se le otorgan veinte tiradas gratis.
 - Cualquier ganancia activa la función Rolling Reels™.
 - Si se produce una combinación ganadora en una tirada gratis, los símbolos de la combinación ganadora explotan y desaparecen una vez que se recibe el pago. Los símbolos situados por encima de los símbolos que explotan cambian de posición para llenar los espacios creados tras las explosiones.
 - Si el cambio de posición de símbolos crea una combinación ganadora, vuelve a recibir un pago con un valor multiplicador 2x. Este proceso se repite. Así, aumentan las posibilidades de ganar sin usar una tirada gratis.
 - El valor multiplicador aumenta en 1, hasta un valor de 6x.
 - El valor multiplicador se restablece en 2x cuando los símbolos en cascada no forman una combinación ganadora.
 - El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

- Juego de bonificación Sala de las sombras
 - Elige secuencias de batalla contra el caballero negro para ganar valores de multiplicador de bonificación aleatorio.
 - La batalla se divide en cinco rondas. En cada ronda se muestran tres secuencias de batalla. Detrás de cada combinación de batalla hay un valor multiplicador aleatorio.
 - Gana el total de todos los valores multiplicadores aleatorios descubiertos.
 - La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.

- Juego de bonificación Isla de Avalon
 - Hace girar cuatro ruletas para conseguir un valor multiplicador de bonificación.
 - Cada ruleta cuenta con segmentos numerados. Cuando las ruletas se paran, los números que muestran conforman el valor multiplicador de bonificación que gana.
 - Las ruletas giran desde la central hacia fuera. La Ruleta 1 es la rueda central. La Ruleta 4 solo se desbloquea si la 3 se para sobre el valor de bonificación 0.
 - La combinación de pago total de la cantidad apostada se multiplica por el multiplicador ganado. Su combinación de pago de la cantidad apostada es el número de monedas que apuesta por cada tirada. Puede apostar hasta 5 monedas por tirada.

9. Las ganancias se cobran automáticamente al final del juego de bonificación.
10. Los premios de distribución y bonificación se añaden a las ganancias normales.

- Reglas de apuestas y pagos

1. Las 243 combinaciones de pago posibles están activadas permanentemente.
2. La cantidad total apostada es el número de monedas apostado, multiplicado por el mutiplicador de la apuesta.
3. Se aplica un multiplicador de apuesta de 30 por tirada.
4. Puede apostar hasta 5 monedas por tirada.
5. Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
6. Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
7. Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
8. Todas las cantidades de ganancia de la mesa de pagos en PlayCheck se muestran en monedas.
9. Las cifras de los pagos muestran el número de monedas que se ganan con cada combinación. El número total de monedas pagadas depende del número de monedas que se jueguen.
10. Las ganancias normales se calculan multiplicando el número de monedas ganadas por el de monedas apostadas. Para cada tirada, la cantidad apostada que elige se multiplica automáticamente por el multiplicador de apuesta.
11. La combinación ganadora de distribución puede aparecer en cualquier posición en los tambores.

12. El número de créditos ganados depende del número total de monedas ganadas multiplicadas por el tamaño de moneda de la apuesta.
13. La fórmula para calcular la conversión de monedas a créditos es: número de monedas x tamaño de moneda jugado = cantidad de créditos.
14. Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los premios.

Página actualizada por última vez el 18/08/2015

Símbolo de comodín



El símbolo de **logotipo de Avalon II** es un símbolo de comodín. Este símbolo:

- No se sustituye con el símbolo de **grial**.
- No se sustituye por el símbolo de **dama del lago**.
- Crea un montón de símbolos de comodín.
- Crea su propia combinación ganadora cuando aparecen varios símbolos en una combinación de pago.
- No se registra un logro cuando completa cualquier combinación.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- El símbolo de **comodín** sustituye únicamente a otros símbolos a la hora de completar las combinaciones ganadoras.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones

de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen dos símbolos de **comodín** en los tambores 1 y 2, y dos símbolos de **cereza** en los tambores 3 y 4. Puesto que el símbolo de **comodín** es un comodín, esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza**.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Los símbolos de **comodín** completan también una combinación de 2 símbolos de **comodín**, que se paga a 10 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 10 monedas x 10 monedas = 100 monedas.

El pago total en monedas es de 1.000 monedas + 100 monedas = 1.100 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.100 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 220 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Símbolo comodín de ampliación



El símbolo de **dama del lago** es un símbolo comodín de ampliación. Este símbolo:

- Solo aparece en el tambor 3.
- No se sustituye con el símbolo de **grial**.
- No crea su propia combinación ganadora.
- No se registra un logro cuando completa cualquier combinación.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- El símbolo de **comodín** se amplía a todas las posiciones de un tambor y sustituye a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras.
- No hay pagos para las combinaciones de símbolos de **comodín**.
- El símbolo de **comodín** únicamente aparece en los tambores 2 y 4.

- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Un símbolo de **comodín** aparece en el tambor 2 durante el juego de tragaperras normal y puede completar una combinación ganadora. El símbolo de **comodín** se amplía a todas las posiciones de línea de pago del tambor 2.

Aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 3, 4 y 5. Como el símbolo de **comodín** es un comodín, esto completa una combinación de 5 símbolos de **cereza**, que paga 250 monedas.

Por lo tanto, el pago total en monedas es de 250 monedas x 10 monedas = 2.500 monedas. Y el pago total en créditos es de 2.500 monedas x 0,20 de tamaño de moneda = 500 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Símbolo de distribución



El símbolo de **grial** es un símbolo de distribución. Este símbolo:

- Conformar una combinación ganadora de distribución cuando aparecen dos o más en los tambores.

- Activa el juego de bonificación de grial cuando aparecen tres o más en los cinco tambores.
- No puede sustituirse por el símbolo de comodín.
- No puede sustituirse por el símbolo comodín de ampliación.

Las ganancias de distribución se calculan multiplicando el pago de la combinación de los símbolos de distribución por el número total de monedas normales apostadas.

Solo de muestra

El juego A tiene los siguientes criterios:

- Dos o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores completan una combinación ganadora de distribución.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total $\times 2 = 600$ monedas.

Como las ganancias de distribución se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 600 monedas de la ganancia de distribución + 1.000 monedas de la ganancia normal = 1.600 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.600 monedas ganadas $\times 0,20$ de tamaño de moneda = 320 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Función de bonificación de Merlín

La función de bonificación Merlín se activa de forma aleatoria durante el juego de tragaperras normal.

En esta función:

- Merlín aparece tras cualquier tirada y concede un valor multiplicador aleatorio.
- El valor multiplicador aleatorio recibido multiplica:
 - Su ganancia total de una tirada; o
 - La cantidad total apostada.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- La función de multiplicador de bonificación se activa aleatoriamente tras cualquier tirada.
- La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.

Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

En los tambores 1, 2, 3 y 4 aparecen cuatro símbolos de **cerezas**.

Los símbolos de **cerezas** conforman una combinación de 4 símbolos de **cerezas**, que se paga a 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 100 monedas x 10 monedas = 1.000 monedas.

Se activa la función de multiplicador de bonificación.

Se le otorga un valor multiplicador de x2 sobre su cantidad de apuesta total. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como las ganancias de bonificación se añaden a las normales, su pago total en monedas asciende a 1.000 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia por juego de bonificación = 1.600 monedas. Y el pago total en créditos es de 1.600 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 320 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Juego de bonificación de grial



Tres o más símbolos de **grial** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación.

En este juego:

- Atraviese el reino en una cruzada para recuperar el grial y devolverlo a Avalon.
- Puede jugar hasta ocho juegos de bonificación durante su búsqueda.
- Durante su búsqueda puede elegir entre dos caminos para completarla. Cada camino cuenta con un juego de bonificación diferente.

- Después de cada juego de bonificación, vuelve automáticamente al juego tragaperras principal. Cada vez que activa el juego de bonificación de grial, se traslada al siguiente juego de bonificación de su búsqueda.
- Cuando completa su búsqueda, el juego de bonificación se reinicia y puede volver a jugar.
- Todas las apuestas y combinaciones de pago jugadas en el juego de bonificación son iguales que la tirada que ha activado el juego de bonificación.

Las partidas de bonus son:

- Juego de bonificación Lago de leyenda

Tire el dado para conseguir valores de multiplicador aleatorio. Recibe diez tiradas de dado.

Por cada tirada de dado recibe un valor multiplicador igual al valor del dado. La cantidad total apostada se multiplica por los valores multiplicadores ganados.

Aparecen seis fragmentos de espada. Cada fragmento de espada va asociado a un valor del dado. Si el valor del dado tirado coincide con el valor de dado de un fragmento de espada, dicho fragmento se traslada a la forja.

Consiga llevar los seis fragmentos para volver a forjar la espada. Si vuelve a forjar la espada, recibe un valor multiplicador de 15x sobre la cantidad total de la apuesta y otro de 6x por cada tirada de dado restante.

Gana el total de todas las ganancias mostradas.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay

más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.

- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 1.000 monedas x 2 = 2.000 monedas por esta combinación.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 800 monedas x 2 = 1.600 monedas por esta combinación.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 1.600 monedas de la segunda = 3.600 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 3.600 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 4.350 monedas. Y el pago total en créditos es de 4.350 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 870 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Valle de la niebla

Se le otorgan quince tiradas gratis.

Puede seleccionar un símbolo de comodín multiplicador adicional para las tiradas gratis.

El símbolo comodín multiplicador:

- No se sustituye con los símbolos de **logotipo de Avalon II** o **grial**.
- Duplica el pago de cualquier combinación que complete como símbolo de comodín.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de

distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 1.000 monedas x 2 = 2.000 monedas por esta combinación.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas. Todas las ganancias normales se duplican durante el juego de bonificación, por lo que el pago en monedas es de 800 monedas x 2 = 1.600 monedas por esta combinación.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 1.600 monedas de la segunda = 3.600 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 3.600 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 4.350 monedas. Y el pago total en créditos es de 4.350 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 870 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Arboleda susurrante

Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios.

Aparecen cinco escudos. Detrás de cada objeto hay un valor multiplicador aleatorio. Puede elegir un escudo.

Puede seleccionar entre mantener el valor multiplicador aleatorio o realizar una nueva selección y elegir otro escudo. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.

- Si realiza una nueva selección, el valor multiplicador aleatorio se aporta al bote y puede volver a elegir.
- Si mantiene el valor multiplicador aleatorio, la cantidad de ganancia aparece en el cuadro Gana y el juego finaliza.

La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Un símbolo de **bonificación** distribuido en el tambor 1 activa el juego de bonificación.
- El símbolo de **bonificación** debe completar una ganancia.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona objetos para mostrar valores multiplicadores aleatorios. Aparecen dos objetos. Detrás de cada objeto hay un valor multiplicador aleatorio.
- Escoja un objeto.
- Puede ganar un valor multiplicador de hasta 4x.
- Cualquier ganancia completada por el símbolo de **bonificación** se multiplica por este valor multiplicador.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparece un símbolo de **bonificación** en el tambor 3, y dos símbolos de **cereza** en los tambores 1 y 2. Puesto que el símbolo de **bonificación** es un comodín, esto completa una combinación de 3 símbolos de **cereza**, que paga 100 monedas.

Como un símbolo de **bonificación** activa el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce objetos. Puede elegir un objeto.

El objeto 1 revela un valor multiplicador 2x.

Por lo tanto, el pago total en monedas es de 100 monedas x 2 = 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Cataratas del bosque

Se le otorgan veinte tiradas gratis.

El símbolo de **logotipo de Avalon II** es un símbolo comodín de rastreo durante las tiradas gratis.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- El símbolo de **comodín** es un símbolo comodín de rastreo durante las tiradas gratis.
- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

Aparece un símbolo de **comodín** en el tambor 4 que no sustituye un símbolo para completar una combinación ganadora. El símbolo de **comodín** se conserva para la siguiente tirada.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas.

El símbolo de **comodín** mostrado en el tambor 4 se duplica y desciende una posición en los tambores. Sustituye un símbolo de **limón** y completa una combinación de 4 símbolos de **limón** en una combinación de pago diferente, que paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

El pago total por la segunda tirada gratis es de 800 monedas por la combinación de 3 símbolos de **limón** + 1.000 monedas por la combinación de 4 símbolos de **limón** = 1.800 monedas.

Los símbolos de **comodín** se conservan para la siguiente tirada.

No hay ninguna combinación ganadora en la tercera tirada gratis.

El símbolo de **comodín** mostrado en el tambor 4 se duplica y desciende una posición en los tambores. No sustituye un símbolo para completar una combinación ganadora.

Por tanto, el pago total del juego de bonificación es de 1.000 monedas de la primera tirada gratis + 1.800 monedas de la segunda = 2.800 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de

distribución + 2.800 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 3.550 monedas. Y el pago total en créditos es de 3.550 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 710 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Páramos sombríos

Selecciona los objetos para intentar combinar los símbolos.

Aparecen doce cartas. Detrás de cada una hay un yelmo. Elija cartas hasta que encuentre dos yelmos iguales.

Cada tipo de yelmo equivale a una cantidad de ganancia por bonificación. Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.

Al encontrar una pareja de yelmos, gana la cantidad de ganancia por bonificación equivalente a ese tipo de yelmo. La cantidad de ganancia por bonificación se multiplica a continuación por el valor del multiplicador de bonificación ganado.

El valor del multiplicador de bonificación comienza en 2x. Aumenta con cada elección incorrecta. El máximo valor multiplicador es 8x.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres símbolos de **bonificación** distribuidos en los tambores 1, 2 y 3 activan el juego de bonificación.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona los objetos para intentar combinar los símbolos. Aparecen doce piezas. Detrás de cada pieza hay un símbolo. Selecciona piezas hasta encontrar cuatro símbolos iguales.
- Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **bonificación** en los tambores 1, 2 y 3 de la línea de pago 3.

Como tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce piezas. Hace clic en las piezas para descubrir los símbolos.

Encuentra cuatro símbolos iguales y gana 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Torreón de Morgan

Se le otorgan veinte tiradas gratis.

Cualquier ganancia activa la función Rolling Reels™, excepto las ganancias por combinaciones de símbolos de distribución.

Si se produce una combinación ganadora en una tirada gratis, los símbolos de la combinación ganadora explotan y desaparecen una vez que se recibe el pago. Los símbolos situados por encima de los símbolos que explotan cambian de posición para llenar los espacios creados tras las explosiones.

Si el cambio de posición de símbolos crea una combinación ganadora, vuelve a recibir un pago con un valor multiplicador 2x. Este proceso se repite. Así, aumentan las posibilidades de ganar sin usar una tirada gratis.

El valor multiplicador aumenta en 1, hasta un valor de 6x.

El valor multiplicador se restablece en 2x cuando los símbolos en cascada no forman una combinación ganadora.

El juego de bonificación no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
- Gana tres tiradas gratis en el juego de bonificación.
- Todas las ganancias normales se doblan en el juego de bonificación.
- Cuando consigue una combinación ganadora, se le paga su ganancia. Los símbolos de ganancia desaparecen. Los símbolos superiores cambian de posición para rellenar los huecos.
- Si el cambio de posición de símbolos crea una combinación ganadora, vuelve a

recibir un pago con un valor multiplicador 2x.

- Para que una combinación de símbolos normales produzca una combinación ganadora normal, deben mostrarse dos o más símbolos iguales en cualquier posición de tambores consecutivos.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe aparecer en el primer tambor de la máquina tragaperras. Una combinación de símbolos que comience en los tambores de la tragaperras dos, tres, cuatro o cinco no conlleva ningún pago.
- Todas las combinaciones de pago están activadas permanentemente para cada tirada, por lo que no puede seleccionar ni cancelar la selección de las combinaciones de pago.
- Todas las cantidades apostadas se multiplican automáticamente por un multiplicador de apuesta de 30.
- Las combinaciones ganadoras múltiples se pagan por combinación de pago. Si hay más de una combinación ganadora para distintos símbolos en una combinación de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones. Si hay más de una combinación ganadora para el mismo símbolo en una de combinación de pago, solo recibe el pago correspondiente a la combinación más alta.
- Si se muestran combinaciones ganadoras de símbolos en varias combinaciones de pago, recibe el pago correspondiente a todas las combinaciones.
- Las ganancias de distribución se añaden a las normales. Si consigue una ganancia de distribución y una normal, recibe el pago de ambas, ya que los símbolos de distribución no tienen por qué aparecer en tambores consecutivos para ganar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es: 10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **campana** en los tambores 1, 2 y 3, y tres símbolos de **moneda de distribución** distribuidos en los tambores.

Los símbolos de **campana** conforman una combinación de 3 símbolos de **campana** a la que le corresponde un pago de 15 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 15 monedas x 10 monedas = 150 monedas.

Los símbolos de la **moneda de distribución** completan una combinación de 3 símbolos de **moneda de distribución** que obtienen un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 300 monedas apostadas en total x 2 = 600 monedas.

Como los tres símbolos de **moneda de distribución** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación de tiradas gratis.

En la primera tirada gratis del juego de bonificación, aparecen cuatro símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2, 3 y 4. Esto completa una combinación de 4 símbolos de **cereza** y paga 100 monedas multiplicadas por 10 monedas = 1.000 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos.

Aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto conforma una combinación de 3 símbolos de **limón**, que se paga a 50 monedas x 10 monedas = 500 monedas. Se le otorga un valor multiplicador 2x. Por lo tanto, el pago en monedas es de 500 monedas x 2 = 1.000 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos. No se muestra ninguna combinación ganadora.

Por lo tanto, el pago que le corresponde por la primera tirada gratis es de 1.000 monedas + 1.000 monedas = 2.000 monedas.

En la segunda tirada gratis del juego de bonificación, aparecen tres símbolos de **limón** en los tambores 1, 2 y 3. Esto completa una combinación de 3 símbolos de **limón** y paga 80 monedas multiplicadas por 10 monedas = 800 monedas.

Cuando consigue una combinación ganadora, los símbolos ganadores explotan y los símbolos anteriores se mueven a los espacios vacíos. No se muestra ninguna combinación ganadora.

En la tercera tirada gratis no aparece una combinación ganadora, por lo que el pago total del juego de bonificación es de 2.000 monedas de la primera tirada gratis + 800 monedas de la segunda = 2.800 monedas.

Como las ganancias de distribución y bonificación se añaden a las normales, el pago total en monedas es de 150 monedas de la ganancia normal + 600 monedas de la ganancia de distribución + 2.800 monedas de la ganancia por el juego de bonificación = 3.550 monedas. Y el pago total en créditos es de 3.550 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 710 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Sala de las sombras

Elige secuencias de batalla contra el caballero negro para ganar valores de multiplicador de bonificación aleatorio.

La batalla se divide en cinco rondas. En cada ronda se muestran tres secuencias de batalla. Detrás de cada combinación de batalla hay un valor multiplicador aleatorio.

Gana el total de todos los valores multiplicadores aleatorios descubiertos.

La cantidad total apostada se multiplica por el multiplicador ganado.

Solo de muestra

El **juego A** tiene los siguientes criterios:

- Tres o más símbolos de **bonificación** distribuidos en los tambores 1, 2 y 3 activan el juego de bonificación.
- La combinación de símbolos de **bonificación** no conlleva ningún premio.
- Selecciona objetos para mostrar las cantidades de ganancia por bonificación aleatorias. Aparecen doce objetos. Detrás de cada objeto hay una cantidad de ganancia por bonificación aleatoria.
- Las cantidades de ganancia que se muestran en el juego de bonificación ya se han multiplicado por la cantidad total apostada. Aparece únicamente la cantidad de ganancia por bonificación.
- El número de símbolos que activa el juego de bonificación indica el número de objetos que puede seleccionar.

Selecciona un tamaño de moneda de 0,20 y apuesta 10 monedas. La cantidad total apostada es:

10 monedas apostadas x multiplicador de apuesta de 30 = 300 monedas.

Hace girar los tambores.

Aparecen tres símbolos de **bonificación** en los tambores 1, 2 y 3.

Como tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, comienza el juego de bonificación.

Aparecen doce objetos. Si tres símbolos de **bonificación** activan el juego de bonificación, puede seleccionar tres objetos.

El objeto 1 revela 80 monedas, el objeto 2 revela 20 monedas y el objeto 3 revela 100 monedas. Por lo tanto, el pago en monedas es de 80 monedas + 20 monedas + 100 monedas = 200 monedas. Y el pago total en créditos es de 200 monedas ganadas x 0,20 de tamaño de moneda = 40 créditos.

El objetivo de este ejemplo es ayudarlo a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

- Juego de bonificación Isla de Avalon

Hace girar cuatro ruletas para conseguir un valor multiplicador de bonificación.

Cada ruleta cuenta con segmentos numerados. Cuando las ruletas se paran, los números que muestran conforman el valor multiplicador de bonificación que gana.

Las ruletas giran desde la central hacia fuera. La Ruleta 1 es la rueda central. La Ruleta 4 solo se desbloquea si la 3 se para sobre el valor de bonificación 0.

La combinación de pago total de la cantidad apostada se multiplica por el multiplicador ganado. Su combinación de pago de la cantidad apostada es el número de monedas que apuesta por cada tirada. Puede apostar hasta 5 monedas por tirada.

Logros de la tabla de pagos

La función de logros de la tabla de pagos le permite llevar un seguimiento del estado de sus ganancias destacando las combinaciones de símbolos que ha ganado.

Una vez que haya ganado todas las combinaciones de un símbolo en concreto, se le informa de tal logro, y el símbolo se resalta en la tabla de pagos.

Los logros se registran durante el juego de tragaperras normal.

Los logros se destacan de forma permanente en la tabla de pagos, incluso tras abandonar la partida.

Nota:

Lo siguiente no se registra como logro:

- Una combinación ganadora completada por un símbolo comodín.
- Una combinación ganadora completada por un símbolo comodín de ampliación.
- Una combinación ganadora completada en el juego de bonificación de grial.

Solo de muestra

Aparecen tres símbolos de **cereza** en los tambores 1, 2 y 3. Recibe un pago por una combinación de 3 símbolos de **cereza**. El pago de la combinación de 3 símbolos de **cerezas** aparece resaltado en la tabla de pagos.

Cuando gana las combinaciones de 4 símbolos de **cerezas** y 5 símbolos de **cerezas**, el símbolo de **cerezas** se desbloquea y se resalta en dorado.

El objetivo de este ejemplo es ayudarle a comprender el funcionamiento de los pagos. Las posiciones de apuestas, las cartas, las líneas de pago, los tambores, los símbolos y los juegos reales podrían ser diferentes en el casino en el que esté jugando.

Cómo jugar

El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen una combinación ganadora en la combinación de pago. El pago depende de la combinación ganadora que se forme.

Para jugar:

1. Realice una apuesta. ¿Cómo?
 - Haga clic en el botón **Apostar**.
 - Haga clic en las flechas de **Tamaño de moneda** para aumentar o disminuir el tamaño de moneda que desea apostar.

- Haga clic en las flechas de **Monedas** para aumentar o reducir el número de monedas que desea apostar. Asimismo, puede hacer clic en las flechas del botón **Apostar** para seleccionar el número de monedas que desea apostar.
2. Haga clic en **Tirada**. Los tambores comienzan a girar.
 - Si tiene una combinación ganadora alineada en una combinación de pago, la ganancia aparece resaltada en los tambores. Se le paga la cantidad de ganancia que aparece en el cuadro **Ganancias**. Haga clic en **Ganar** para ver las cinco mejores ganancias de la sesión de juego actual.
 - Si no tiene una combinación ganadora, el juego finaliza y puede volver a jugar.
 - En algunas tragaperras el botón **Girar** se convierte en el botón **Parar**. Haga clic en **Parar** para mostrar antes los resultados de su giro. Esto no influye en los resultados del giro.

Juego automático, opciones y estadísticas

Puede modificar las opciones y ver las estadísticas de los juegos con los botones **Opciones** y **Estadísticas**.

También puede girar un número de veces seguidas sin interactuar con el juego mediante las funciones de Juego automático o Giro automático. En algunos juegos, la función de Juego automático sólo está disponible en modo Experto.

Cada juego tiene diferentes opciones y configuraciones de juego automático. Es posible que algunas de ellas estén disponibles en el juego al que esté jugando.

Cómo puedo activar el modo experto?

1. Haga clic en **Experto**. Se activan las funciones del modo Experto como Juego automático.

Cómo puedo utilizar el modo de juego automático?

1. Seleccione una cantidad de apuesta. Seleccione la cantidad de la apuesta antes de iniciar una sesión de Juego automático; en caso contrario, se usará el valor de la última apuesta.
2. Si el juego tiene modo experto, haga clic en **Experto**.
3. Haga clic en **Juego automático**.
 - En algunos juegos no se puede establecer el número de veces que hace girar la ruleta en la sesión de juego automático, por lo que al hacer clic en este botón, se inicia la función Juego automático, que continuará hasta que haga clic en **Parar**. El botón de **Parar** no influye en los resultados de la tirada.
 - En otros juegos, este botón le permite elegir el número de veces que quiere hacer girar la ruleta y las opciones de parada. Cuando haya configurado estas opciones, haga clic en **Inicio** para comenzar la sesión de juego automático.

De qué opciones dispongo en el modo de juego automático?

Las opciones de juego automático varían de un juego a otro. Su juego quizá no tenga todas estas opciones.

Opciones de juego automático

Número de giros que realizar	Establecer el número de veces que girarán los tambores de la tragaperras durante una sesión de juego automático..
Número de segundos entre giros	Establecer el lapso de tiempo entre tiradas en la modalidad de juego automático.
Hasta parar	Continuar la sesión de juego automático hasta que haga clic en el botón Parar . Esto no influye en los resultados del giro.
Detener si la ganancia es superior o igual a	Detener las tiradas si el número de créditos ganado en cualquier tirada supera o es igual a la cantidad seleccionada.
Detener cuando se completan todas las tiradas	Detener la sesión tras jugar el número seleccionado de tiradas de los tambores.
Detener cuando se gane el bote	Detener las tiradas si se gana el bote.
Detener si hay alguna ganancia	Detener la sesión si se gana en una tirada.
Detener si los créditos totales aumentan en	Detener la sesión si el número de créditos se incrementa por la cantidad seleccionada.
Detener si los créditos totales disminuyen en	Detener la sesión si el número de créditos se disminuye por la cantidad seleccionada.
Detener en una función	Se detiene si se activan las tiradas gratis u otra función de bonificación.
Iniciar juego automático sin mostrar este diálogo	Iniciar sesiones futuras sin ver la configuración de juego automático utilizando su configuración guardada o la configuración predeterminada.

¿Cómo puedo modificar las opciones del juego?

1. Haga clic en **Opciones**.
2. Seleccione la configuración adecuada.
3. Haga clic en **Aceptar**.

¿Cuáles son las opciones de configuración?

Las opciones de juego varían de un juego a otro. Su juego quizá no tenga todas estas opciones.

Tirada rápida	Aumenta la velocidad del tambor de la tragaperras para que los resultados se muestren más rápido. Esto no influye en los resultados del giro.
Tirada rápida en tiradas gratis	Aumenta la velocidad del tambor de la tragaperras para que los resultados se muestren más rápido. Esto no influye en los resultados del giro.
Desactivar la función apostar	Desactiva la función apostar durante el juego de tragaperras.
Permitir apostar	Activa la función apostar durante el juego de tragaperras.
Configuración de sonido	Aparecen distintos ajustes de sonido.
Desactivar Cinematic Spins	Reproduce una selección de clips de vídeo de fondo durante las tiradas de los tambores.
Gráficos	Muestra los gráficos de juego con efectos básicos o mejorados.
Efectos de alta calidad	Reproduce el juego con o sin efectos de alta calidad
Ocultar el precio de las tiradas extra	Muestra u oculta el precio de las tiradas extra cuando coloca el puntero del ratón sobre un botón de Tirada extra .
Petición de detención de los tambores	Muestra las opciones de orden de parada de los tambores.
Valores de balance, ganancia y apuesta	Muestra estos valores del juego al que esté jugando, en monedas o créditos.
Activar estéreo 3D	Permite alternar entre el modo 3D y el modo estándar.
Editar avatar	Puede añadir una imagen de avatar o editar una existente.

¿Cómo puedo ver las estadísticas del juego?

Las estadísticas se aplican únicamente a la sesión de juego actual. Al salir del juego, las estadísticas se restablecen a cero.

1. Haga clic en **Estadísticas (%)**.
2. Vea las estadísticas de partidas del juego actual.
3. Haga clic en **Aceptar**.

¿Qué estadísticas puedo ver?

Resultados de la tirada

Aparece el número de tiradas jugadas durante la sesión de juego actual, la duración de la sesión de juego y el número medio de tiradas por hora.

Gana la más alta

Aparecen las tres cantidades de ganancia más altas de la sesión de juego actual.

Página actualizada por última vez el 08/06/2014

