



INSTRUCCIONES DE JUEGO

DR. WATTS UP

Table of Contents

Dr Watts Up	3
Pagos del juego	3
Reglas de juego	9
Símbolo de comodín	12
Símbolo de distribución	14
Juego de bonificación de tiradas gratis	15
Juego de bonificación de Laboratorio	17
Cómo jugar	19
Juego automático, opciones y estadísticas	19

Dr Watts Up

Acerca de Dr Watts Up

Dr Watts Up es una máquina tragaperras de cinco tambores y seiscientas monedas con:

- 243 combinaciones de pago activadas permanentemente.
- Un símbolo de comodín.
- Un símbolo de distribución.
- Un juego de bonificación de tiradas gratis.
- Un juego de bonificación de Laboratorio.

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 tres en los tambores.
- No puede sustituirse por el símbolo de comodín.

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 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 del juego de bonificación de tiradas gratis

Se le otorgan hasta veinte tiradas gratis. El número de símbolos que activa el juego de bonificación indica el número de tiradas gratis que se obtienen.

Uno de los tambores se transforma en un tambor comodín durante las tiradas gratis.

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

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

El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de 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.

- Pagos del juego de bonificación de Laboratorio

Selecciona objetos para mostrar las cantidades de ganancia por bonificación aleatorias. Puede elegir dos matraces.

Puede seleccionar entre mantener la cantidad de ganancia o realizar una nueva selección y elegir otro. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.

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

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.

La combinación de símbolos de **ratón** no conlleva ningún pago.

El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de las tiradas gratis.

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 veinte 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 Dr Watts Up** es un símbolo de comodín.
2. No sustituye al símbolo de **átomos**.
3. No se sustituye por el símbolo de **ratón**.
4. Crea su propia combinación ganadora cuando aparecen varios símbolos en una combinación de pago.
5. 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 **átomos** es un símbolo de distribución.
2. Conformar una combinación ganadora de distribución cuando aparecen tres en los tambores.
3. No puede sustituirse por el símbolo de comodín.
4. 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.
5. 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.
6. Tres o más símbolos de **átomos** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.

- Reglas del juego de bonificación de tiradas gratis



1. Tres o más símbolos de **átomos** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.
2. Se le otorgan hasta veinte tiradas gratis.
3. El número de símbolos que activa el juego de bonificación indica el número de tiradas gratis que se obtienen.

4. Uno de los tambores se transforma en un tambor comodín durante las tiradas gratis.
5. Todas las apuestas y combinaciones de pago jugadas en las tiradas gratis son iguales que la tirada que ha activado el juego de bonificación.
6. El juego de bonificación de tiradas gratis no se puede volver a activar durante las tiradas gratis.
7. El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de las tiradas gratis.
8. Las ganancias se cobran automáticamente durante el juego de bonificación.
9. Los premios de distribución y bonificación se añaden a las ganancias normales.

- Reglas del juego de bonificación de Laboratorio



1. Tres símbolos de **ratón** distribuidos en los tambores 1, 3 y 5 activan el juego de bonificación de Laboratorio.
2. Selecciona objetos para mostrar las cantidades de ganancia por bonificación aleatorias.
3. Puede seleccionar dos matraces.
4. Puede seleccionar entre mantener la cantidad de ganancia o realizar una nueva selección y elegir otros dos matraces. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.
 - Si realiza una nueva selección, la cantidad de ganancia por bonificación se aporta al bote y puede volver a elegir.
 - Si mantiene la cantidad de bonificación, la cantidad de ganancia aparece en el cuadro Gana y el juego finaliza.
5. 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.
6. La combinación de símbolos de **ratón** no conlleva ningún pago.
7. El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de las tiradas gratis.
8. Las ganancias se cobran automáticamente durante el juego de bonificación.
9. 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 veinte 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 Dr Watts Up** es un símbolo de comodín. Este símbolo:

- No sustituye al símbolo de **átomos**.
- No se sustituye por el símbolo de **ratón**.
- Crea su propia combinación ganadora cuando aparecen varios símbolos en una combinación de pago.

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 de distribución



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

- Conformar una combinación ganadora de distribución cuando aparecen tres en los tambores.
- Activa el juego de bonificación de tiradas gratis cuando aparecen tres o más en los cinco tambores.
- No puede sustituirse por el símbolo de comodín.

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 consigues 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.

Juego de bonificación de tiradas gratis



Tres o más símbolos de **átomos** distribuidos en los tambores activan el juego de bonificación de tiradas gratis.

En este juego:

- Se le otorgan hasta veinte tiradas gratis.
- El número de símbolos que activa el juego de bonificación indica el número de tiradas gratis que se obtienen.
- Uno de los tambores se transforma en un tambor comodín durante las tiradas gratis.
- Todas las apuestas y combinaciones de pago jugadas en las tiradas gratis son iguales que la tirada que ha activado el juego de bonificación.

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

El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de 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 de Laboratorio



Tres símbolos de **ratón** distribuidos en los tambores 1, 3 y 5 activan el juego de bonificación de Laboratorio.

En este juego:

- Aparecen doce matraces. Detrás de cada matraz hay una cantidad de ganancia por bonificación aleatoria.
- Puede seleccionar dos matraces.
- Puede seleccionar entre mantener la cantidad de ganancia o realizar una nueva selección y elegir otros dos matraces. Sólo puede realizar una nueva selección un máximo de dos veces.
 - Si realiza una nueva selección, la cantidad de ganancia por bonificación se aporta al bote y puede volver a elegir.

- Si mantiene la cantidad de bonificación, la cantidad de ganancia aparece en el cuadro Gana y el juego finaliza.
- 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.
- La combinación de símbolos de **ratón** no conlleva ningún pago.

El juego de bonificación de Laboratorio se puede activar durante las tiradas gratis. Las ganancias del juego de bonificación de Laboratorio no se multiplican por el multiplicador de las tiradas gratis.

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

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.

