



## INSTRUCCIONES DE JUEGO

---

SLOT GOLDEN YAK

# Golden Yak

---

## Acerca de Golden Yak

Golden Yak es un juego de 4x5 carretes y 1024 formas de ganar.

- [Retorno al jugador \(RTP\)](#)
- [General](#)
- [Símbolo Bonus](#)
- [Símbolo de Subir Nivel](#)
- [El símbolo Templo Azul](#)
- [Símbolo Comodín](#)
- [Bonus de Giros Gratis](#)
- [Autojuego](#)

## Retorno al jugador (RTP)

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

Este juego tiene un RTP del 95,52%.

## General

- Las 1024 formas de ganar están activadas permanentemente.
- La apuesta mínima por giro es de 40 monedas.
- Si se obtiene una combinación ganadora en una forma de ganar, el premio aparecerá resaltado en los carretes.
- Cada símbolo puede usarse una única vez en cada combinación ganadora.
- Se paga el premio más alto por combinación ganadora.
- Todos los premios comienzan desde el carrete de más a la izquierda y pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos, excluyendo BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL, que pagan en cualquier sentido.
- Los premios normales de la tabla de premios se muestran en monedas.
- Todos los premios se multiplican por el multiplicador de apuesta, calculado de la siguiente manera:

Dado que la apuesta total es de 0,40 créditos por giro,

$$\begin{aligned}\text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 * 100 \\ &= 1\end{aligned}$$

- El premio total en monedas se calculará de la siguiente manera:  
Cantidad del premio total = Multiplicador de apuesta \* Valores mostrados en la tabla de premios
- Ejemplo: Sabiendo que la apuesta total es de 0,40 créditos y 5 Reyes iguales alineados,  
El premio total en monedas se calculará de la siguiente manera:

$$\begin{aligned}\text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 * 100 \\ &= 0,01 \text{ Créditos} * 100 \\ &= 1\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Premio total (en monedas)} &= 1 * 125 \\ &= 125\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Premio total (crédito)} &= \text{Premio total (en monedas)} / 100 \\ &= 125 / 100 \\ &= 1,25 \text{ Créditos}\end{aligned}$$

- El juego termina cuando no haya ninguna combinación ganadora con la que pueda jugar otra vez.
- El mal funcionamiento anula todos los pagos y juegos.

## Símbolo Bonus



es un símbolo de Bonus.

- 3 o 4 BONUS activan 7 Giros Gratis en el Nivel 1.

### Ejemplo:

El juego A se rige por el criterio siguiente:

- 3 o 4 símbolos Bonus situados en cualquier lugar de los carretes completan una combinación de bonus ganadora y activan el Bonus de Giros Gratis.
- Los premios de bonus se añaden a los premios de los Giros Gratis y a los premios de las formas de pago. Al obtener un premio de Bonus y un premio de forma de pago, se pagarán ambos premios, debido a que el símbolo Bonus no tiene que aparecer en una forma de pago para otorgar un premio.

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:

$$\begin{aligned}\text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 \\ &= 0,01 \text{ Créditos} * 100 \\ &= 1\end{aligned}$$

- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,

$$\begin{aligned}\text{El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas)} &= \text{Multiplicador de apuesta} * \\ &\text{el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus} \\ &= 1 * 200 \text{ monedas} \\ &= 200 \text{ monedas.}\end{aligned}$$

- 

$$\begin{aligned}\text{El premio total de 3 símbolos de Bonus (Créditos)} &= \text{El premio total de 3} \\ &\text{símbolos de Bonus (en monedas)} / 100\end{aligned}$$

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

## Símbolo de Subir Nivel



es un símbolo para Subir Nivel.

- El símbolo de Subir Nivel solo aparece durante los Giros Gratis.
- 2, 3 o 4 SUBIR NIVEL activan 7 Giros Gratis en el siguiente nivel.

### Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:  
Multiplicador de apuesta =  $\text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100$   
 $= 0,40 \text{ Créditos} / 40$   
 $= 0,01 \text{ Créditos} * 100$   
 $= 1$
- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,  
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) =  $\text{Multiplicador de apuesta} * \text{el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus}$   
 $= 1 * 200 \text{ monedas}$   
 $= 200 \text{ monedas.}$
- El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) =  $\text{El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas)} / 100$   
 $= 200 / 100$   
 $= 2,00 \text{ Créditos.}$
- El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
- En el primer Giro Gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el nivel 2.
- Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,  
El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) =  $\text{Multiplicador de apuesta} * \text{el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel}$   
 $= 1 * 200 \text{ monedas}$   
 $= 200 \text{ monedas}$   
El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) =  $\text{El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas)} / 100$   
 $= 200 / 100$   
 $= 2,00 \text{ Créditos.}$
- Suponiendo que no se consiga ninguna combinación ganadora en posteriores Giros Gratis, el premio total de los Giros Gratis será de 2,00 créditos.

- Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces  
El premio total de los Giros Gratis = Premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito)  
+ Premio total de 3 símbolos Subir Nivel (crédito)  
= 2,00 Créditos + 2,00 Créditos  
= 4,00 Créditos.

## El símbolo Templo Azul



es un símbolo de Templo Azul.

- El símbolo del Templo Azul solo aparece durante los Giros Gratis.
- El símbolo de Subir Nivel se sustituye por el de Templo Azul cuando el siguiente nivel esté activado y aún queden Giros Gratis del nivel actual.

### Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:  
Multiplicador de apuesta = Apuesta total / 40 monedas \* 100  
= 0,40 Créditos / 40  
= 0,01 Créditos \* 100  
= 1
  - Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,  
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus  
= 1 \* 200 monedas  
= 200 monedas.
  - El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100  
= 200 / 100  
= 2,00 Créditos.
  - El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
  - En el primer Giro Gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el nivel 2.
  - Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,  
El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel  
= 1 \* 200 monedas  
= 200 monedas
- El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) / 100

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

- En el segundo Giro Gratis del Nivel 1, 3 símbolos del Templo Azul aparecen en los carretes 2, 3 y 4.

Esto completa un premio de 3 símbolos del Templo Azul. Por lo tanto,  
El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de pagos para un premio de 3 símbolos del Templo Azul

$$= 1 * 200 \text{ monedas}$$
$$= 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (crédito) = El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) / 100

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

- Suponiendo que no se consiga ninguna combinación ganadora en posteriores Giros Gratis, el premio total de los Giros Gratis será de 2,00 créditos.

Giros Gratis totales = Premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en créditos) + Premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en créditos)  
= 2,00 Créditos + 2,00 Créditos  
= 4,00 Créditos

Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces

El premio total de los Giros Gratis = Premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) + Giros Gratis totales

$$= 4,00 \text{ Créditos} + 2,00 \text{ Créditos}$$
$$= 6,00 \text{ Créditos.}$$

## Símbolo Comodín



es un símbolo Comodín.

- YAK es un COMODÍN y sustituye a todos los símbolos excepto BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL.
- YAK aparece solo en los carretes 2 y 4.
- Todos los Comodines YAKS se convierten en Comodines multiplicadores durante los Giros Gratis.
- Los multiplicadores varían entre x2 y x10 en función del nivel que se juegue.

### Ejemplo:

El juego A se rige por el criterio siguiente:

- El comodín sustituye a todos los símbolos excepto Bonus, Subir Nivel y Templo Azul.

- Todos los premios comienzan desde el carrete de más a la izquierda y pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos, excluyendo BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL, que pagan en cualquier sentido.
  - Supongamos que se esté jugando por una Apuesta Total de 0,40 créditos, si aparecen 3 símbolos As en los carretes 1, 3 y 5, y 2 Comodines que no sean multiplicadores en los carretes 2 y 4. Entonces,  
Multiplicador de apuesta = Apuesta total / 40 monedas \* 100  
= 0,40 Créditos / 40 monedas \* 100  
= 0,01 créditos \* 100  
= 1
  - Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos As. Por lo tanto,  
El premio total de 5 símbolos As (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos As  
= 1\*125  
= 125 monedas
- El premio total de 5 símbolos As (crédito) = El premio total de 5 símbolos As (en monedas) / 100  
= 125/100  
= 1,25 Créditos

## Bonus de Giros Gratis



es un símbolo de Bonus..

- 3 o 4 BONUS activan 7 Giros Gratis en el Nivel 1.
- Los Giros Gratis se juegan con el mismo multiplicador de apuesta que el giro que los activó.
- Los premios del Bonus de Giros Gratis se añaden a los premios de líneas y a los premios de Bonus.
- 2, 3 o 4 SUBIR NIVEL activan 7 Giros Gratis en la siguiente subida de nivel.
- El símbolo de Subir Nivel se sustituye por el de Templo Azul cuando el siguiente nivel esté activado y aún queden Giros Gratis del nivel actual.
- Todos los Comodines YAKS se convierten en Comodines multiplicadores durante los Giros Gratis.
- Los multiplicadores varían entre x2 y x10 en función del nivel que se juegue.
- ¡Los multiplicadores se combinan hasta lograr un total de x100!

### Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:  
Multiplicador de apuesta = Apuesta total / 40 monedas \* 100  
= 0,40 Créditos / 40

$$= 0,01 \text{ Créditos} * 100 \\ = 1$$

- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,  
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus  
$$= 1 * 200 \text{ monedas} \\ = 200 \text{ monedas.}$$
- El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100  
$$= 200 / 100 \\ = 2,00 \text{ Créditos.}$$
- El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
- En el primer giro gratis del Nivel 1, aparecen 5 símbolos Rey en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5. Por lo tanto,  
El premio total de 5 símbolos Rey (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Rey  
$$= 1 * 125 \text{ monedas} \\ = 125 \text{ monedas}$$
  
El premio total de 5 símbolos Rey (crédito) = El premio total de 5 símbolos Rey (en monedas) / 100  
$$= 125/100 \\ = 1,25 \text{ Créditos}$$
- En el segundo giro gratis del Nivel 1, 4 símbolos Nueve aparecen en los carretes 1, 3, 4 y 5 y el símbolo de Comodín aparece en el carrete 2.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa un premio de 5 símbolos Nueve. Por lo tanto,  
El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Nueve \* los premios con 1 Comodín se multiplica por 2 en el Nivel 1  
$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 2 \\ = 200 \text{ monedas.}$$
  
El premio total de 5 símbolos Nueve (crédito) = El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) / 100  
$$= 200/100 \\ = 2,00 \text{ Créditos}$$
- En el tercer giro gratis del Nivel 1, 3 símbolos Diez aparecen en los carretes 1, 3 y 5, el símbolo de Comodín aparece en los carretes 2 y 4.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Diez. Por lo tanto,  
El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) = multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Diez \* los premios con 2 Comodines se multiplica por 4 en el Nivel 1  
$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 2*2 \\ = 1 * 100 \text{ monedas} * 4 \\ = 400 \text{ monedas}$$



El premio total de 5 símbolos Diez (crédito) = El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) / 100

$$= 400/100 \\ = 4,00 \text{ Créditos}$$

- En el cuarto giro gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el siguiente nivel.

- Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel

$$= 1 * 200 \text{ monedas} \\ = 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) / 100

$$= 200 / 100 \\ = 2,00 \text{ Créditos}$$

- En el quinto Giro Gratis del Nivel 1, 3 símbolos del Templo Azul aparecen en los carretes 2, 3 y 4.

- Esto completa un premio de 3 símbolos del Templo Azul. Por lo tanto,

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de pagos para un premio de 3 símbolos del Templo Azul

$$= 1 * 200 \text{ monedas} \\ = 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (crédito) = El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) / 100

$$= 200 / 100 \\ = 2,00 \text{ Créditos}$$

- No hay ningún premio en el sexto ni en el séptimo giro gratis en el nivel 1.

- En el octavo giro gratis del Nivel 2 aparecen 5 símbolos Reina en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Reina (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Reina

$$= 1 * 100 \text{ monedas} \\ = 100 \text{ monedas}$$

El premio total de 5 símbolos Reina (crédito) = El premio total de 5 símbolos Reina (en monedas) / 100

$$= 100/100 \\ = 1,00 \text{ Créditos}$$

- En el noveno giro gratis del Nivel 2, 4 símbolos Nueve aparecen en los carretes 1, 3, 4 y 5 y el símbolo de Comodín aparecen en el carrete 2.

- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa un premio de 5 símbolos Nueve. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) = Multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Nueve \* los premios con 1 Comodín se multiplica por 2 en el Nivel 1

$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 3 \\ = 300 \text{ monedas.}$$

El premio total de 5 símbolos Nueve (crédito) = El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) / 100

$$= 300/100$$

$$= 3,00 \text{ Créditos}$$

- En el décimo giro gratis del Nivel 2, 3 símbolos Diez aparecen en los carretes 1, 3 y 5, el símbolo de comodín aparece en los carretes 2 y 4.
- Como los símbolos comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Diez. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) = multiplicador de apuesta \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Diez \* los premios con 2 comodines se multiplican por 9 en el Nivel 2

$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 3^3$$

$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 9$$

$$= 900 \text{ monedas}$$

El premio total de 5 símbolos Diez (crédito) = El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) / 100

$$= 900/100$$

$$= 9,00 \text{ Créditos}$$

- Suponiendo que no se obtiene ninguna combinación ganadora en los siguientes Giros Gratis, entonces  
Premio total de los Giros Gratis = 1,25 Créditos + 2,00 Créditos + 4,00 Créditos + 2,00 Créditos + 2,00 Créditos + 1,00 Créditos + 3,00 Créditos + 9,00 Créditos = 24,25 Créditos.
- Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces  
Pago total = Premio Total de Giros Gratis + Premios total de 3 símbolos del Bonus (créditos)  
= 24,25 Créditos + 2,00 Créditos  
= 26,25 Créditos

## Autojuego

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

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

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

## Modo personalizado

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

### Ajustes de Autojuego

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

### Hasta parar

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

### Importante:

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

### Girar y parar en tragaperras

1. Toque **Girar** para comenzar a jugar. **Girar** se convierte en **Parar**.
2. Toque **Parar** para mostrar antes sus resultados. Esto no influye en los resultados de la tirada.

*Puede que esta función no esté disponible en el juego al que está jugando.*

