



INSTRUCCIONES DE JUEGO

SLOT HEART OF RIO

REGLAS DEL JUEGO

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



5 - 800
4 - 50
3 - 10



5 - 175
4 - 30
3 - 5



5 - 150
4 - 25
3 - 5



5 - 125
4 - 25
3 - 5



5 - 100
4 - 20
3 - 5



5 - 100
4 - 10
3 - 5



5 - 100
4 - 10
3 - 5



5 - 100
4 - 10
3 - 5

Este símbolo es WILD y sustituye a todos los símbolos salvo al SCATTER, SÍMBOLO CRÉDITO y COBRAR.

El símbolo WILD aparece en los rodillos 2, 3, 4 y 5.



Este símbolo es el SCATTER y aparece en los rodillos 2, 3 y 4

3x Paga 1x Apuesta Total

3x Activa 8 Tiradas Gratis

FUNCIÓN DE COBRO DE CRÉDITO



Este es el SÍMBOLO DINERO y aparece en los rodillos 1, 2 3 y 4. En cada tirada, al SÍMBOLO DINERO se le asigna un valor aleatorio procedente de un ajuste predefinido.

Hay cinco tipos de SÍMBOLOS COLLECT. Solo aparecen en el rodillo 5.



Si aparecen uno o más SÍMBOLOS DINERO en la pantalla, y cualquier SÍMBOLO COLLECT aparece en el rodillo 5, se concede una de las siguientes funciones:



COLLECT - Los valores de todos los SÍMBOLOS DINERO que haya en ese momento en la pantalla se suman y se pagan.



EXTRA CREDIT COLLECT - El valor del símbolo EXTRA CREDIT COLLECT se añade a todos los SÍMBOLOS DINERO que haya en ese momento en la pantalla. Después, se suman todos los valores y se pagan.



MULTIPLICADOR COLLECT - El valor de todos los SÍMBOLOS MONEY que estén en ese momento en la pantalla se multiplica por el valor del SÍMBOLO MULTIPLICADOR COLLECT. Después, se suman todos los valores y se pagan.



COLLECT EXPANSIVO - Todos los rodillos tienen al menos un SÍMBOLO DINERO que se expande para cubrir todo el rodillo con SÍMBOLOS DINERO. A los SÍMBOLOS DINERO añadidos se le asigna un nuevo valor aleatorio. Después, se suman todos los valores y se pagan.



RESPIN COLLECT - Cuando aparece el símbolo RESPIN COLLECT, todos los SÍMBOLOS DINERO que estén en ese momento en la pantalla se quedan en su posición, y el resto de las posiciones hacen respin para que salga un resultado nuevo. Después, el valor de todos los símbolos DINERO que haya en la pantalla al final del respin se suma y se paga.

FUNCIÓN TIRADAS GRATIS

Si salen 3 SÍMBOLOS SCATTER en los rodillos 2, 3 y 4, se activan 8 tiradas gratis.

Los SÍMBOLOS DINERO y todas las FUNCIONES COLLECT están activas durante la función.

Durante la función, el valor de los SÍMBOLOS DINERO que aparezcan se añade a un bonus. Cuando acaban todas las tiradas gratis, el valor del bonus vuelve a los rodillos en forma de un SÍMBOLO DINERO gigante en los rodillos del 1 al 4, y se activa una respin final. Si sale COLLECT en el rodillo 5, se otorga el valor del bonus.

Si salen 3 SÍMBOLOS SCATTER en los rodillos 2, 3 y 4 durante la FUNCIÓN TIRADAS GRATIS, se reactivan 8 tiradas gratis más. ¡Sin límite!

Durante la ronda de tiradas gratuitas, se juega con rodillos especiales.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD 

Los juegos de volatilidad media pagan a un ritmo constante y el rango de pagos varía de bajo a muy alto.

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

Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

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

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en créditos.

APUESTA MÍNIMA: 0,25 €

APUESTA MÁXIMA: 125,00 €

El RTP teórico de este juego es del 96.5%



En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

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

LÍNEAS DE PAGO



CÓMO JUGAR

Pinche los botones  o  para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta. Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.



abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Pinche en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.



y



aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.



inicia el juego.



abre el menú de tirada automática.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción

AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego

EFFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego

HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

PANTALLA DE INFORMACIÓN



y



sirven para moverse entre las páginas de información.



cierra la pantalla de información.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones 

y 

de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

TIR. AUTO.

Pinche en los botones que muestran el número de posibles juegos automáticos para iniciar la TIR. AUTO..

La opción de **SALTAR PANTALLAS** salta automáticamente la intro de las funciones y cierra las pantallas tras un breve periodo de tiempo.

PARAR AUTO

EN CUALQUIER VICTORIA – Cuando gane algo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI GANA FUNCIÓN – Cuando se gane una función como un juego bonus o juegos gratis, la función TIR. AUTO. se detiene

SI UNA VICTORIA EXCEDE – Cuando un solo premio esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO AUMENTA EN – Cuando su saldo esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO DESCENDE EN – Cuando su saldo esté por debajo del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

INICIAR TIR. AUTO. – Inicia la función TIR. AUTO.

