**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**
**GOBERNACIÓN DEL ESTADO LARA**
**SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL MISIONES Y GRANDES MISIONES**
**INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA "LOTERÍA DE LARA"**

La Junta Directiva del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del estado Lara "Lotería de Lara", creado mediante la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara, publicada en la Gaceta Oficial del Estado Lara N° 1.561 Extraordinaria, de fecha 8 de octubre de 2023; debidamente registrado ante la Comisión Nacional de Loterías (CONALOT) bajo el N° 11-IOBPAS-000008-2023; en uso de las atribuciones que le confiere la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de la Administración Pública, la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos, la Ley Nacional de Lotería, la Constitución del Estado Lara y la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara.

.

Dicta el presente,

# REGLAMENTO
# "VIDEO LOTERÍAS"
# DE LA "LOTERIA DE LARA"

## CAPÍTULO I
## OBJETO DEL REGLAMENTO

***Objeto***

**Artículo 1**: El presente reglamento tiene por objeto establecer las normas, estructuras y procedimientos que rigen los Juegos de **"VIDEO LOTERÍAS"** en sus distintas modalidades de apuestas, operados por la empresa "CENTRO DE APUESTAS REGAL 23", C.A., con Registro de Información Fiscal nro. J-504704237, debidamente inscrita ante la Oficina de Registro Mercantil Primero de Estado Lara, bajo el Nro. 19, Tomo 153-A, Expediente N°364-53229, domiciliada en la Calle 25 entre carreras 19 y 20, Edificio La Francia, planta baja, local 22, Barquisimeto Edo Lara, en lo sucesivo **"LA OPERADORA".**

***Denominación de los juegos***

**Artículo 2:** Los Juegos de VIDEO LOTERÍA de "**LA LOTERÍA DE LARA**" se clasifican en:

| No. De Juego | Nombre de Juego | No. De Juego | Nombre de Juego |
|---|---|---|---|
| 1 | Deslumbrante Caliente | 26 | Riqueza exquisita EFECTIVO CALOR |
| 2 | Deseos de Cristal | 27 | Flaming Hot |
| 3 | Diamante Brillante DINERO BRILLANTE | 28 | Extremo ardiente |
| 4 | Súper Caliente | 29 | Susurro del bosque |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Súper Calientes DAZZLE CASH | 30 | Historia de la rana |
| 6 | Maneras de comer frutas | 31 | Princesa Furia |
| 7 | Frutas Picantes | 32 | Victoria heroica EFECTIVO ÉPICO |
| 8 | Ardiente | 33 | Valle de Hielo |
| 9 | Corona Brillante | 34 | Tesoro de Karnak |
| 10 | Súper Caliente | 35 | Tesoro mítico |
| 11 | Súper Calientes | 36 | Jumboways de la Gloria del Faraón |
| 12 | El Todopoderoso Ramsés II | 37 | Arcoíris Caliente |
| 13 | La batalla de las amazonas | 38 | Suerte del arcoíris |
| 14 | Batalla de las Amazonas 6 Carretes | 39 | Reina del arcoíris |
| 15 | Corazón Azul | 40 | El ascenso de Ra |
| 16 | Libro del Reino | 41 | Riquezas de Sea Wolf FURY CASH |
| 17 | Libro de los Jumboways del Reino | 42 | Boooom brillante |
| 18 | Libro de Jumboways Brillantes y Calientes | 43 | Corona Brillante |
| 19 | Gato valiente | 44 | Corona Brillante EFECTIVO CALOR |
| 20 | Ojo ardiente | 45 | Hora del azúcar |
| 21 | Ardiente | 46 | La Gran Hazaña DINERO BRILLANTE |
| 22 | Dinero ÉPICO ardiente | 47 | El sueño de Pulgarcita |
| 23 | Clover Respin | 48 | Máximo calor |
| 24 | Riqueza del desierto | 49 | Tormenta eléctrica del Valhalla |
| 25 | Carnaval de Oriente | 50 | Noche de vampiros |

**PÁRAGRAFO ÚNICO:** Los juegos video lotería mencionados en el artículo anterior dispondrán de su propio reglamento de uso y descripción y estarán descritos y publicados en el sitio web de **LA LOTERÍA DE LARA** y **LA OPERDAORA**, denominado: www.GoldenBets.com.ve

***Denominación de la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social***

**Artículo 3:** Denominación de la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara **"LOTERÍA DE LARA",** con Registro de Información Fiscal Nro. G-2000170220, Ente creado por el Estado según Gaceta Oficial del Estado Lara N°1.561 del 8 de octubre de 2023, para el ejercicio de las actividades de Juegos de Lotería, que le han sido reservadas de conformidad con lo establecido en el Artículo 1 de la Ley Nacional de Lotería, a los fines de obtener fondos destinados a la beneficencia pública y asistencia social, en los términos y condiciones establecidos por las leyes, en lo sucesivo**, IOBPASEL- LOTERÍA DE LARA.**

***Denominación del Operador del Juego de Lotería***

**Artículo 4:** La Operadora tiene el carácter de sociedad mercantil y se denomina "CENTRO DE APUESTAS REGAL 23", C.A., con Registro de Información Fiscal nro. J-504704237, debidamente inscrita ante la Oficina de Registro Mercantil Primero de Estado Lara, bajo el Nro. 19, Tomo 153-A, Expediente N°364-53229, domiciliada en la Calle 25 entre carreras 19 y 20, Edificio Francia, planta baja, local 22, Barquisimeto Edo Lara, en lo sucesivo **"LA OPERADORA".**

***Sitios web oficiales***

**Artículo 5:** La **"LOTERÍA DE LARA"** y **"EL OPERADOR"** Contaran con el siguiente sitio web oficial:
**Página web Oficial:** www.GoldenBets.com.ve

***Del Domicilio Procesal***

**Artículo 6:** Se declara como domicilio especial, exclusivo y excluyente a la ciudad de Barquisimeto de la República Bolivariana de Venezuela, respecto de todas las acciones y asuntos judiciales o extrajudiciales, relacionado con los juegos de lotería "Video Loterías" (VLT), definidos en el artículo 2 de este reglamento**,** a la jurisdicción de cuyos Tribunales de justicia se someterán las partes pudiendo acudir a otros Tribunales de Justicia y demás Organismos Públicos Regionales o Nacionales, cuando así lo estimare conveniente y fuere necesario.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Los apostadores y demás interesados en este Juego de Lotería renuncian a su domicilio natural, de conformidad al artículo 32 del Código Civil.

**Artículo 7:** En todo lo referente a los Juegos de Video Lotería de la **"LOTERÍA DE LARA"** la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara **"LOTERÍA DE LARA", "LA OPERADORA"** y demás interesados deberán dirigirse a la ciudad de Barquisimeto de la República Bolivariana de Venezuela.

***Definiciones***

**Artículo 8:** A los efectos del presente Reglamento se entenderá por:

a) APOSTADOR: Persona que paga el derecho a participar en el Juego de Lotería, ofreciéndosele a cambio un premio en dinero y/o en especie, el cual ganará sólo si acierta los resultados del Juego de Lotería.

b) APUESTA: Adquisición de billete, boleto, ticket físico, ticket online, preimpresos, cuyas combinaciones de números ya están previamente impresas en el boleto o ticket respaldados o emitidos por las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social.

c) CENTRO DE APUESTA: Espacios físicos acondicionados adecuadamente para la comercialización directa al comprador, apostador y público en general, de los distintos tipos de modalidades o Juegos de Lotería, mediante el pago del valor facial del billete, boleto o ticket, cantidad que en caso de acierto en el Juego de Lotería se recupera aumentada a expensas de las que han perdido quienes no acertaron.

d) CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN DE APUESTA: Es un código alfanumérico único e irrepetible, generado por una aplicación tecnológica del servidor principal de las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social o por el de quien ésta designe.

e) APUESTA DIGITAL: Es aquella cuya combinación de números, figuras y/o signos, así como el monto de la apuesta son seleccionados por el apostador, a través de un medio electrónico, como telefonía fija o móvil, o internet o cualquier otro.

f) MEDIO DE APUESTA: Es la jugada contenida de manera preimpresa, impresa o virtual que adquiere un apostar y en términos generales están constituida por los boletos, cartones, o medios de apuesta, física impresa de forma instantánea en centros de apuesta, puntos de venta y online a través de Páginas web, APPS, WhatsApp, Telegram, SMS. mediante los cuales se materializan las apuestas, y cuya presentación es suficiente en cuanto a su identificación y a los posibles derechos que puedan generar. Los medios de apuestas contienen las combinaciones de números, así como el monto de la apuesta, los cuales son seleccionados por el apostador al momento de su expedición. Toda apuesta debe ser respaldada por una INSTITUCIÓN OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL, en este caso por la IOBPASEL - LOTERÍA DE LARA.

g) SITIO WEB: Es el portal de internet a la que se puede acceder a través de la dirección de Internet www.GoldenBets.com.ve, en el que se publica toda la información actual y relevante sobre las operaciones de la plataforma, y a través de la cual se proporcionan los servicios a los titulares de las cuentas.

h) FUERZA MAYOR: Se refiere a cualquier ocurrencia o condición más allá del control razonable que lleva a una demora o incumplimiento de la obligación contractual de la parte afectada y, para los fines de las reglas de los juegos vinculados a la plataforma digital de la Lotería de Lara , incluirá desastres naturales, restricciones del gobierno, incluida la denegación o cancelación de cualquier licencia necesaria cuando dicha denegación o cancelación se realice sin que sea culpa de la parte afectada, pandemias, guerras, estallidos de hostilidades, disturbios, disturbios civiles, insurrecciones, actos de terrorismo, incendios, explosiones, inundaciones, robos, daños maliciosos, huelgas, bloqueos y/o cualquier otra causa más allá del control razonable de la parte cuyo desempeño se vea afectado.

i) SOFTWARE: Es todo el programa utilizado por la Lotería de Lara para ofrecer y/o operar los Servicios y/ o ejecutar la aplicación del cliente.

j) PREMIO: Es una cantidad, un bono o una recompensa que puede ganar el titular de la cuenta.

k) SISTEMAS EN LÍNEA: Es el grupo de componentes relacionados entre sí, para la realización de tareas específicas vinculadas con las apuestas derivadas de la explotación de la actividad de Loterías, integradas por el Software, Hardware y las telecomunicaciones, que a través de un sistema centralizado registran, administran, certifican y validan las apuestas que se realizan en todo el territorio nacional en los diferentes centros de apuestas.

l) VIDEO LOTERIA: Es una modalidad de juego de lotería que combina la esencia de las loterías tradicionales con la tecnología avanzada de las terminales electrónicas de sorteos Digitales desde un servidor central a través de una terminal de video lotería.

## CAPITULO II
## GENERALIDADES DE USO, ACCESO Y SEGURIDAD DE LAS VIDEO LOTERÍA

***Compromiso de las Video Lotería***

**Artículo 9: “LA LOTERIA DE LARA” y “EL OPERADOR**” dispondrán de un sistema centralizado de sorteo, que permite implementar mecanismos de control y auditoría a los fines de garantizar la transparencia e integridad en las operaciones y evitar que estas actividades se realicen de forma ilícita. Adicionalmente, la información generada por estos terminales de Video Lotería, permite asegurar la protección de los jugadores y su entorno.

***Obligaciones del Usuario***

**Artículo 10:** Para tener acceso a las Video Lotería se requiere ser mayor de edad, en razón de lo cual, ningún menor de dieciocho (18) años de edad podrá hacer uso o pactar jugadas en ninguna terminal de video Lotería instalada en ningún centro de apuestas o de comercialización de los juegos de Video Lotería, razón por lo cual toda persona que no sea mayor de 18 años de edad, que haga usos de estas terminales, estará infringiendo los términos y condiciones de este reglamento y estará violando el acuerdo con el usuario y las Leyes de Protección del niño, niñas

y adolescentes. “**LA LOTERÍA DE LARA”** y “**LA OPERADORA”** se reservan el derecho de solicitar pruebas de la cédula de identidad a toda persona que haga usos de estas, pudiendo, en caso de no comprobar la identidad y edad del usuario, cancelar la jugada pactada sin derecho a reclamos.

***Juego Responsable y protección a la adicción al juego***

**Artículo 11: “EL OPERADOR” y “LOTERIA DE LARA”** se comprometen a respaldar las apuestas responsables entre sus clientes, así como a promover la conciencia del juego no problemático y mejorar la prevención, la intervención y el tratamiento de jugadores problemáticos. La política de juego responsable se funda en el compromiso que identifica a la lotería de minimizar los efectos negativos del juego, y así promover prácticas a conciencia de juego responsable, apoyando a la generación de jugadores de lotería en sus diversas modalidades, ofreciendo una amplia gama de entretenimiento, siempre velando por el bienestar de los usuarios. También, se garantiza la responsabilidad de transparencia de la línea de productos.

**PARÁGRAFO I: “EL OPERDAOR” y “LA LOTERIA DE LARA**” protegen contra la adicción al juego de lotería en sus distintas modalidades. Se prohíbe la participación de jugadores con problemas de juego, por lo que se efectuarán comunicaciones constantes a los usuarios, con la información necesaria para que prevengan posibles conductas adictivas y promover el auto cuidado y la auto responsabilidad, que se considera es la forma más sostenible de prevención y protección contra la adicción al juego, proporcionando productos transparentes, información exhaustiva y acabada, y manteniendo una línea de conducta transparente y responsable.

***Acceso a las Video Lotería de la Lotería de Lara***

**Artículo 14:** Para acceder a las Video Lotería de la **LOTERÍA DE LARA** se debe cumplir con las siguientes condiciones y términos:

Las video loterías son terminales auxiliares de juego que permite a los usuarios participar en juegos de manera inmediata, utilizando un sistema central y los algoritmos de los juegos de lotería. Estas terminales están conectadas vía internet a un sistema centralizado donde se realizan los sorteos digitales con generadores de números aleatorios seleccionados al azar y transmitidos vía internet a los terminales con diferentes números y figuras, que garantiza la seguridad y transparencia en las operaciones. Los juegos disponibles en las terminales son todos provenientes del servidor central donde se realizan los sorteos digitales para ser proyectados en los terminales auxiliares de video lotería. Que están ubicados en un data center.

**1.** Presentar declaración de no ser menor de dieciocho (18) años. “**LA OPERADORA”** se reserva el derecho de solicitar una prueba de edad adicional y de realizar comprobaciones adicionales para verificar la información proporcionada.

**2.** La persona que solicite participar en los juegos instantáneos de video lotería, además garantiza lo siguiente:

a. Ser una persona física (una persona jurídica no será aceptada como apostador de terminal de Video Lotería);

b. No estar restringido por capacidad legal limitada; de conformidad con el Código Civil Venezolano.

c. No actuar en nombre de otra parte;

d. No ser clasificado como un jugador compulsivo con problemas, y/o ser incluido (ya sea voluntaria o involuntariamente) en cualquier registro o base de datos de jugadores excluidos;

e. No pagar jugadas con dinero proveniente de actividades criminales y/o ilegales; de conformidad con lo establecido en las NORMAS DE PREVENCIÓN, CONTROL Y FISCALIZACIÓN DE LOS DELITOS DE LEGITIMACIÓN DE CAPITALES Y EL FINACIAMIENTO AL TERRORISMO, EN LA ACTIVIDAD DE JUEGOS DE LOTERIA.

**3.** Un usuario que accesa a las Video Lotería de La Lotería de Lara reconoce y acepta:

a. Todas las definiciones y estipulaciones según lo establecido en las Reglas y condiciones de Lotería de Lara

b. el usuario queda sometido a las Reglas y condiciones de Lotería de Lara tal y como estén publicadas en el sitio web oficial, así como cualquier posible cambio futuro en las mismas;

c. Que el juego se rige por las Leyes, reglamentos y providencias emanadas de la Comisión Nacional de Lotería, la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara “Lotería de Lara” y de cualquier Órgano Superior Nacional o estadal en materia de Tributos, normas y regulaciones especiales que tenga injerencia en la materia de control y regularización para el sano desenvolvimiento de las apuestas en el Territorio Nacional.

## CAPÍTULO III
## DE LOS PREMIOS, FORMAS PAGO Y PRECIO DE LAS APUESTAS EN LAS VIDEO LOTERÍA

***Del Premio***

**Artículo 15:** El premio está determinado para cada juego al que accesa el usuario en la Video Lotería, y el mismo estará sujeto o será obtenido por el monto de cada apuesta, el cual será liquidado por el centro de apuestas donde se realizó la jugada, pagando automáticamente el ticket ganador del usuario.

***Pagos de premios***

**Artículo 16**: Los pagos serán procesados normalmente en un tiempo no superior a setenta y dos (72) horas a partir del momento en que se presentó el ticket ganador.

Las terminales de Video Lotería de la Lotería de Lara a efectos de los métodos de pago disponibles serán los determinados por las leyes y la moneda de la República Bolivariana de Venezuela.

***Precio de la Jugada***

**Artículo 17**: Las jugadas en las Video Lotería de la Lotería de Lara tendrán diferentes tipos de juegos instantáneos y cada uno de ellos tendrá su propio esquema de precios de jugada, los cuales serán fijados en los reglamentos de cada uno de ellos y será en dólares americanos al cambio o su equivalente en bolívares de acuerdo a la tasa fluctuante del Banco central de Venezuela (BCV).

La Junta Directiva del IOBPASEL- "**LOTERÍA DE LARA"** conjuntamente con "**LA OPERADORA"** podrán PREFIJAR el valor o monto de las juagadas instantáneas cuando lo estime conveniente según las exigencias del mercado.

***Monto o Premio a Pagar***

**Artículo 18: LA OPERADORA** cancelará el premio bajo la fórmula de ganancia de cada juego. El cual será el fijado por el sistema del Software centralizado para cada producto, de conformidad con sus límites mínimos y máximos de apuestas y premios por jugada, ticket y usuario.

***Programa de Bonos***

**Artículo 19: LA OPERADORA,** establecerá un programa de bonos, que nos son más que los diferentes tipos de recompensas promocionales u ofertas para los usuarios, nuevos o regulares.

***Dónde jugar o apostar***

**Artículo 20:** Los jugadores o jugadoras y apostadores o apostadoras de los juegos instantáneos de las Video Lotería de "**LA LOTERÍA DE LARA"**, deben acudir a las diferentes unidades de comercialización ubicadas en los diferentes centros de apuestas autorizados para comercializar o explotar los juegos instantáneos de Video Lotería de **"LA LOTERIA DE LARA".**

***Dónde cobrar***

**Artículo 21:** Los premios ofertados y/o logrados a través de la Video Lotería de la Lotería de Lara, se pueden cobrar en el Centro de Puesta donde se hizo la jugada en las terminales de Video Lotería.

**Artículo 22:** La empresa **"LA OPERADORA"** se reserva el derecho de solicitar los soportes e identidades para validar la titularidad de la misma. Bajo ninguna circunstancia se realizarán pagos de dividendos, ganancias o premios a personas diferentes al jugador que haya realizado la jugada.

**Artículo 23:** El pago de los premios es responsabilidad exclusiva de **"LA OPERADORA"** de las Video Lotería de la Lotería de Lara, quien los pagará cuando la respectiva apuesta se encuentre registrada en el ticket ganador.

***Responsabilidad Ante Terceros***

**Artículo 24: El Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara "LOTERÍA DE LARA",** la comercializadora y/o el centro de apuestas, no asumen obligación alguna por convenios concertados por terceros, relacionados con los juegos instantáneos de Video Lotería.

***Derecho a la Publicidad***

**Artículo 25.** El hecho de participar en los juegos de lotería operado por La **"LOTERÍA DE LARA"** implica por parte del apostador(a), su aceptación y su

adhesión a las normas previstas en el Reglamento de Video Lotería de la Lotería de Lara**.** Todo ganador deberá participar sin contraprestación alguna, en la publicidad que sea requerida por la **"LOTERÍA DE LARA",** a fin de promocionarlo como ganador de un premio de los Juegos Instantáneos de Video Lotería de la Lotería de Lara**.**

**PARAFGRAFO ÚNICO:** La Empresa operadora se reserva el derecho a informar al usuario sobre promociones especiales y nuevos productos de juegos instantáneos de video lotería, por cualquier medio de publicidad.

***Prohibiciones***

**Artículo 26.** Queda terminantemente prohibido a los comerciantes, compradores y vendedores de loterías servir como gestores o intermediarios del cobro de los premios.

**Artículo 27.** Queda prohibido el acceso como usuario de los de los juegos instantáneos de video loterías, a niños, niñas y adolescentes de conformidad con lo establecido en los artículos **92**, **94**, **95**, **96** y **229** de la **LEY ORGÁNICA PARA LA PROTECCIÓN DE NIÑOS**, **NIÑAS Y ADOLESCENTES** (**LOPNNA**) *So pena* de nulidad y por no tener capacidad plena de negociar, los menores de dieciocho (**18**) años no podrán registrase en la plataforma digital, adquirir billetes, boletos o tickets de ningún juego digital. en consecuencia, no podrán participar como apostadores(as), ni cobrar premios.

**Artículo 28.** El usuario de los juegos instantáneos de Video Lotería, no tiene derecho a explotar o utilizar cualquier Activo Intelectual para cualquier propósito. Todas las marcas comerciales, marcas de servicio y nombres comerciales, así como las imágenes, gráficos, textos, conceptos o metodologías, que en conjunto conforman los Activos intelectuales que se encuentran en el sitio Web Oficial, la aplicación del cliente y el material contenido en los mismos son propiedad exclusiva de Lotería de Lara y del operador.

**Artículo 29.** La Operadora de la Lotería de Lara no acepta ninguna apuesta o prestación de servicios a los clientes a crédito. Todas las apuestas deben ser canceladas antes de realizar la jugada, en su respectivo centro de apuestas.

## CAPÍTULO IV
## DISPOSICIONES FINALES

**Artículo 30. "EL OPERADOR"** previa autorización de "**LA LOTERIA DE LARA"**, podrá modificar o reformar total o parcialmente el presente reglamento y deberá informarlo al público apostador mediante anuncio publicado en el mismo sitio web, en prensa nacional, redes sociales, avisos oficiales y cualquier otro medio de difusión pública.

**Artículo 31.** Queda suficientemente entendido que la operatividad de los juegos instantáneos de Video Loterías de Lotería de Lara, está regulada por los preceptos establecidos en las **NORMAS DE PREVENCIÓN, CONTROL Y FISCALIZACIÓN DE LOS DELITOS DE LEGITIMACIÓN DE CAPITALES Y EL FINACIAMIENTO AL TERRORISMO, EN LA ACTIVIDAD DE JUEGOS DE LOTERIA,** y quienes incurran en cualesquiera de los supuestos allí expresados, se someterá a las sanciones pertinentes.

***Cláusula de Adhesión***

**Artículo 32.** El hecho de participar en los juegos instantáneos de las Video Loterías de **LA LOTERÍA DE LARA"** implica, por parte del apostador, su aceptación y su adhesión a las normas previstas en el presente reglamento del juego de lotería.

**PARÁGRAFO UNICO: "LA OPERADORA"** y **"LA LOTERÍA DE LARA",** no responde por fallas de internet, de conexión o comunicación, fallas de electricidad, ni se responsabiliza de los errores humanos por negligencia o desconocimiento al realizar las jugadas instantáneas de los usuarios en las Video Loterías.

***Apuesta Responsable***

**Artículo 33.** El apostador realiza sus apuestas de forma consciente y responsable, que a los fines principales versan sobre la recreación y el entretenimiento, en la que el monto apostado infiere solo en la participación y no en la dilapidación de la posición económica del apostador.

**Vigencia del Reglamento**

**Artículo 34.** El presente reglamento entrará en vigencia a partir de la fecha de publicación de su texto íntegro, por dos (**2**) veces, con intervalo de tres (**3**) días en diario de circulación nacional de acuerdo a lo establecido en el artículo **24** de la Ley Nacional de Lotería y previa aprobación recibida por el **INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASUSTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA - LOTERÍA DE LARA.**

Dado, firmado y sellado en la sala de sesiones del **INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA,** IOBPASEL - LOTERÍA DE LARA". En Barquisimeto, a los veintiocho (28) días del mes de agosto del año 2024.

**Lcda. Mirna Linares Diaz**

**PRESIDENTA DEL INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PUBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA**

**Según Decreto 07739 de fecha 11 de octubre 2023 y publicado en Gaceta Ordinaria del Edo Lara Nro. 25.219 de fecha 11 de octubre de 2023**

Machine Translated by Google



# MANUAL DEL USUARIO

## GOLD VLT

(rev. 1.0)

©2024 Euro Games Technology Ltd.

www.egt.com

Machine Translated by Google



## Historial de revisiones

| Versión | Fecha | Cambios |
|---|---|---|
| rev. 1.0 | Febrero de 2025 | Una versión inicial del documento |

El fabricante se reserva el derecho de realizar cambios y modificaciones en el artículo y documentación sin notificación previa al cliente.

Machine Translated by Google



Señales utilizadas

¡Advertencia!
Advierte sobre condiciones o situaciones específicas que requieren la debida atención.

Nota:
Proporciona información importante o adicional.

Machine Translated by Google



# Contenido

Historial de revisiones....2
Señales utilizadas ....3
Contenido....4
Características multijuego .... 6
Pantalla de selección de juegos.... 6
Elementos de la pantalla de selección de juegos....6
Pantalla principal del juego .... 8
Campo de carretes....8
Elementos del panel en las pantallas principales del juego....8
Teclado de máquina de juego .... 10
Descripción de los botones del teclado....10
Funcionalidades comunes de los juegos.... 11
Selección de denominación....11
Selección de idioma....12
Selección de líneas activas....13
Selección de apuestas....14
Descripción de los Juegos en Oro VLT.... 18
Características del juego....18
5 Deslumbrante Caliente....20
10 Deseos de Cristal....22
10 Diamante Brillante DINERO BRILLANTE....24
20 Súper Caliente....28
20 Súper Calientes DAZZLE CASH....30
27 maneras de comer frutas....33
30 Frutas Picantes....35
40 Ardiente ....38
40 Corona Brillante....40
40 Súper Caliente....42
100 Súper Calientes....44
El Todopoderoso Ramsés II ....46
La batalla de las amazonas....49
Batalla de las Amazonas 6 Carretes....52
Corazón Azul....54
Libro del Reino ....56
Libro de los Jumboways del Reino....59

Machine Translated by Google



Libro de Jumboways Brillantes y Calientes.....63
Gato valiente .....67
Ojo ardiente.....71
Ardiente .....74
Dinero ÉPICO ardiente.....77
Clover Respin.....81
Riqueza del desierto .....84
Carnaval de Oriente.....88
Riqueza exquisita EFECTIVO CALOR .....92
Flaming Hot .....97
Extremo ardiente.....99
Susurro del bosque.....102
Historia de la rana .....105
Princesa Furia.....108
Victoria heroica EFECTIVO ÉPICO .....111
Valle de Hielo.....115
Tesoro de Karnak.....118
Tesoro mítico.....123
Jumboways de la Gloria del Faraón .....126
Arcoíris Caliente.....130
Suerte del arcoíris.....134
Reina del arcoíris.....137
El ascenso de Ra .....141
Riquezas de Sea Wolf FURY CASH.....144
Boooom brillante .....149
Corona Brillante.....153
Corona Brillante EFECTIVO CALOR .....156
Hora del azúcar .....160
La Gran Hazaña DINERO BRILLANTE.....164
El sueño de Pulgarcita .....168
Máximo calor.....171
Tormenta eléctrica del Valhalla.....173
Noche de vampiros .....178
Juego de apuestas..... 180
Contactos.....181

Machine Translated by Google



## Funciones multijuego

- Gold VLT es una combinación multijuego de 50 juegos de tragamonedas de video.

## Pantalla de selección de juegos




- La pantalla de selección de juegos consta de botones de selección de juegos, el campo EFECTIVO , navegación botones y flechas, el botón SUPERIOR y el botón de selección de idioma.
- La cantidad de botones de selección de juegos en cada página de la pantalla de selección de juegos suele ser 10.

### Elementos de la pantalla de selección de juegos

| Elemento | Descripción |
|---|---|
|  | Botones de selección de juegos<br>• Cada botón de selección de juego contiene el logotipo del juego, el número máximo de líneas/combinaciones, las características (funciones) del juego y botones de video con las denominaciones disponibles para el juego.<br>juego.<br>• Toque un botón de video del juego deseado para seleccionarlo y comenzar a jugar. |
|  | Flechas y botones de navegación • Las<br>flechas de navegación permiten navegar con fluidez entre las páginas de la pantalla. Puede hacerlo manualmente navegando por las páginas en la pantalla táctil.<br>• Los botones con números se encuentran entre los<br>Flechas de navegación. Toque un botón para ir a la página correspondiente a ese número. El botón tocado se activa. |
|  | Campo EFECTIVO y botón Ver<br>• El campo EFECTIVO muestra el crédito del jugador disponible para jugar siempre en dinero, independientemente de la forma elegida de presentar los valores monetarios. |

Machine Translated by Google



| Elemento | Descripción |
|---|---|
| | • Presione el botón Ver para encima de la esquina izquierda del campo a ocultar/mostrar el monto allí. • El botón Ver está disponible cuando se muestra/oculta el monto. Los valores monetarios están habilitados en las funciones de servicio. • Puede mostrar u ocultar el valor tocando el campo EFECTIVO . |
|  | Botón SUPERIOR<br>• El botón solo está disponible si la funcionalidad de Clasificación del juego está habilitada en las funciones de servicio.<br>• Toca el botón SUPERIOR para calificar los juegos según la cantidad de juegos jugados. • La esquina superior izquierda del botón del juego muestra un número. indicando el lugar del juego en el ranking.<br><br>• Si no seleccionas un juego, la clasificación se oculta automáticamente. • Si lo deseas, toca el botón SUPERIOR nuevamente para ir a la vista anterior de La pantalla de selección de juegos. |
|  /  | Botón de selección de idioma •<br>Toque el botón de selección de idioma para elegir el idioma de la lista Idiomas disponibles para el multijuego. • Para obtener más información, consulte Selección de idioma. |

Machine Translated by Google



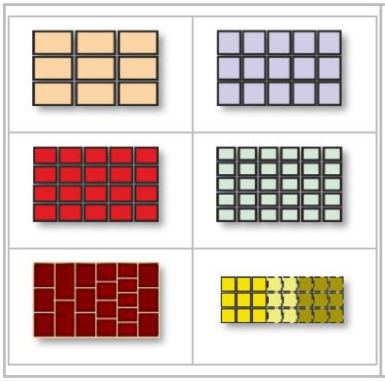
## Pantalla principal del juego

• Según la forma de formación y pago de las ganancias, los juegos en Gold VLT son de los siguientes tipos:

• Juegos de línea con un número fijo o seleccionable de líneas activas; • Juegos Reel Way Pay con un número fijo de combinaciones posibles; • Juegos Jumboways Pay; • Juegos Scatter Pay; • Juegos Cluster Pay.

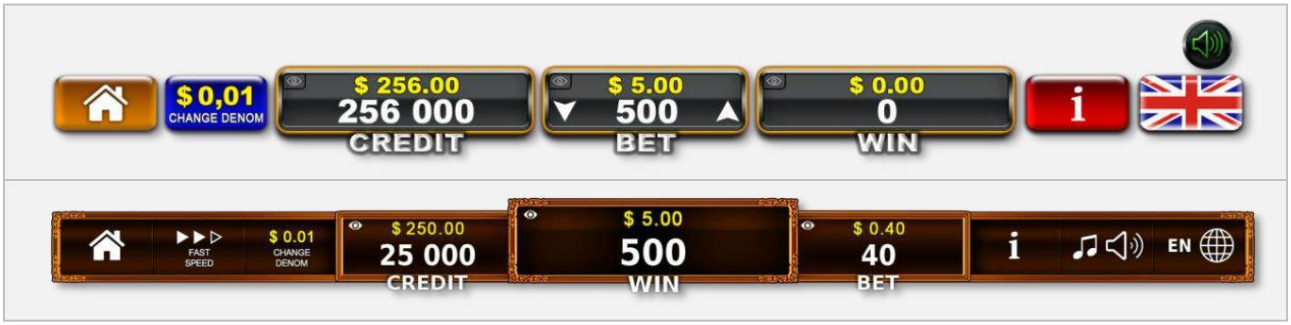
• La pantalla principal del juego consta de un campo de carretes y un panel con botones y campos para las principales funcionalidades del juego.

Campo de carretes

| | |
|---|---|
|  | Campo de carretes<br>• Los juegos se basan en carretes y el campo de carretes para los diferentes juegos tiene una matriz diferente. |

Elementos del panel en las pantallas principales del juego

• Existen dos variantes de paneles, que se presentan en la siguiente tabla:

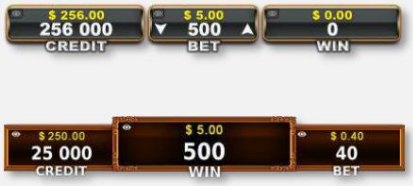



• Los paneles de juego constan de los siguientes elementos:

| Elemento | | Descripción |
|---|---|---|
|  |  | Botón INICIO<br>• Pulse el botón INICIO para volver a esta página del juego<br>Pantalla de selección donde se encuentra el botón de selección de juego del juego actual. |
| |  | Botón de selección de velocidad en el modo rápido/turbo •<br>Presione el botón para cambiar la velocidad de giro de los carretes durante el Juego<br>principal. • Hay 3 velocidades. |

Machine Translated by Google

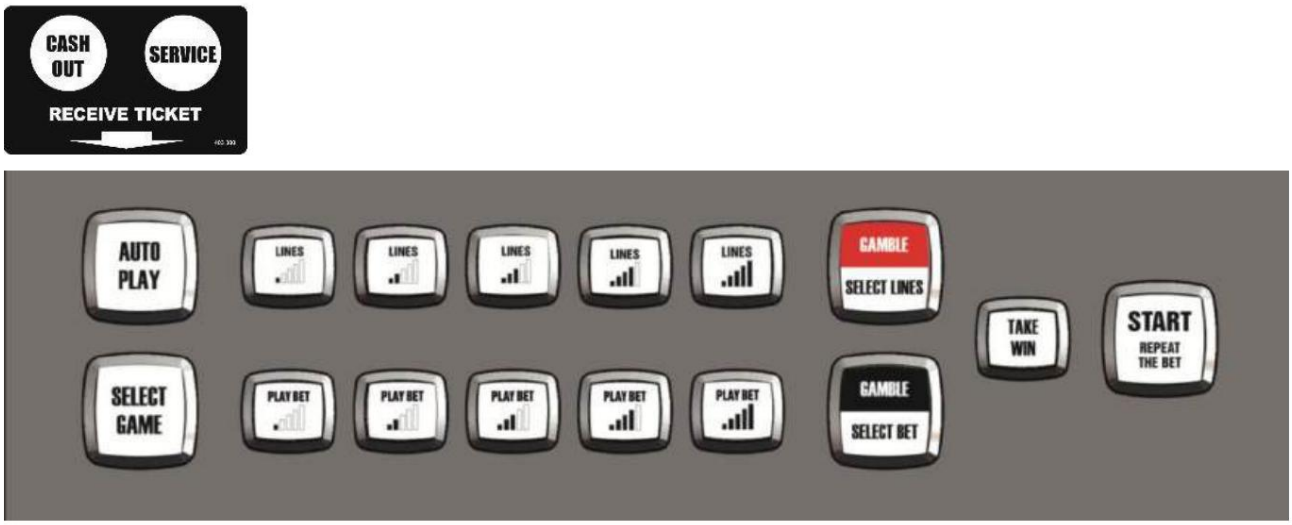


| Elemento | | Descripción |
|---|---|---|
| | | • Cada vez que se presiona un botón, la velocidad cambia de la siguiente manera: NORMAL VELOCIDAD -> VELOCIDAD RÁPIDA -> VELOCIDAD TURBO → VELOCIDAD NORMAL… Cada pulsación posterior cambia la velocidad en la misma secuencia. |
|   |   | Botón CAMBIAR DENOM • Toque el botón CAMBIAR DENOM para seleccionar el valor deseado denominación. • Para obtener más información, consulte Selección de denominación. |
|   | | Campos CRÉDITO, APUESTA y GANANCIA • El campo CRÉDITO muestra la cantidad de crédito del jugador disponible para apuesta. • El campo APUESTA muestra el valor total de la apuesta para un juego. • El campo GANANCIA muestra el valor de la ganancia del juego anterior. Juego. • Estos valores pueden presentarse simultáneamente en créditos (en la parte inferior del campo, en blanco) y dinero (en la parte superior, en amarillo). • La moneda se muestra con un código bancario en la esquina superior derecha del campo o con un símbolo (solo para €, $ y £) antes del valor monetario. |
|  |  | Botón VER • El botón VER está disponible cuando se muestra u oculta la Los valores monetarios están habilitados en las funciones de servicio. • El botón VER aparece en la esquina superior izquierda de los campos CRÉDITO, APUESTA y GANANCIA . • Toque el botón en uno de los campos CRÉDITO, APUESTA y GANANCIA para ocultar La cantidad. • El botón cambia de un ojo abierto a un ojo rayado. • Al presionar el botón nuevamente, el valor vuelve a ser visible y El botón se cambia a un ojo abierto. |
|  |  | Botón de información • Presiona el botón Información para cargar las páginas de información del juego. • La primera página de información del juego aparece sobre la página principal del juego. pantalla. • Con cada pulsación posterior del botón, cambiará las páginas de información del juego en el mismo monitor. |
|  |  | Botón de volumen • Pulse el botón para cambiar el volumen. • Hay 3 niveles de volumen posibles. • Cada toque de este botón aumenta o disminuye el volumen en 1. paso. • El nivel de volumen más alto está preestablecido en las funciones de servicio. • Toque el ícono de la nota musical para silenciar el sonido por completo. • Al presionar este ícono nuevamente, se reanuda el sonido al nivel en el que estaba. fue silenciado |
|  |   | Botón de selección de idioma • Pulse el botón para seleccionar un idioma de los permitidos para la máquina. • Para obtener más información, consulte Selección de idioma. |

Machine Translated by Google



# Teclado de máquina de juegos




## Descripción de los botones del teclado

| Botón | Descripción |
|---|---|
| DINERO AFUERA | • El botón RETIRAR se encuentra a la izquierda, sobre la salida de la impresora. • Presione el botón RETIRAR para transferir las ganancias al campo CRÉDITO e iniciar el proceso de pago del crédito del jugador. |
| SERVICIO | • El botón SERVICIO se encuentra a la derecha, encima de la salida de la impresora. • Presione el botón SERVICIO para informar al personal que necesita ayuda. |
| AUTO JUGAR | • El botón AUTO PLAY está activo cuando el modo de reproducción automática está habilitado en el servicio Funciones, durante la configuración inicial del terminal. • Pulse el botón AUTO PLAY activo para activar o desactivar el modo de juego automático. • En el modo de juego automático, después de que los rodillos se detengan, si hay suficiente crédito, comienza un nuevo juego. sin necesidad de pulsar el botón INICIO. • Cada juego comienza automáticamente después del anterior con el total seleccionado inicialmente. pero. • Cuando el crédito es menor que la apuesta total seleccionada, el modo de juego automático se detiene. |
| SELECCIONAR JUEGO | • Pulse el botón SELECCIONAR JUEGO para ir a la pantalla de selección de juego. • Si el último juego terminó sin victoria, aparecerá la pantalla de selección de juego. • Si el último juego terminó con una victoria y se permite el juego de apuesta, después de presionar este botón , primero la ganancia del juego se transfiere al crédito del jugador y luego aparece la página de la pantalla de selección de juegos. |
| PAUTA | • 5 botones para la selección del número de líneas de pago según un esquema fijo en los videojuegos de líneas diferentes para cada juego. • Cuando el juego tiene un número fijo de líneas, esos botones no están activos. |
| APUESTA/JUGAR APUESTA | • Botones de selección de apuesta (juegos de línea)/ Botones de selección de multiplicador de apuesta (juego Reel Ways Pay) • Cada uno de estos botones tiene su valor de apuesta fijo por línea (juegos de línea) o Multiplicador de apuestas valor (juego Reel Ways Pay) según un esquema fijo. • ¡ NOTA! Dependiendo de la configuración del terminal, los botones de apuesta Botón B1 ÷ Botón B5 pueden (JUGAR) o no iniciar (APOSTAR) un juego. |

Machine Translated by Google



| Botón | Descripción |
|---|---|
| JUGAR<br>SELECCIONAR LÍNEAS | Este botón se utiliza para seleccionar líneas con un esquema fijo en el modo de apuestas. Se utiliza para entrar al modo de doble apuesta cuando el juego es ganador. Se utiliza para seleccionar el color rojo en el modo de doble apuesta. |
| JUGAR<br>SELECCIONAR APUESTA | Este botón se utiliza para seleccionar apuestas con un esquema fijo en el modo de apuestas. Se utiliza para entrar al modo de doble apuesta cuando el juego es ganador. Se utiliza para seleccionar el color negro en el modo de doble apuesta. |
| LLEVAR<br>GANAR | • Si el último juego terminó con victoria y se permite el juego de apuesta, presione el botón TOMAR GANANCIA para transferir las ganancias del juego al campo CRÉDITO y finalizar el juego actual. juego. |
| COMENZAR<br>REPETIR<br>LA APUESTA | • Presione el botón INICIAR REPETIR LA APUESTA para iniciar un nuevo juego con la apuesta total seleccionada actualmente.<br>• En la pantalla de selección de juegos, al presionar el botón INICIO te desplazas por los páginas de selección de juegos.<br>En el juego de Apuesta, al pulsar el botón INICIAR , puede dejar de doblar en cualquier momento y transferir las ganancias a su crédito. Tras una<br>partida ganadora, cuando el juego de apuesta está permitido, al pulsar el botón INICIAR , transfiere las ganancias a su crédito y comienza una nueva partida. |

# Funcionalidades comunes de los juegos

## Selección de denominación

- La denominación es el valor de un crédito en dinero.
- El número de denominaciones de la máquina es de un máximo de ocho y sus valores son determinado durante la configuración inicial de la máquina.
- Las denominaciones permitidas para cada uno de los juegos son un máximo de cinco y son seleccionadas de las denominaciones establecidas para la máquina durante la configuración inicial.
- Cuando se establece más de una denominación en funciones de servicio para un juego determinado, Los botones de denominación están activos, el valor de la denominación actual y la etiqueta CAMBIAR DENOMINACIÓN están escritos en ellos.
- Cuando en las funciones de servicio solo se establece una denominación para un juego determinado, en ellas se escribe el valor de la denominación actual y la inscripción CURRENT DENOM .
- Los botones de denominación se encuentran en la pantalla principal del juego.
- El jugador tiene la opción de elegir la denominación para jugar solo si el número de Las denominaciones para el juego son más de una.

1. Presione el botón CAMBIAR DENOM .
   - En la pantalla principal del juego aparece un menú de botones de vídeo de todas las denominaciones permitidas:
2. Toque el botón de la denominación deseada.
   - La denominación seleccionada se vuelve activa.

Machine Translated by Google






## Selección de idioma

- El jugador puede seleccionar el idioma desde la pantalla de selección de juego y el juego principal.
  pantalla.

1. Toque el botón de selección de idioma.

- Aparece un menú con todos los idiomas permitidos en:

| | |
|---|---|
| Pantalla de selección de juegos |  |
| Pantalla principal del juego |  |





2. Toque el botón del idioma deseado.

- El idioma seleccionado se activa y todos los subtítulos de la pantalla cambian a ese idioma.

Machine Translated by Google



## Selección de líneas activas

Nota:

Este procedimiento solo aplica a juegos con un número seleccionable de líneas activas. Si el juego tiene un número fijo de líneas activas, el jugador siempre juega con ellas y no puede seleccionar un número diferente del máximo.

- El jugador puede elegir el número de líneas activas (para juegos de línea) además del máximo uno, de 3 maneras:
  - Seleccionar líneas activas mediante el menú APUESTA en la pantalla principal del juego.
  - Seleccionar líneas activas mediante los botones LÍNEAS del teclado.
  - Seleccionar líneas activas mediante los paneles laterales de la pantalla principal del juego.

Prerrequisitos

- El juego debe estar en modo de apuestas:
  - El juego anterior ha finalizado;
  - El jugador tiene suficiente crédito, más que la apuesta total mínima por juego.

### Selección de líneas activas mediante el menú BET

Procedimiento

1. Presione uno de los botones con forma de flecha izquierda y derecha en el campo APUESTA en la pantalla principal del juego.




- El campo LÍNEAS muestra el número de líneas activas seleccionadas actualmente.

2. Toque las flechas arriba y abajo, derecha e izquierda en el campo LÍNEAS para cambiar su valor actual. valores.

- En la pantalla del juego aparece un diagrama de las líneas seleccionadas en diferentes colores. El diagrama Permanece así en la pantalla hasta que comienza un nuevo juego.
- Cualquier cambio en los valores de estos campos provoca un cambio en el valor total de la apuesta en la APUESTA campo.
- El campo APUESTA se cambia después de seleccionar el nuevo número de líneas, según la fórmula:
  - APUESTA = LÍNEAS x APUESTA/LÍNEA
- Los menús de APUESTA permanecen en la pantalla hasta que comienza un nuevo juego o 5 segundos después del último. actividad en ellos.

3. Presione el botón START en el teclado para comenzar a jugar con el número de pistas seleccionado. líneas activas.

- El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

Machine Translated by Google



### Seleccionar líneas activas mediante los botones del teclado

> Nota:
> Si el jugador no tiene suficiente crédito, algunos de estos botones pueden no estar activos.

- Toque el botón deseado de los cinco botones para seleccionar las líneas activas (LÍNEAS) para seleccionar el número de líneas de pago.
- Los botones están dispuestos en orden ascendente de izquierda a derecha por las líneas, ya que el número de líneas de cada botón se determina según un esquema fijo, diferente para juegos con un número diferente de líneas.

1. Toque un botón activo.
   - En la pantalla del juego aparece un diagrama de las líneas seleccionadas en diferentes colores. El diagrama Permanece así en la pantalla hasta que comienza un nuevo juego.
   - El campo APUESTA se cambia después de seleccionar el nuevo número de líneas.
2. Presione el botón START en el teclado para comenzar a jugar con el número de pistas seleccionado. líneas activas.
   - El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

### Selección de líneas activas mediante los paneles laterales

- En la pantalla principal de cada juego, a la izquierda y a la derecha del campo de carretes, hay dos paneles laterales idénticos para seleccionar el número de líneas activas.

1. Toque cualquiera de los cinco sectores en uno de los dos paneles.
   - Se elige el número de líneas activas escritas en el sector seleccionado.
   - En la pantalla del juego aparece un diagrama de las líneas seleccionadas en diferentes colores. El diagrama Permanece así en la pantalla hasta que comienza un nuevo juego.
   - El campo APUESTA se cambia después de seleccionar el nuevo número de líneas.
2. Presione el botón INICIO en el teclado para comenzar a jugar con el número de líneas activas así seleccionado.
   - El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

### Selección de apuestas

- El jugador debe realizar una apuesta para jugar un juego.

Hay tres maneras de seleccionar una apuesta: •

Seleccionar una apuesta mediante el botón "APOSTAR/SELECCIONAR APUESTA" del teclado.

- Seleccionar una apuesta mediante el menú "APUESTAS" en la pantalla principal del juego. • Seleccionar una apuesta mediante los botones "Apuesta" del teclado.

Prerrequisitos

- El juego debe estar en modo de apuestas:
  - El juego anterior ha finalizado; • El jugador tiene suficiente crédito, más que la apuesta total mínima por juego.

Machine Translated by Google



### Seleccionar una apuesta mediante el botón TOMAR GANANCIA/APUESTA del teclado

Procedimiento

1. Presione el botón TAKE WIN/BET en el teclado de la máquina.
   - Cada vez que se pulsa el botón, la apuesta total aumenta según un esquema fijo. Después Al llegar al valor más alto, se comienza nuevamente desde el más bajo.
2. Continúe presionando el botón TAKE WIN/BET hasta alcanzar el valor deseado.
   - El campo APUESTA se cambia después de seleccionar la apuesta total.
3. Presione el botón INICIO en el teclado para comenzar a jugar con la apuesta total así seleccionada.
   - El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

### Seleccionar una apuesta mediante el botón GAMBLE/SELECT BET del teclado

Procedimiento

4. Presione el botón GAMBLE/SELECT BET en el teclado del terminal en el modo de apuestas.
   - Cada vez que se pulsa el botón, la apuesta total aumenta según un esquema fijo. Después Al llegar al valor más alto, se comienza nuevamente desde el más bajo.
5. Continúe presionando el botón GAMBLE/SELECT BET hasta alcanzar el valor deseado.
   - El campo APUESTA se cambia después de seleccionar la apuesta total.
6. Presione el botón INICIO en el teclado para comenzar a jugar con la apuesta total así seleccionada.
   - El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

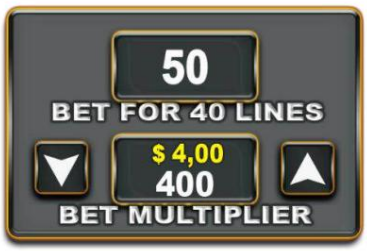
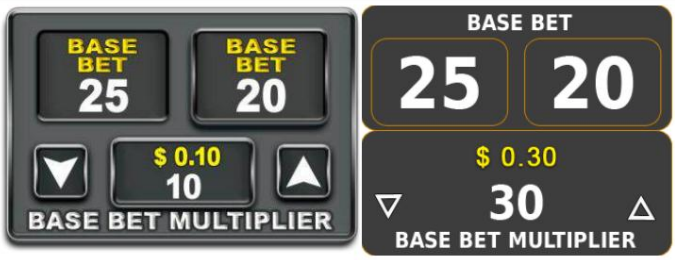
### Seleccionar una apuesta a través del menú APUESTAS en el juego principal

1. Presione uno de los botones con forma de flecha izquierda y derecha en el campo APUESTA en el juego principal pantalla.
   - El menú APUESTA aparece encima del campo APUESTA en la pantalla principal del juego.
   - A continuación se presentan los menús de APUESTAS para todos los tipos de juegos:

| Tipo de juego | Menú de apuestas |
|---|---|
| Juego de línea con un Número seleccionable de Pauta |  |
| Juego de línea con una apuesta fija Número de líneas |  |

Machine Translated by Google



| Tipo de juego | Menú de apuestas |
|---|---|
| Juego de línea con una apuesta fija<br>Número de líneas y<br>Apuesta fija para todas las líneas |  |
| Juego de pago Reel Ways con número fijo de<br>Posibles combinaciones |  |
| Juego Jumboways |  |
| Juego de pago disperso con Dos valores de la<br>Apuesta base |  |
| Pago disperso y agrupamiento<br>Pagar juegos con uno<br>Valor de la apuesta base |  |

2. Toque las flechas hacia arriba y hacia abajo a la derecha e izquierda de los campos para cambiar sus valores actuales.
según un esquema fijo.

- Cualquier cambio en los valores de estos campos provoca un cambio en el valor total de la apuesta en la APUESTA campo.
- El campo APUESTA se modifica según las fórmulas:
  - Juegos en línea:
    - APUESTA = LÍNEAS x APUESTA/LÍNEA
    - APUESTA = APUESTA POR XX LÍNEAS x MULTIPLICADOR DE APUESTA
  - En los juegos Reel Ways Pay
    - APUESTA = FORMAS DE CARRETE PAGA LA APUESTA POR XXX FORMAS x MULTIPLICADOR DE APUESTA

Machine Translated by Google



- APUESTA = REEL WAYS PAGA LA APUESTA x MULTIPLICADOR DE APUESTA

- En los juegos de Jumboways:
  - APUESTA = APUESTA JUMBOWAYS x MULTIPLICADOR DE APUESTA
- En los juegos Scatter Pay y Cluster Pay:
  - APUESTA = APUESTA BASE x MULTIPLICADOR DE APUESTA BASE

- Estos menús permanecen en la pantalla hasta que se inicia un nuevo juego o 5 segundos después del último actividad en ellos.

3. Presione el botón INICIO del teclado para comenzar a jugar con la apuesta total así seleccionada.

- El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

### Seleccionar una apuesta mediante los botones de apuesta del teclado

- Puede utilizar los botones de selección de apuestas en el teclado para realizar una apuesta para jugar.

> Nota:
> Si el jugador no tiene suficiente crédito, algunos de estos botones pueden no estar activos.

> Nota:
> Dependiendo de la configuración del terminal, estos botones pueden o no iniciar un nuevo juego.

- El campo APUESTA en la pantalla del juego cambia después de seleccionar el valor de la apuesta.

2. Presione el botón INICIO para iniciar un juego con la apuesta total seleccionada si los botones de apuesta no comienzan. Un nuevo juego.

- El nuevo valor total de la apuesta se toma del crédito del jugador al iniciar un juego.

Machine Translated by Google



# Descripción de los Juegos en Gold VLT

Características del juego

- Los juegos del multijuego tienen alguna de las características/funciones enumeradas en la tabla A continuación. Las funciones disponibles para un juego se representan mediante su logotipo en el botón de selección correspondiente en la pantalla de selección de juegos.

| Imagen/Logotipo | Nombre y descripción de la función |
|---|---|
|   | Símbolo en expansión<br>Uno de los símbolos del juego se expande en todo el carrete en determinadas condiciones. |
|   | Wild expansivo El<br>símbolo WILD se expande en todo el carrete en determinadas condiciones. |
|   | Extra salvaje<br>Un símbolo, diferente del símbolo WILD, desempeña el papel del símbolo WILD. |
|   | Comodines adicionales<br>Algunos símbolos, distintos del símbolo WILD, desempeñan el papel del símbolo comodín. |
|   | Giros gratis<br>El jugador puede ganar giros gratis durante un juego. |
|   | Juego Just Reel<br>El juego no incluye re-giros ni giros gratis. Solo el "Juego Principal". |
|   | Respin<br>Hay un giro gratis adicional de uno o más carretes en condiciones determinadas durante un juego. |
|   | Símbolos apilados<br>Varios símbolos idénticos aparecen en posiciones consecutivas en el carrete durante una juego. |
|   | Wild apilado<br>Varios símbolos WILD aparecen en posiciones consecutivas en el carrete durante un juego. |
|   | Los carretes se<br>expanden. En caso de una combinación ganadora durante un juego, se agrega un nuevo carrete como carrete más a la derecha.<br>Cada nueva combinación ganadora consecutiva agrega un carrete más al lado derecho de los carretes actuales. |
|   | Comprar giros gratis<br>Bajo ciertas condiciones, el jugador puede comprar Giros Gratis pagando un adicional cantidad. |

Machine Translated by Google



| Imagen/Logotipo | Nombre y descripción de la función |
|---|---|
|  | Símbolos en movimiento<br>En el juego, hay símbolos que se mueven a lo largo de las posiciones de la matriz del juego. |
|  | Carretes que se<br>caen Los símbolos ganadores desaparecen y los símbolos que están encima de ellos en el carrete caen en su lugar: un juego con carretes que se caen. |
|  | Pago en grupo<br>Un símbolo es parte del grupo cuando sus posiciones vecinas vertical, horizontal o diagonalmente son símbolos del mismo tipo (los mismos símbolos). |
|  | Conservar y girar:<br>Todos los símbolos de bonificación del juego que los activó permanecen en sus posiciones hasta el final de los giros gratis. Las demás posiciones de la matriz del juego rotan. Si aparecen nuevos símbolos de bonificación en la pantalla, también permanecen en sus posiciones hasta el final de la bonificación. |
|  | Doble dispersión<br>Los símbolos SCATTER en el juego pueden aparecer tanto como símbolo simple como como símbolo doble (hay dos símbolos en una posición). |
|  | Zona objetivo especial<br>Cuando algunos de los símbolos aparecen en esta zona, aceptan propiedades especiales. |
|  | Estiramiento Wild de 2 maneras<br>El símbolo WILD se extiende en las posiciones vecinas de la fila en condiciones determinadas. |
|  | Símbolo WILD estirable de 8<br>formas El símbolo WILD se estira en los carretes en todas direcciones en condiciones determinadas. |
|  | Zona de victorias de Boost<br>El juego cuenta con una Boost Win Zone, donde los símbolos WILD y SCATTER tienen diferentes funcionalidades. |

Machine Translated by Google



5 Deslumbrantemente Caliente

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 5 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 5 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 10 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

DISPERSIÓN



- STAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman de izquierda a derecha excepto SCATTER símbolos.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 5 | 20 | 50 | 200 |
| 2 |  Naranja | 0 | 20 | 50 | 200 |
| 3 |  Limón | 0 | 20 | 50 | 200 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 20 | 50 | 200 |
| 5 |  Sandía | 0 | 50 | 200 | 500 |
| 6 |  Uvas | 0 | 50 | 200 | 500 |
| 7 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 10 | 50 |
| 8 |  SIETE | 0 | 100 | 1 000 | 5 000 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google

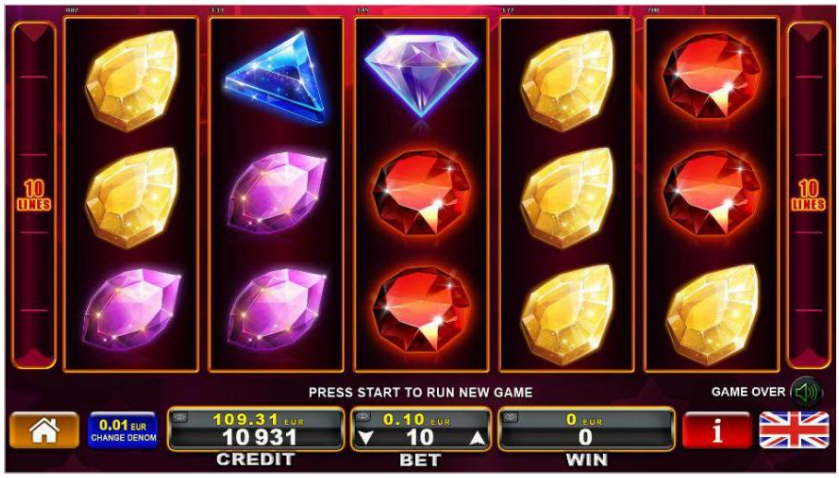


## 10 deseos de cristal

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 10 fijos |
| Apuesta máxima total de 5 juegos: | 10 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: | 20 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE



- La ESTRELLA aparece en el 2 nd , 3rd , o 4 Sólo carretes .
- El símbolo ESTRELLA es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos en su carrete.
- El símbolo WILD sostiene el carrete en el que aparece y activa un giro gratis de los carretes. sin símbolos WILD.

### Función de re-giro

- Si el símbolo WILD aparece en el 2 nd , 3rd , o 4 Los carretes activan un nuevo giro.

• Después de que el símbolo WILD se expande, primero se pagan las ganancias de línea. Los carretes con el símbolo WILD expandido... Los símbolos WILD permanecen en espera y el respin se activa para el resto de los carretes sin WILD símbolos.

- Si aparece un nuevo símbolo WILD en los carretes durante el re-giro, activa un nuevo re-giro. El número máximo de re-giros es 3.

• El jugador juega respins con la apuesta, como en el juego de activación.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.
  líneas seleccionadas, comenzando con los carretes más a la izquierda y más a la derecha.
- El juego paga cinco iguales solo una vez.
- El juego paga sólo las ganancias de línea de pago más altas por dirección.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Gema amarilla | 5 | 10 | 25 |
| 2 |  Gema púrpura | 5 | 10 | 25 |
| 3 |  Gema azul | 10 | 20 | 40 |
| 4 |  Gema roja | 10 | 20 | 50 |
| 5 |  Diamante | 10 | 25 | 60 |
| 6 |  Campana | 25 | 60 | 120 |
| 7 |  Siete | 50 | 200 | 350 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman multiplicando la apuesta
  por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



10 Diamantes Brillantes DINERO EN EFECTIVO BRILLANTE

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 10 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 10 créditos | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 20 000 créditos | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd, y 4 Solo los carretes. Cuando aparece, se extiende por todos lados. sobre el carrete.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en el mismo carrete excepto a la ESTRELLA y Símbolos de DÓLAR.

## Símbolos SCATTER

DISPERSIÓN DE ESTRELLAS



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1calle, 3rd, y 5 Sólo carretes .

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN DE DÓLARES



• El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

DIAMANTE



• El símbolo DIAMANTE aparece en todos los carretes solo durante el juego de bonificación con premio SHINY CASH.

• Cuando el jugador recoge 3 símbolos de DIAMANTE, también recibe una ganancia adicional, según a las reglas del juego de bonificación con premio SHINY CASH.

Premio adicional en efectivo brillante

• El premio de bonificación SHINY CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro niveles no progresivos: GRAN PREMIO, PREMIO PRINCIPAL, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.

• Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




• Cualquiera de los cuatro niveles de premios de bonificación se puede ganar durante la función de premios de bonificación SHINY CASH con cualquier apuesta.

Función de premio adicional SHINY CASH

• La función de premio adicional SHINY CASH se activa aleatoriamente cuando uno o más símbolos WILD aparecen en cualquier lugar de la pantalla 2 , ronda 3 , principal. Los 4 carretes solo funcionan durante el juego

• 15 diamantes azules idénticos aparecen en la pantalla. El jugador elige diamantes y recoge símbolos correspondientes a los niveles GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO, además de símbolos de DIAMANTE dorado.



Machine Translated by Google



• En la parte superior de la pantalla de bonificación, hay 4 campos para informar los símbolos recolectados para el cuatro niveles de premios de bonificación y un campo para los símbolos de DIAMANTE recolectados.

• La función de premio adicional finaliza cuando el jugador reúne tres símbolos iguales. correspondiente a uno de los niveles de premios de bonificación.

- Si el jugador ha recolectado tres símbolos de DIAMANTE, el juego de bonificación continúa hasta que El jugador recoge tres símbolos iguales correspondientes a uno de los niveles de premio de bonificación.
- Si el jugador ha reunido tres símbolos iguales, gana el premio de bonificación correspondiente. nivel.
- Si el jugador recoge además tres símbolos iguales para un nivel de bonificación y 3 DIAMANTES símbolos, gana el nivel correspondiente más el siguiente nivel de bonificación superior.
- Si el jugador reúne tres símbolos iguales para el nivel GRAN PREMIO más tres Símbolos de DIAMANTE, gana el nivel GRAN PREMIO más su valor base, que se muestra a la derecha esquina inferior del campo de nivel GRAN PREMIO en la primera página de información.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las ganancias se pagan después de la expansión del símbolo WILD.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 10 | 20 | 150 |
| 2 |  Limón | 0 | 10 | 20 | 150 |
| 3 |  Naranja | 0 | 10 | 20 | 150 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 10 | 20 | 150 |
| 5 |  Campana | 0 | 10 | 35 | 150 |
| 6 |  Uvas | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 7 |  Sandía | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 8 |  SIETE | 10 | 50 | 250 | 5 000 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 5 | 20 | 100 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## 20 Súper Calientes

### Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 20 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 20 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 40 000 créditos | | |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo SIETE aparece en todos los carretes.
- El símbolo SIETE es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos en su propia posición. excepto el símbolo SCATTER.

DISPERSIÓN



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

### Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

Machine Translated by Google



- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 10 | 20 | 100 |
| 2 |  Naranja | 10 | 20 | 100 |
| 3 |  Limón | 10 | 20 | 100 |
| 4 |  Ciruela | 20 | 40 | 200 |
| 5 |  Sandía | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 20 | 80 | 400 |
| 7 |  SIETE (SALVAJE) | 40 | 400 | 1 000 |
| 8 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 5 | 20 | 500 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# 20 DAZZLE CASH súper calientes

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 20 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 25 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 50 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo SIETE aparece en todos los carretes.
- El símbolo SIETE es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos en su propia posición. excepto el símbolo SCATTER.

SALVAJE ESPECIAL



- El símbolo WILD ESPECIAL aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 los carretes.
- El símbolo WILD ESPECIAL es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos por sí solo. posición excepto el símbolo SCATTER.

Machine Translated by Google



- El símbolo WILD ESPECIAL que aparece en la pantalla aleatoriamente puede activar un premio de bonificación.
característica.

- Una ganancia de una línea formada únicamente por símbolos WILD y SPECIAL WILD se paga como una ganancia de
Símbolos WILD.

DISPERSIÓN



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Premio adicional DAZZLE CASH

- El premio de bonificación DAZZLE CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro símbolos no progresivos.
niveles: GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.

- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen
en la apuesta y denominación seleccionadas.




- Cualquiera de los cuatro niveles de premios de bonificación se puede ganar durante la función de premios de bonificación DAZZLE CASH.

## Función de premio adicional DAZZLE CASH

- La función de premio de bonificación DAZZLE CASH se activa aleatoriamente cuando uno o más premios ESPECIALES
Los símbolos WILD aparecen en cualquier lugar del 2 , ronda 3 , o 4 Los carretes solo funcionan durante el juego principal.

- Aparecen 12 monedas de oro en la pantalla.

- El jugador selecciona monedas tocándolas y recoge símbolos correspondientes al GRAND
Niveles PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.




- En la parte superior de la pantalla se encuentran los campos para los cuatro niveles de premios de bonificación, donde se muestran los valores de los niveles.
Se muestra el dinero y se recogen los símbolos seleccionados.

- Cuando el jugador reúne 3 símbolos iguales correspondientes a uno de los niveles de premio de bonificación,
Gana este nivel y la función termina.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- Una ganancia de una línea formada únicamente por símbolos WILD y SPECIAL WILD se paga como una ganancia de Símbolos WILD.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 10 | 20 | 100 |
| 2 |  Naranja | 10 | 20 | 100 |
| 3 |  Limón | 10 | 20 | 100 |
| 4 |  Ciruela | 20 | 40 | 200 |
| 5 |  Sandía | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 20 | 80 | 400 |
| 7 |  SIETE (SALVAJE) | 40 | 400 | 1 000 |
| 8 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 5 | 20 | 500 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando el Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



27 formas de comer frutas

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Reel Ways Pay |
| 2 | Número de carretes | 3 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas/combinaciones | 27 formas de carrete Pago fijo |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 10 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 20 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al MISTERIO símbolo.

MISTERIO




- El símbolo MISTERIO aparece en todos los carretes.

## Victoria misteriosa

- 3 símbolos MISTERIOSOS en cualquier lugar de la pantalla activan una GANANCIA MISTERIOSA.
- El WIN MISTERIOSO puede ser de 100 a 2000 veces el Multiplicador de Apuesta.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las ganancias se pagan de izquierda a derecha por combinaciones del mismo tipo en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.
- El mismo símbolo, o su sustituto, en una posición diferente en el mismo carrete paga lo mismo. Combinación ganadora de nuevo.
- El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.
- El juego puede pagar las combinaciones ganadoras varias veces.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 |
|---|---|---|
| 1 |  Cerezas | 40 |
| 2 |  Limones | 40 |
| 3 |  Naranjas | 60 |
| 4 |  Ciruelas | 80 |
| 5 |  Sandía | 200 |
| 6 |  Campana | 300 |
| 7 |  SALVAJE | 5 000 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se calculan multiplicando Multiplicador de apuestas por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior y el número de Combinaciones ganadoras para el símbolo apropiado.

Machine Translated by Google



# 30 frutas picantes

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 30 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 30 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 60 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER en su propio posición.
- El símbolo WILD es un símbolo apilado.

DISPERSIÓN



- El símbolo de BOLSA es un símbolo SCATTER y aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 los carretes solo en el juego principal
- Cuando aparecen 7 o más símbolos SCATTER en el campo de carretes, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



## Giros gratis

- Los giros gratis se activan cuando aparecen 7 o más símbolos SCATTER en el campo de carretes.
- El jugador gana la siguiente cantidad de giros gratis:
  - con 9 símbolos SCATTER - 30 giros gratis;
  - con 8 símbolos SCATTER - 15 giros gratis;
  - con 7 símbolos SCATTER: 7 giros gratis.
- Los giros gratis comienzan con la misma apuesta y líneas que en el juego que los activó.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha.
  hacia la derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la
  pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x7 | x8 | x9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 2 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 |
| 2 |  Limón | 0 | 2 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 |
| 3 |  Ciruela | 0 | 4 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 4 |  Naranja | 0 | 4 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 5 |  Bar | 0 | 6 | 15 | 25 | 0 | 0 | 0 |
| 6 |  2 barras | 0 | 8 | 15 | 30 | 0 | 0 | 0 |
| 7 |  3 barras | 0 | 8 | 15 | 40 | 0 | 0 | 0 |
| 8 |  Campana | 4 | 10 | 20 | 45 | 0 | 0 | 0 |
| 9 |  Siete | 5 | 10 | 20 | 50 | 0 | 0 | 0 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x7 | x8 | x9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 |  SALVAJE | 10 | 50 | 250 | 1 000 | 0 | 0 | 0 |
| 11 |  BOLSAS DISPERSAS | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER son Calculado multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# 40 Ardiente

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 40 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 40 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 80 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo del TRÉBOL aparece en el 2 nd , 3 rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo del TRÉBOL es un símbolo COMODÍN y sustituye a todos los símbolos en su carrete excepto a Símbolos SCATTER: ESTRELLA y DÓLAR.

## Símbolos SCATTER

ESTRELLA



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1 calle , 3 rd , y 5 Sólo carretes .

Machine Translated by Google



DÓLAR



• El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

• Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Cereza | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 2 | Limón | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 3 | Naranja | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 4 | Ciruela | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 5 | Campana | 0 | 20 | 50 | 200 |
| 6 | Uvas | 0 | 40 | 100 | 500 |
| 7 | Sandía | 0 | 40 | 100 | 500 |
| 8 | SIETE | 10 | 50 | 200 | 3 000 |
| 9 | ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 | DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 3 | 20 | 100 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# 40 Corona Brillante

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 4 |
| 4 líneas | 40 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo CORONA es un símbolo COMODÍN y aparece en el 2 , 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo de la CORONA sustituye a todos los símbolos en su propio carrete, excepto a la ESTRELLA y al DÓLAR. Símbolos SCATTER.

## Símbolos SCATTER

DISPERSIÓN DE ESTRELLAS



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1 calle, 3rd , y 5 Sólo carretes .

DISPERSIÓN DE DÓLARES



Machine Translated by Google



• El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha.
hacia la derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la
pantalla, independientemente de su ubicación.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 2 |  Limón | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 3 |  Naranja | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 5 |  Campana | 0 | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 7 |  Sandía | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 8 |  SIETE | 10 | 50 | 250 | 5 000 |
| 9 |  DISPERSIÓN DE ESTRELLAS | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DISPERSIÓN DE DÓLARES | 0 | 5 | 20 | 100 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER son
Calculado multiplicando la apuesta por línea y el coeficiente correspondiente de la tabla
arriba.

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando
la apuesta total y el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# 40 Súper Caliente

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 4 |
| 4 líneas | 40 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo SIETE aparece en todos los carretes.
- El símbolo SIETE es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos en su propia posición. excepto el símbolo SCATTER.

DISPERSIÓN



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

Machine Translated by Google



• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 10 | 20 | 100 |
| 2 |  Naranja | 10 | 20 | 100 |
| 3 |  Limón | 10 | 20 | 100 |
| 4 |  Ciruela | 20 | 40 | 200 |
| 5 |  Sandía | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 20 | 80 | 400 |
| 7 |  SIETE (SALVAJE) | 40 | 400 | 1 000 |
| 8 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 5 | 20 | 500 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# 100 Súper Calientes

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 100 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 100 créditos | | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 200 000 créditos | | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo SIETE aparece en todos los carretes.
- El símbolo SIETE es un símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos en su propia posición. a excepción de los símbolos SCATTER.

DISPERSIÓN



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

Machine Translated by Google



- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman a partir de una cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 10 | 20 | 100 |
| 2 |  Naranja | 10 | 20 | 100 |
| 3 |  Limón | 10 | 20 | 100 |
| 4 |  Ciruela | 20 | 40 | 200 |
| 5 |  Sandía | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 20 | 80 | 400 |
| 7 |  SIETE (SALVAJE) | 40 | 400 | 1 000 |
| 8 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 5 | 20 | 500 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## El Todopoderoso Ramsés II

### Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 20 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al SCATTER símbolo.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 2 , 3rd , y 4 Sólo el carrete.
- Cuando aparecen tres símbolos SCATTER en el 2 , 3rd , y 4 el carrete, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



Giros gratis

- Cuando aparecen tres símbolos SCATTER en el 2 ---, 3rd, y 4 ° carretes, el jugador gana 10 gratis gira.
- Durante los giros gratis, si aparece un símbolo en todo el 1 carrete y cualquier posición en el 3rd, 4el, o 5 Solo los carretes, las posiciones en la fila entre ellos también se llenarán con eso símbolo.
- Las ganancias se pagan después de la expansión de los símbolos en movimiento.
- Durante los giros gratis, cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en el 2---, 3rd, y 4 ° carretes, el El jugador gana 10 nuevos giros gratis que se agregan al número actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea de pago activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 20 | 100 |
| 2 |  Reina | 5 | 20 | 100 |
| 3 |  Rey | 5 | 40 | 200 |
| 4 |  As | 5 | 40 | 200 |
| 5 |  Sol | 10 | 50 | 400 |
| 6 |  Anubis | 10 | 50 | 400 |
| 7 |  Esfinge | 20 | 100 | 500 |
| 8 |  Mujer | 20 | 100 | 500 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 9 |  Hombre | 30 | 200 | 1 000 |
| 10 |  SALVAJE | 50 | 500 | 5 000 |
| 11 |  DISPERSIÓN | 2 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



La batalla de las amazonas

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 30 seleccionables |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 60 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER en su posición.
- El símbolo WILD es un símbolo de jackpot cuando se habilita un jackpot progresivo para este juego.

DISPERSIÓN




- Los símbolos SCATTER apilados aparecen en el 2 ---, 3rd , y 4 Los carretes solo están en el juego principal.
- Cuando aparecen 7 o más símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



## Giros gratis

- Los giros gratis se activan cuando aparecen 7 o más símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes durante el juego principal,
- El jugador gana giros gratis de la siguiente manera:
  - con 9 símbolos SCATTER - 30 giros gratis;
  - con 8 símbolos SCATTER - 15 giros gratis;
  - con 7 símbolos SCATTER: 7 giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x7 | x8 | x9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 2 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 |
| 2 |  Reina | 0 | 2 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 |
| 3 |  Rey | 0 | 4 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 4 |  As | 0 | 4 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 5 |  Tigre | 0 | 6 | 15 | 25 | 0 | 0 | 0 |
| 6 |  Amazon Brown | 0 | 8 | 15 | 30 | 0 | 0 | 0 |
| 7 |  Amazon Red | 0 | 8 | 15 | 40 | 0 | 0 | 0 |
| 8 |  Amazon Black | 4 | 10 | 20 | 45 | 0 | 0 | 0 |
| 9 |  Amazona rubia | 5 | 10 | 20 | 50 | 0 | 0 | 0 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x7 | x8 | x9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 |  SALVAJE | 10 | 50 | 250 | 1 000 | 0 | 0 | 0 |
| 11 |  DISPERSIÓN | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER son Calculado multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Batalla de las Amazonas 6 carretes

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | 4 |
| 4 líneas | 80 seleccionables |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito (la apuesta de 2 líneas) |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER en su posición.
- El WILD es un símbolo de jackpot si está habilitado un jackpot progresivo para el juego.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 2 —, 3rd, 4el, y 5 Los carretes aparecen como un símbolo apilado.
- Cuando aparecen 13 o más símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

### Giros gratis

- Si hay 13, 14, 15 y 16 símbolos SCATTER en la pantalla en el juego principal, el jugador gana respectivamente 10, 20, 50 y 100 giros gratis.

Machine Translated by Google



- Durante los giros gratis se utiliza otro conjunto de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 | x13 | x14 | x15 | x16 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 1 | 4 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 2 |  Reina | 0 | 1 | 4 | 8 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 3 |  Rey | 0 | 2 | 5 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 4 |  As | 0 | 2 | 5 | 10 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 5 |  Tigre | 0 | 3 | 7 | 15 | 25 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 6 |  Amazon Brown | 0 | 4 | 8 | 20 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 7 |  Amazon Red | 0 | 4 | 8 | 25 | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 8 |  Amazon Black | 2 | 5 | 10 | 30 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 9 |  Amazona rubia | 2 | 5 | 10 | 40 | 125 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 10 |  SALVAJE | 5 | 25 | 125 | 500 | 1 000 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 11 |  DISPERSIÓN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la apuesta de 2 líneas por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Corazón azul

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 100 seleccionables |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 200 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.
- El símbolo WILD también es un símbolo de jackpot cuando el jackpot progresivo está habilitado.

DISPERSIÓN



- El símbolo SCATTER aparece en el 2 ——, 3rd , y 4 los carretes.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 10 giros gratis.

## Giros gratis

- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 10 giros gratis.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla durante los giros gratis, el jugador gana 10 nuevos giros gratis, que se agregan al número actual de giros gratis.

Machine Translated by Google



- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 25 | 100 |
| 2 |  Reina | 5 | 25 | 100 |
| 3 |  Rey | 5 | 50 | 125 |
| 4 |  As | 5 | 50 | 125 |
| 5 |  Amarillo | 10 | 100 | 200 |
| 6 |  Violeta | 10 | 100 | 200 |
| 7 |  Verde | 25 | 150 | 350 |
| 8 |  Rojo | 25 | 150 | 400 |
| 9 |  Mujer | 50 | 200 | 600 |
| 10 |  Hombre | 50 | 200 | 600 |
| 11 |  SALVAJE | 100 | 225 | 1 000 |
| 12 |  DISPERSIÓN | 2 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Libro del Reino

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 10 seleccionables |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 20 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

COMODÍN/DISPECCIÓN



- El símbolo del LIBRO es un símbolo WILD y SCATTER en el juego.
- El símbolo del LIBRO aparece en todos los carretes.
- El símbolo del LIBRO sustituye a todos los símbolos del juego principal.
- El símbolo del LIBRO no sustituye al Símbolo Expansivo Especial durante los giros gratis.
- Una ganancia de una línea formada únicamente por símbolos BOOK se paga como una ganancia de símbolos MAN.
- Cuando aparecen tres o más símbolos de LIBRO en una posición aleatoria en el campo de carretes, El jugador gana giros gratis.

HOMBRE



Machine Translated by Google



- El símbolo MAN aparece en todos los carretes.
- El símbolo MAN es un símbolo de Jackpot cuando está habilitado un jackpot progresivo.

### Giros gratis

- Cuando aparecen 3 o más símbolos de LIBRO en la pantalla, el jugador gana 10 giros gratis con el símbolo especial de expansión.
- Al comienzo de los giros gratis, el juego selecciona aleatoriamente uno de los símbolos del juego DIEZ, JACK, REINA, REY, AS, LOTO, HALCÓN, MÁSCARA, HOMBRE para que sea un Símbolo Expansivo Especial.
  - Los símbolos especiales de expansión se expanden en sus propios carretes solo si hay suficientes para que obtengan una victoria: 3 o más símbolos especiales en la pantalla.
  - La ganancia del símbolo Expansivo Especial se paga en todas las líneas activas, durante un número de símbolos.




- Cuando aparecen 3 o más símbolos de LIBRO en una posición aleatoria en la pantalla, el jugador gana 10 nuevos giros gratis con el mismo símbolo expansivo especial, que se suman al número actual de giros gratis.

- El jugador juega giros gratis con la apuesta y las líneas activadas.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

### Formación de victorias

- Una ganancia de una línea formada únicamente por símbolos BOOK se paga como una ganancia de símbolos MAN.
- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo del LIBRO se forman de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de LIBRO se forman por la cantidad de símbolos de LIBRO en la pantalla.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias equivalentes en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  DIEZ | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 2 |  JACOBO | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 3 |  REINA | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 4 |  REY | 0 | 5 | 40 | 150 |
| 5 |  AS | 0 | 5 | 40 | 150 |
| 6 |  LOTO | 5 | 30 | 100 | 750 |
| 7 |  HALCÓN | 5 | 30 | 100 | 750 |
| 8 |  MASCARILLA | 5 | 40 | 400 | 2 000 |
| 9 |  HOMBRE | 10 | 100 | 1 000 | 5 000 |
| 10 |  LIBRO (DISFRUTAR) | 0 | 2 | 20 | 200 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo del LIBRO son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo LIBRO se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Libro de los Jumboways del Reino

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Jumboways |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | De 2 a 5 posiciones visibles en cada carrete |
| 4 líneas/combinaciones | 64 a 15 625 Jumboways |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 10 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 20 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




- El juego se juega en combinaciones de 64 a 15 625 Jumboways.
- La cantidad de combinaciones de Jumboways depende de la cantidad de símbolos en la pantalla y se calcula durante el giro de los carretes de cada juego principal y giro gratis.

### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD solo aparece en el 2 —, 3rd, 4el, 5el, y 6 los carretes.
- Cuando el jugador compra giros gratis durante el juego de activación, el símbolo WILD solo aparece el 4 el, 5el, y 6 los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.
- Durante los giros gratis, el símbolo WILD no sustituye al símbolo expansivo especial seleccionado. símbolo.

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- El jugador gana giros gratis cuando aparecen 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de los carretes.

## Giros gratis

- Se activan 10, 15, 25 o 50 giros gratis con un símbolo de expansión especial si:
  - Aparecen 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER respectivamente en la pantalla; • El jugador compra giros gratis. El número de giros gratis se selecciona aleatoriamente y puede ser 10, 15, 25 o 50.
- Al comienzo de los giros gratis, uno de los símbolos DIEZ, JACK, REINA, REY, AS, LOTO, FALKON, MÁSCARA y EXPLORADOR se selecciona aleatoriamente para que actúe como un símbolo expansivo especial.
  Durante los giros gratis, este símbolo especial se expande para cubrir todas las posiciones en su carrete y paga en cualquier posición en las combinaciones Jumboways jugadas.




- Durante los giros gratis, 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER reactivan 10, 15, 25 o 50 giros gratis respectivamente con el símbolo en expansión seleccionado, que se agregan al número actual de giros gratis.
- El jugador juega giros gratis en la apuesta Jumboways y el Multiplicador de apuestas como en la activación juego.
- Durante los giros gratis, se utiliza un conjunto alternativo de carretes.

## Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:
  - La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio. • La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis apuesta máxima en parámetro de créditos).
  - La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la del jugador. crédito.

Machine Translated by Google



• El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego es disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.




• Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] y apuesta la cantidad XXX/XX.XX [Código bancario] escrita en el botón, que es 75 veces la apuesta total.

## Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman para símbolos de un tipo, de izquierda a derecha en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.

• El mismo símbolo, o su sustituto, en una posición diferente en el mismo carrete, paga lo mismo. Combinación ganadora de nuevo.

• El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.

• El juego puede pagar combinaciones ganadoras varias veces.

Durante los juegos principales o giros gratis, no se puede ganar ningún premio mayor a 10 000 veces la apuesta total del juego. Una vez alcanzado el límite, los juegos principales o giros gratis finalizarán inmediatamente. Este mensaje aparecerá en la pantalla principal del juego ( pantalla de ejemplo):



Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  DIEZ | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 2 |  JACOBO | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 3 |  REINA | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 4 |  REY | 0 | 2 | 4 | 10 | 20 |
| 5 |  AS | 0 | 2 | 4 | 10 | 20 |
| 6 |  LOTO | 0 | 3 | 5 | 10 | 30 |
| 7 |  HALCÓN | 0 | 3 | 5 | 10 | 30 |
| 8 |  MASCARILLA | 2 | 5 | 10 | 20 | 50 |
| 9 |  EXPLORADOR | 5 | 10 | 20 | 100 | 250 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 0 | 2 | 5 | 10 | 20 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos, excepto el símbolo SCATTER, son Calculado multiplicando el Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba, y el número de combinaciones ganadoras para el símbolo apropiado.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Libro de Jumboways brillantes y calientes

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Jumboways |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | De 2 a 5 posiciones visibles de cada carrete |
| 4 líneas/combinaciones | 64 a 15 625 Jumboways |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 10 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 20 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




- Cada carrete está compuesto aleatoriamente de 2 a 5 símbolos.
- El juego se juega en combinaciones de 64 a 15 625 Jumboways.
- El número de combinaciones de Jumboways se calcula durante el giro de los carretes de cada juego principal y giro gratis.

### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD solo aparece en el 2 , 3rd, 4el, 5el, y 6 los carretes.
- Cuando el jugador compra giros gratis (si están disponibles) durante el juego de activación, el símbolo WILD Sólo aparece en los carretes 4, 5 y 6.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.
- Durante los giros gratis, el símbolo WILD no sustituye al símbolo expansivo especial seleccionado. símbolo.

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- El jugador gana giros gratis cuando aparecen 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de los carretes.

## Giros gratis

- Se activan 10, 15, 25 o 50 giros gratis con un símbolo de expansión especial si:
  - Aparecen 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en la pantalla respectivamente; • El jugador compra giros gratis (si están disponibles). El número de giros gratis se selecciona aleatoriamente y puede ser de 10, 15, 25 o 50 giros gratis con un símbolo especial expansivo.

Al comienzo de los giros gratis, se selecciona aleatoriamente uno de los símbolos Siete, Campana, 3 Barras, 2 Barras, Sandía, Uva, Naranja, Limón y Cereza para que actúe como símbolo expansivo especial. Durante los giros gratis, este símbolo especial se expande para cubrir todas las posiciones de su carrete y paga en cualquier posición de las combinaciones de pago de Reel Ways Pay jugadas:




- Durante los giros gratis, 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER reactivan 10, 15, 25 o 50 giros gratis respectivamente con el símbolo en expansión seleccionado, que se agregan al número actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la apuesta Jumboways y el Multiplicador de Apuestas como en la activación juego.
- Durante los giros gratis, se utiliza un conjunto alternativo de carretes.

## Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:
  - La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio. • La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis apuesta máxima en parámetro de créditos).
  - La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la del jugador. crédito.

Machine Translated by Google



• El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego está disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.




• Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS y apuesta la cantidad XXX escrita en el botón, que es 100 veces la apuesta total.

## Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman para símbolos de un tipo, de izquierda a derecha en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.

• El mismo símbolo, o su sustituto, en una posición diferente en el mismo carrete, paga lo mismo. Combinación ganadora de nuevo.

• El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.

• El juego puede pagar las combinaciones ganadoras varias veces.

Durante el juego principal o los giros gratis, no se puede ganar un premio mayor a 10 000 veces la apuesta total. Una vez alcanzado el límite, el juego principal o los giros gratis finalizarán inmediatamente. Este mensaje aparecerá en la pantalla principal (pantalla de ejemplo):



Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 2 |  Limón | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 3 |  Naranja | 0 | 1 | 2 | 4 | 10 |
| 4 |  Uvas | 0 | 2 | 4 | 10 | 20 |
| 5 |  Sandía | 0 | 2 | 4 | 10 | 20 |
| 6 |  Barra x2 | 0 | 3 | 5 | 10 | 30 |
| 7 |  Barra x3 | 0 | 3 | 5 | 10 | 30 |
| 8 |  Campana | 2 | 5 | 10 | 20 | 50 |
| 9 |  Siete | 5 | 10 | 20 | 100 | 250 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 0 | 2 | 5 | 10 | 20 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos, excepto el símbolo SCATTER, son Calculado multiplicando el Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba, y el número de combinaciones ganadoras para el símbolo apropiado.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Gato valiente

### Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 40 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su posición excepto al DOBLE SCATTER símbolos.

Símbolos DOBLES DE DISPERSIÓN




CASTILLO/CASTILLO REY/REY







CASTILLO/REY

- Los símbolos CASTILLO/CASTILLO, REY/REY y CASTILLO/REY son símbolos DOBLE SCATTER - Hay dos símbolos en una posición.
- Sólo aparecen en el juego principal.

Machine Translated by Google



- Cuando el símbolo DOBLE SCATTER aparece en la pantalla, participa en el juego con los dos símbolos representados en él: dos símbolos de CASTILLO, dos símbolos de REY, un CASTILLO símbolo, y un símbolo de REY.
- Las combinaciones ganadoras son x4, x5, x6, x7, x8, x9 y x10 símbolos de CASTILLO o REY en una posición aleatoria en la pantalla.

Giros gratis

- 4 símbolos de CASTILLO y 4 símbolos de REY en una posición aleatoria en la pantalla activan 6 giros gratis. giros, función Respin y función de créditos WILD.
- 5 símbolos de CASTILLO y 5 símbolos de REY en una posición aleatoria en la pantalla activan 20 giros gratis. giros, función Respin y función de créditos WILD.
- 6 símbolos de CASTILLO y 4 símbolos de REY en una posición aleatoria en la pantalla activan 12 giros gratis giros y función Respin.
- 6 símbolos de REY y 4 símbolos de CASTILLO en una posición aleatoria en la pantalla activan 12 giros gratis giros y la función de créditos WILD.
- 5 o más símbolos de CASTILLO en una posición aleatoria en la pantalla inician giros gratis y re-giros. La cantidad de giros gratis se determina según la siguiente tabla:

| Número de símbolos de CASTILLO | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Número de giros gratis | 6 | 12 | 20 | 30 | 50 | 100 |

- 5 o más símbolos de REY en una posición aleatoria en la pantalla inician giros gratis y el WILD Función de Créditos. La cantidad de giros gratis se determina según la siguiente tabla:

| Número de símbolos de REY | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Número de giros gratis | 6 | 12 | 20 | 30 | 50 | 100 |

- No hay símbolos SCATTER en los giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.
- Los giros gratis no se pueden reactivar.

## Función de re-giro

- Si durante los giros gratis, uno o más carretes están llenos de símbolos WILD, los carretes con WILD Los símbolos se mantienen y el jugador gana un giro gratis de los carretes que no están llenos de Símbolos WILD.
- Si durante el giro gratis algunos de los carretes que no están llenos de símbolos WILD se llenan Con símbolos WILD, el jugador gana un giro gratis de los carretes que no están llenos de WILD símbolos.
- Los re-giros gratis se detienen cuando no hay carretes llenos de símbolos WILD después del último re-giro gratis.

## Función de créditos WILD

- Durante los giros gratis, aparecen ganancias de crédito adicionales en todos los símbolos WILD en la pantalla, incluso en aquellos que no participan en combinaciones de líneas ganadoras.

Machine Translated by Google



- Si hay más de un símbolo WILD, se suman créditos adicionales. Los créditos sumados se añaden a las ganancias de las líneas.

- Durante la función Respin, aparecen nuevas ganancias de crédito adicionales en todos los símbolos WILD la pantalla.

- Las ganancias de crédito adicionales por cada símbolo WILD pueden ser de 4 a 2000 veces la apuesta por línea.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla.

- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 | x6 | x7 | x8 | x9 | x10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 20 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 |  Reina | 5 | 20 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 |  Rey | 5 | 25 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 |  As | 5 | 25 | 100 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 |  Sombrero de espada | 10 | 40 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 |  Botas | 10 | 40 | 150 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 |  Carro | 15 | 50 | 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 |  Gigante | 15 | 50 | 200 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 |  Mujer | 20 | 100 | 400 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 |  Hombre | 20 | 100 | 400 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 |  SALVAJE | 50 | 200 | 1 000 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 12 |  CASTILLO (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 | x4 | x5 | x6 | x7 | x8 | x9 | x10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 |  REY (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Ojo ardiente

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Reel Ways Pay |
| 2 | Número de carretes | • 3 - en el juego principal<br>• 4, 5, 6, 7 u 8 - después de una victoria |
| 3 | Posiciones del carrete | 3 |
| 4 | líneas/combinaciones | 27 a 6 561 formas de pago de carretes |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en los 4 adicionales el , 5el , 6el , 7el , y 8 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al símbolo EGG.

Símbolo HUEVO



- El símbolo del HUEVO aparece en el 8Sólo el carrete.
- Cuando aparece el símbolo del HUEVO se transforma en el símbolo que participa en la victoria. combinaciones del 1 calle a los 7 los carretes.

Machine Translated by Google



• Un símbolo HUEVO multiplica aleatoriamente por x2, x3, x4 o x5 las ganancias en las que participa.

• El símbolo del HUEVO no puede aparecer durante la expansión de múltiples carretes en el 8

Los carretes se expanden

• En caso de una combinación ganadora durante un juego principal, se agrega un nuevo carrete como el más a la derecha. carrete y el jugador gana un giro del nuevo carrete.

• Cada nueva combinación ganadora consecutiva agrega un carrete más al lado derecho del carretes actuales.




• Se pueden agregar un máximo de 5 carretes adicionales a los carretes del juego principal.

• La expansión de carretes finaliza cuando un nuevo carrete no extiende las combinaciones ganadoras o cuando Se alcanzó el número máximo de carretes adicionales.

• Luego se pagan las ganancias del juego y comienza el siguiente juego principal en la configuración 3x3.

Carretes múltiples expandibles

• En caso de combinación ganadora durante un juego principal 2, 3, 4 o 5 nuevos carretes con garantía El símbolo WILD en cada uno de ellos se puede agregar aleatoriamente en los carretes más a la derecha y el jugador gana un giro de los nuevos carretes.

• Después de Multi Reels Expand, cada nueva combinación ganadora consecutiva agrega un carrete más al lado derecho de los carretes actuales, hasta alcanzar la configuración máxima de carretes con 8 carretes.

• Multi Reels Expand se puede activar una vez por juego, solo en los casos en que la matriz actual tenga 3, 4, 5 o 6 carretes.



Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las ganancias se pagan de izquierda a derecha por combinaciones del mismo tipo en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.
- En una posición diferente en el mismo carrete, el mismo símbolo paga la misma combinación ganadora de nuevo.
- El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.
- El juego puede pagar las combinaciones ganadoras varias veces.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 | x6 | x7 | x8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cristal naranja | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 100 |
| 2 |  Cristal púrpura | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 100 |
| 3 |  Cristal rojo | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 100 |
| 4 |  Cristal azul | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 100 |
| 5 |  Medallón naranja | 15 | 30 | 40 | 60 | 80 | 150 |
| 6 |  Medallón morado | 15 | 30 | 40 | 60 | 100 | 200 |
| 7 |  Medallón rojo | 15 | 30 | 40 | 60 | 120 | 250 |
| 8 |  Ojo de dragón | 20 | 50 | 100 | 200 | 400 | 600 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se calculan multiplicando Multiplicador de apuestas por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior y el número de Combinaciones ganadoras del símbolo apropiado.

Machine Translated by Google



# Ardiente

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 5 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 5 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo del TRÉBOL aparece en el 2 nd , 3 rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo del TRÉBOL es un símbolo COMODÍN y sustituye a todos los símbolos en el mismo carrete excepto Símbolos scatter ESTRELLA y DÓLAR.

## Símbolos SCATTER

DISPERSIÓN DE ESTRELLAS



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1 calle , 3 rd , y 5 Sólo carretes .

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN DE DÓLARES



- El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 2 |  Limón | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 3 |  Naranja | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 5 |  Campana | 0 | 20 | 50 | 200 |
| 6 |  Uvas | 0 | 40 | 100 | 500 |
| 7 |  Sandía | 0 | 40 | 100 | 500 |
| 8 |  SIETE | 10 | 50 | 200 | 3 000 |
| 9 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 3 | 20 | 100 |

Machine Translated by Google



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# DINERO ÉPICO ardiente

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 5 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 5 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3º y 4º los carretes.
- El símbolo WILD, sustituye en su propia posición a todos los símbolos excepto la MONEDA DE ORO, PLATA Símbolos COIN y SCATTER.

## Símbolos SCATTER

ESTRELLA



- La ESTRELLA es un símbolo SCATTER que aparece en el 1 calle, 3rd , y 5 los carretes.

Machine Translated by Google



DÓLAR



• El DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA



• Los símbolos MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA con premios de 1 a 20 veces la apuesta total o

Los nombres de los niveles de bonificación del PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO aparecen en la pantalla durante el juego principal y los giros gratis del premio de bonificación en EFECTIVO ÉPICO.

Premio de bonificación ÉPICO EN EFECTIVO

• El premio de bonificación EPIC CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro niveles no progresivos: GRAN PREMIO, PREMIO PRINCIPAL, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.

• Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




• El jugador gana el GRAN PREMIO cuando aparecen 15 símbolos de MONEDA DE ORO y/o MONEDA DE PLATA en la pantalla durante el juego principal o los giros gratis del premio de bonificación EPIC CASH.

• El jugador gana el PREMIO MAYOR cuando aparecen 8 o más símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla durante el juego principal o los giros gratis del premio de bonificación EPIC CASH.

• El jugador gana los niveles MINI PREMIO y PREMIO MENOR durante los giros gratis con premio de bonificación cuando aparecen símbolos de MONEDA DE ORO y/o MONEDA DE PLATA en la pantalla con los nombres del nivel correspondiente escritos en ellos.

• El jugador gana los niveles MINI PREMIO y PREMIO MENOR durante el juego principal cuando se gana el GRAN PREMIO y algunas de las 15 monedas en la pantalla están etiquetadas como MINI PREMIO y/o PREMIO MENOR.

Giros gratis con premio de bonificación en EPIC CASH

• Cualquiera de los cuatro niveles de premios de bonificación se puede ganar durante los giros gratis del premio de bonificación EPIC CASH con cualquier apuesta.

- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla después del juego principal es de 6 a 14, el jugador gana 3 giros gratis de premio de bonificación en EFECTIVO ÉPICO.

• Todos los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA del juego activador permanecen en sus posiciones hasta el final de los giros gratis del premio de bonificación.

Machine Translated by Google



• Los giros gratis con premio adicional se juegan con un conjunto alternativo de carretes donde solo los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA están activos.

• Durante los giros gratis con premio de bonificación, cada nuevo símbolo de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla agrega un giro gratis más al número actual de giros gratis con premio de bonificación.




- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla después de un juego principal o un giro gratis con premio adicional es 15, el jugador gana el GRAN PREMIO, las cantidades y los niveles de premio adicional en los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA.
- Si la cantidad de símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla es 8 o más, el jugador gana el nivel de PREMIO MAYOR inmediatamente, todos los símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla se convierten en símbolos de MONEDA DE PLATA y comienzan los giros gratis del premio adicional.

• El jugador gana las cantidades y los niveles de premios de bonificación en los símbolos MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA solo al final de los giros gratis de premios de bonificación, o cuando el jugador gana el nivel GRAN PREMIO.

• Los giros gratis del premio adicional finalizan cuando:

  • los giros gratis del premio de bonificación restantes son cero;
  • se gana el nivel GRAN PREMIO.

• Una vez finalizados los giros gratis del premio de bonificación, el jugador gana las cantidades de los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA y los niveles de premio de bonificación que aparecen en los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA.

- Si los niveles de premios de bonificación del mismo tipo en los símbolos de MONEDA DE ORO son más de uno, se suman.

• El jugador juega los giros gratis del premio de bonificación con la misma apuesta que en el juego activador.

## Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto SCATTER, ORO y MONEDA DE PLATA Los símbolos se forman de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias equivalentes en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 2 |  Limón | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 3 |  Naranja | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 5 |  Campana | 0 | 10 | 25 | 100 |
| 6 |  Uvas | 0 | 20 | 50 | 250 |
| 7 |  Sandía | 0 | 20 | 50 | 250 |
| 8 |  Siete | 5 | 25 | 100 | 3 000 |
| 9 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 20 | 100 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea y el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total y el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Respin de trébol

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 3 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 5 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 5 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes únicamente en el juego principal.
- Sustituye a todos los símbolos en el mismo carrete excepto el símbolo del TRÉBOL.

TRÉBOL



- El símbolo del TRÉBOL aparece en todos los carretes durante el juego principal y la función Respin.
- Las cantidades de los símbolos de TRÉBOL durante el juego principal pueden ser de 1 a 20 veces la apuesta total del juego.
- Durante el juego principal en pantalla completa con símbolos de TRÉBOL gana las cantidades en todos los TRÉBOL símbolos multiplicados x4.

Machine Translated by Google



- 3, 4, 5, 6, 7 u 8 símbolos de TRÉBOL en cualquier posición de la pantalla activan la función Respin.
- Las cantidades en los símbolos CLOVER durante los re-giros pueden ser de 1 a 500 veces la apuesta total de el juego.

TRÉBOL DE ORO



- Los símbolos de TRÉBOL que activaron la función Respin se transforman en TRÉBOL DORADO símbolos.

## Función de re-giro




- 3, 4, 5, 6, 7 u 8 símbolos de TRÉBOL en cualquier posición de la pantalla activan la función Respin.
- Los símbolos de TRÉBOL que activaron la función Respin se transforman en símbolos de TRÉBOL DORADO.

El jugador gana 4 re-giros con los símbolos del TRÉBOL DORADO del juego que los activó, que permanecen en sus posiciones hasta el final de los re-giros. Primero se pagan las cantidades de los símbolos del TRÉBOL DORADO que activaron la función de re-giro .

- Durante los re-giros, los carretes se componen únicamente de símbolos de TRÉBOL y posiciones de símbolos vacías.
- Las cantidades en los símbolos CLOVER durante los re-giros pueden ser de 1 a 500 veces la apuesta total del juego. juego.
- Durante los re-giros, cada nuevo símbolo de TRÉBOL en la pantalla restablece el número de re-giros restantes. a 4. Las ganancias de todos los símbolos TRÉBOL y TRÉBOL DORADO se acumulan en un campo especial, debajo de la matriz del carrete, a la izquierda.
- A continuación se inician de nuevo las posiciones que no contienen los símbolos TRÉBOL.
- La función de re-giro finaliza cuando el número restante de re-giros es 0. Luego, la cantidad recolectada en El campo de la izquierda se paga al jugador - transferido al campo WIN.
- Pueden aparecer hasta 5 combinaciones ganadoras en la pantalla durante cada función Respin.
- Los montos de los símbolos CLOVER se pagan solo durante la función Respin.
- Durante la función Respin, la pantalla completa con símbolos GOLDEN CLOVER y CLOVER solo gana las cantidades de todos los símbolos de TRÉBOL y TRÉBOL DORADO en la pantalla.
- Los re-giros se juegan con la apuesta activadora.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.
- Todos los pagos se realizan de izquierda a derecha en los carretes adyacentes, en las líneas seleccionadas, comenzando por el carrete más a la izquierda. a excepción de los símbolos de TRÉBOL.
- Las ganancias se pagan después de la expansión del símbolo WILD.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 |
|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 10 |
| 2 |  Limón | 10 |
| 3 |  Naranja | 10 |
| 4 |  Ciruela | 10 |
| 5 |  Sandía | 40 |
| 6 |  Uvas | 40 |
| 7 |  Barra x 2 | 50 |
| 8 |  Barra x 3 | 75 |
| 9 |  Siete | 100 |
| 10 |  SALVAJE | 250 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo del TRÉBOL son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

Machine Translated by Google



## Riqueza del desierto

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Scatter Pay |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | 5 |
| 4 líneas/combinaciones | Pago disperso |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos/25 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos/50 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- 4 o más símbolos SCATTER en cualquier lugar de la pantalla activan giros gratis.

Símbolo MULTIPLICADOR



- El símbolo MULTIPLICADOR aparece en la pantalla sólo en giros gratis.
- El símbolo MULTIPLICADOR tiene valores de x2 a x100.

Machine Translated by Google



### Reglas del juego/Función de derribo de carretes

- Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla y todos los pagos son por combinaciones del mismo tipo.
- Después de que aparezcan combinaciones ganadoras en la pantalla durante cada juego principal o giro gratis, todos Se pagan los premios y todos los símbolos ganadores desaparecen, excepto los símbolos SCATTER y MULTIPLICADOR.
- Las posiciones de carrete vacías se rellenan consecuentemente con los símbolos que se encuentran encima de ellas.
- Todas las nuevas combinaciones ganadoras se pagan.
- El juego continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en la pantalla.
- Las ganancias de los símbolos SCATTER se pagan al final del juego.
- Para el giro de símbolos caídos, no se realiza ninguna apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a las ganancias del juego ganador en el que se forman.

## Giros gratis

- Se activan 10 giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR de x2 a x100 si:
  - 4, 5 o 6 símbolos SCATTER aparecen en la pantalla en el juego principal/ 4 o más símbolos SCATTER Los símbolos aparecen en la pantalla. •

  El jugador compra giros gratis (si están disponibles).

Durante los giros gratis , pueden aparecer aleatoriamente en la pantalla hasta 7 símbolos MULTIPLICADOR con multiplicadores de x2 a x100. Durante cada giro gratis, si aparece más de un símbolo MULTIPLICADOR, se suman los multiplicadores y se multiplica la ganancia total del juego.

- Durante los giros gratis, 3 o más símbolos SCATTER activan 5 nuevos giros gratis, que se suman al número actual de giros gratis.
- En caso de activarse giros gratis y la función Toppling Reels simultáneamente, la función Toppling Primero se juega la función Reels y luego los giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta base y el mismo multiplicador de apuesta base que en el Juego desencadenante.

### Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:
  - La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio.
  - La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis Apuesta máxima en parámetros de

  créditos). • El jugador juega un juego principal con APUESTA BASE =

  20. • La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la apuesta máxima del jugador. crédito.
- El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego es disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.

Machine Translated by Google






• Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] y apuesta la cantidad XXX/ XX.XX [Código bancario] escrita en el botón, que es 100 veces la apuesta total.

## Doble oportunidad de giros gratis




• Toque el botón APUESTA BASE 25 en la pantalla principal para jugar el juego con una APUESTA BASE = 25 y tener doble oportunidad de giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR.

## Formación de victorias

• Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.

• Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla.

Durante los juegos principales o los giros gratis, no se puede ganar ningún premio mayor a 5000 veces la apuesta total del juego. Una vez alcanzado el límite, el juego principal o los giros gratis finalizarán inmediatamente y aparecerá este mensaje en la pantalla principal del juego (pantalla de ejemplo):



Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x4 | x5 | x6 | x7 | x8 | x9 | x10 | x11 (x12 - x30) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Diez | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 15 | 15 | 40 |
| 2 |  Jacobo | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 8 | 18 | 18 | 80 |
| 3 |  Reina | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 20 | 20 | 100 |
| 4 |  Rey | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 16 | 24 | 24 | 160 |
| 5 |  As | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 30 | 30 | 200 |
| 6 |  Loto | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 30 | 40 | 40 | 240 |
| 7 |  Ojo | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 40 | 100 | 100 | 300 |
| 8 |  Ankh | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 200 | 200 | 500 |
| 9 |  Escarabajo | 0 | 0 | 0 | 0 | 200 | 200 | 500 | 500 | 1 000 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 60 | 100 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se calculan multiplicando Multiplicador de apuesta base por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Carnaval del Este

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 20 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo WILD aparece en todos los carretes tanto en el juego principal como en los giros gratis.
- Durante la función de respin no hay símbolos WILD.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al símbolo SCATTER.

DRAGÓN



- El símbolo del DRAGÓN aparece en todos los carretes.
- Cuando durante el juego principal toda la pantalla se llena con 15 símbolos de DRAGÓN, el jugador gana el nivel GRAN PREMIO (premio de bonificación no progresivo de múltiples denominaciones) y la línea ganancias (si existen y no activan la función de volver a girar).

Machine Translated by Google



• Cuando durante el juego principal en la pantalla hay dos o más carretes completamente llenos con símbolos de DRAGÓN, el jugador gana las ganancias de línea (si existen) y luego el juego ingresa a la función Respin.

DRAGÓN EXTRA SALVAJE



• El símbolo EXTRA WILD DRAGON es un símbolo EXTRA WILD durante los giros gratis y sustituye todos los símbolos en su propia posición excepto el símbolo SCATTER.

DISPERSIÓN




• El símbolo SCATTER aparece en los 2 giros gratis. , ronda 3 , Los carretes solo están en el juego principal y en el 4.

• Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, durante el juego principal el jugador gana giros gratis con el símbolo EXTRA WILD DRAGON.

## Giros gratis

• Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en una posición aleatoria del campo de carretes, el jugador gana 10 Giros gratis con un símbolo EXTRA WILD DRAGON.

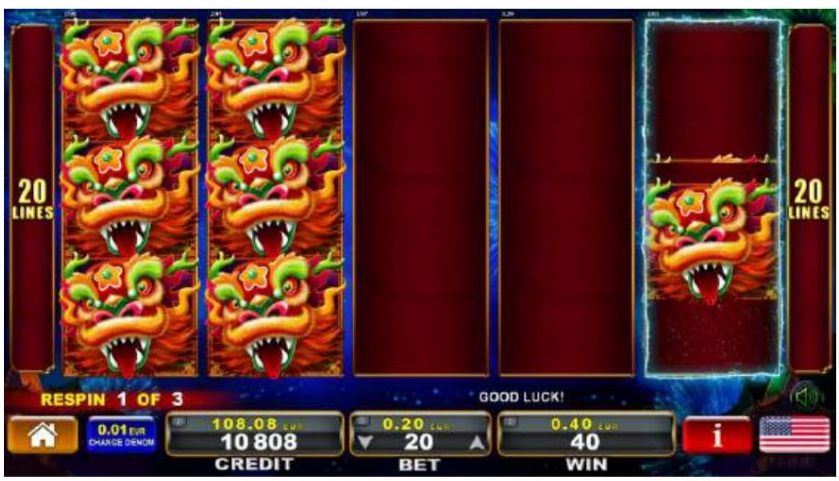
• Durante los giros gratis, el símbolo EXTRA WILD DRAGON es un símbolo WILD y sustituye a todos los demás. símbolos excepto SCATTER.

• Cuando aparecen uno, dos o tres símbolos SCATTER en la pantalla durante los giros gratis, el jugador gana uno, dos o tres nuevos giros gratis respectivamente.

• El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

• La función de respin no se puede activar durante los giros gratis.

## Función de re-giro



Machine Translated by Google



- La función de respin se activa durante el juego principal solo cuando dos o más carretes están Completamente lleno del símbolo del DRAGÓN. El jugador gana 3 re-giros gratis.
- Durante la función de respin, el jugador puede ganar uno de los símbolos no progresivos de múltiples denominaciones. niveles de premios adicionales: GRAN PREMIO y PREMIO MAYOR.
- Los valores de los niveles de premios de bonificación se muestran en la primera página de información del juego y Depende de la apuesta seleccionada y la denominación.




- Al comienzo de la función de respin, se eliminan todos los símbolos excepto el símbolo de DRAGÓN. desde la pantalla. La función de re-giro se juega con carretes especiales que se componen de Símbolos de DRAGÓN y posiciones vacías. Todos los símbolos de DRAGÓN permanecen en pantalla hasta el final. de la función de respin.
- Cuando aparecen 1 o más símbolos de DRAGÓN nuevos en la pantalla durante la función de respin, El número de re-giros gratis aumenta en uno. La función de re-giro termina cuando todas las posiciones están vacías. en la pantalla se llenan con símbolos de DRAGÓN o cuando ya se han jugado todos los respins.
- Las ganancias se pagan una vez finalizada la función de respin.
- Cuando la función de respin termina con 15 símbolos de DRAGÓN, el jugador gana el GRAN PREMIO solo.
- Cuando la función de respin termina con 14 símbolos de DRAGÓN, el jugador gana el PREMIO MAYOR solo.
- Cuando la función de respin termina con menos de 14 símbolos de DRAGÓN, las ganancias de línea de la Las configuraciones de pantalla final (si existen) son de pago.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- Cuando durante el juego principal se activan tanto los giros gratis como la función de respin, las ganancias Los bonos del juego principal se pagan primero, luego se juegan los giros gratis y luego el jugador reproduce los respins.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 5 | 10 | 20 |
| 2 |  Reina | 0 | 5 | 10 | 20 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 |  Rey | 0 | 5 | 10 | 20 |
| 4 |  As | 0 | 5 | 10 | 25 |
| 5 |  Tambor | 0 | 10 | 25 | 50 |
| 6 |  Fuegos artificiales | 0 | 10 | 30 | 100 |
| 7 |  Linterna | 0 | 10 | 40 | 150 |
| 8 |  Lingote | 0 | 15 | 50 | 200 |
| 9 |  DRAGÓN | 2 | 25 | 100 | 400 |
| 10 |  DRAGÓN EXTRA SALVAJE | 4 | 50 | 150 | 500 |
| 11 |  SALVAJE | 4 | 50 | 150 | 500 |
| 12 |  DISPERSIÓN | 0 | 2 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Riqueza exquisita EFECTIVO CALOR

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 25 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 25 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd , 4el , y 5 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición, excepto a la ESTRELLA DORADA. símbolo y símbolo SCATTER.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- Cuando aparecen 3, 4 o 5 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



ESTRELLA



• Símbolos ESTRELLA con premios de 1 a 25 veces la apuesta total o nombres del PREMIO MAYOR, Los niveles de premio de bonificación PREMIO MENOR o MINI PREMIO pueden aparecer en la pantalla durante cada juego principal o giro gratis.

• El símbolo ESTRELLA con una etiqueta de PREMIO MAYOR puede aparecer en la pantalla solo una vez durante un juego principal, un giro gratis o los giros gratis de bonificación.

• Los montos y los niveles de premios de bonificación en los símbolos ESTRELLA se ganan solo al final premio extra giros gratis o si se gana el GRAN PREMIO.

## Giros gratis

• Cuando aparecen 3, 4 o 5 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes en la pantalla principal Juego, el jugador gana:

• con 5 símbolos SCATTER: 15 giros gratis + Zona objetivo especial; • con 4 símbolos SCATTER: 10 giros gratis + Zona objetivo especial; • con 3 símbolos SCATTER: 8 giros gratis + Zona objetivo especial.

Al comienzo de cada giro gratis, la Zona de Objetivo Especial solo aparece en un tercer carrete aleatorio . Cada símbolo adyacentes. ubicado en la Zona de Objetivo Especial se extiende a todas las posiciones de las 3 posiciones




- Si el símbolo ESTRELLA aparece en la Zona Objetivo Especial, dicha Zona se llena con símbolos ESTRELLA con valores aleatorios o nombres de los niveles PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR o MINI PREMIO.

- Si el jugador ha ganado giros gratis y la función de premio adicional CASH HEAT en el juego principal, primero se pagan las ganancias del juego principal, luego el jugador juega la función de premio adicional y después los giros gratis.

• Las ganancias durante los giros gratis se pagan antes y después de estirar el símbolo en la Zona de objetivo especial.

• El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

• Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

Machine Translated by Google



Premio de bonificación CASH HEAT

- El premio de bonificación CASH HEAT es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con 4 símbolos no progresivos. niveles: GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.
- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




- El jugador gana el GRAN PREMIO cuando aparecen 15 símbolos de ESTRELLA durante el juego principal, gratis giros, o giros gratis con premio adicional.
- El jugador gana los niveles PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO durante los giros gratis con premio de bonificación cuando aparecen símbolos ESTRELLA en la pantalla con los nombres del nivel correspondiente escritos en ellos.
- El jugador gana los niveles PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO durante el torneo principal. juego o giro gratis cuando se gana el GRAN PREMIO y algunas de las 15 estrellas en la pantalla están etiquetadas como PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO.

Giros gratis del premio de bonificación de CASH HEAT

- Si el número total de símbolos STAR en la pantalla después del juego principal o del giro gratis es de 5 a 14, el jugador gana 3 giros gratis con premio de bonificación CASH HEAT.




- Todos los símbolos ESTRELLA del juego activador permanecen en sus posiciones hasta el final del bono. Giros gratis con premio.
- Los giros gratis del premio adicional se juegan con un conjunto alternativo de carretes donde solo aparecen símbolos de ESTRELLA. están activos
- Durante los giros gratis con premio de bonificación, cada nuevo símbolo de ESTRELLA en la pantalla restablece el número de Bonificación restante de giros gratis hasta 3.
- Durante los giros gratis con premio de bonificación, el juego utiliza diferentes carretes según cuándo esté activado: durante el juego principal o durante los giros gratis.
- Si el número total de símbolos ESTRELLA en la pantalla después del juego principal, el giro gratis o el giro gratis con premio adicional es 15, el jugador gana el GRAN PREMIO, los montos y los niveles de premio adicional en los símbolos ESTRELLA.

Machine Translated by Google



- Los giros gratis del premio adicional finalizan cuando:
  - o los giros gratis del premio de bonificación restantes son cero;
  - o se gana el nivel GRAN PREMIO.
- Una vez finalizados los giros gratis del premio de bonificación, el jugador gana las cantidades de los símbolos ESTRELLA y Los niveles de premios de bonificación, que aparecen en los símbolos ESTRELLA. Si los niveles de premios de bonificación de la mismo tipo en los símbolos STAR hay más de uno, se suman.
- El jugador juega los giros gratis del premio de bonificación con la misma apuesta que en el juego activador.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 10 | 25 |
| 2 |  Reina | 5 | 10 | 25 |
| 3 |  Rey | 5 | 10 | 50 |
| 4 |  As | 5 | 10 | 50 |
| 5 |  Mirar | 5 | 20 | 50 |
| 6 |  Diamante | 5 | 25 | 100 |
| 7 |  Oro | 5 | 25 | 100 |
| 8 |  Auto | 10 | 50 | 100 |
| 9 |  Yate | 25 | 50 | 200 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 2 | 10 | 100 |

Machine Translated by Google



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Flaming Hot

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 40 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 , 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al SCATTER símbolos.

DISPERSIÓN



- El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman de izquierda a derecha. Justo en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda. Las combinaciones ganadoras de SCATTER están formados por el número de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

Machine Translated by Google



- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 8 | 40 | 100 |
| 2 |  Melocotones | 0 | 8 | 40 | 100 |
| 3 |  Manzana | 0 | 8 | 40 | 100 |
| 4 |  Uvas | 0 | 8 | 40 | 100 |
| 5 |  Sandía | 0 | 20 | 80 | 200 |
| 6 |  Banana | 0 | 20 | 80 | 200 |
| 7 |  Bar | 0 | 40 | 100 | 300 |
| 8 |  SIETE | 4 | 60 | 200 | 1 000 |
| 9 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 20 | 500 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Flaming Hot Extreme

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 40 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 , 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al SCATTER símbolos.

DÓLARES DISPERSOS



- El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

## Función de re-giro

- Cuando aparecen 2, 3 o 4 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en la pantalla, el juego activa una función de respin.

Machine Translated by Google






- Durante la función de respin, los carretes con símbolos SCATTER se mantienen y el jugador gana un respin gratis para los carretes sin símbolos SCATTER.
- Si durante la función de respin aparece un nuevo símbolo SCATTER en la pantalla y el número total de símbolos SCATTER en la pantalla es menor a 5, entonces el jugador gana un nuevo respin gratis para los carretes sin símbolos SCATTER.
- La función de respin termina cuando no aparecen nuevos símbolos SCATTER después del respin gratis o cuando el número total de símbolos SCATTER en la pantalla llega a 5. Las ganancias de línea se pagan antes de la función de respin.

Las ganancias SCATTER se pagan después del respin. Si al final del respin el número total de símbolos SCATTER es de 3 a 5, los giros gratis ganados se juegan después del último respin.

- El juego activa la función de respin durante los giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante la función de respin, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

Giros gratis

- Cuando 3 o más símbolos SCATTER aparecen en el campo de carretes después del final del último giro gratis durante la función de giro, el jugador gana:
  - con 5 símbolos SCATTER - 30 giros gratis; • con 4 símbolos SCATTER - 20 giros gratis; • con 3 símbolos SCATTER - 10 giros gratis.
- El juego también puede activar la función de respin durante los giros gratis.
- Cuando durante los giros gratis aparecen 3 o más símbolos SCATTER en los carretes, el jugador gana la cantidad correspondiente de giros gratis nuevos, que se suman a la cantidad actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman de izquierda a derecha. justo en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

Machine Translated by Google



- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 5 | 40 | 100 |
| 2 |  Melocotones | 0 | 5 | 40 | 100 |
| 3 |  Manzana | 0 | 5 | 40 | 100 |
| 4 |  Uvas | 0 | 5 | 40 | 100 |
| 5 |  Sandía | 0 | 10 | 80 | 200 |
| 6 |  Banana | 0 | 10 | 80 | 200 |
| 7 |  Bar | 0 | 20 | 100 | 300 |
| 8 |  Siete | 5 | 40 | 200 | 1 000 |
| 9 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 2 | 10 | 50 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente en la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Susurro del bosque

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Reel Ways Pay |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | El juego principal comienza con 3 posiciones desbloqueadas y 1 bloqueada en cada carrete. Los giros gratis comienzan con 4 posiciones desbloqueadas y 1 bloqueada en cada carrete. |
| 4 líneas/combinaciones | De 243 a 1024 Reel Ways Paga en el juego principal De 1024 a 3125 Reel Ways Paga en giros gratis |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: | 25 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 —, 3rd, 4el, carretes y 5
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición.

## Función de re-giro

- En caso de una combinación ganadora durante un juego principal o giro gratis, primero se pagan las ganancias del juego y luego se desbloquea la posición más a la izquierda en la fila superior y el jugador gana un giro gratis.
- Una nueva combinación ganadora durante el giro gratis desbloquea la siguiente posición bloqueada más a la izquierda en la fila superior y el jugador gana un nuevo giro gratis.
- Las posiciones en la fila superior se desbloquean de izquierda a derecha.
- Cada nuevo giro ganador consecutivo desbloquea una nueva posición en la fila superior y activa Nuevo respin gratuito.

Machine Translated by Google






- Ninguna combinación ganadora durante la función de re-giro bloquea todas las posiciones en la fila superior y La función de respin finaliza.
- 5 re-giros ganadores consecutivos activan giros gratis con una fila superior adicional.
- La función Respin también está activa durante los giros gratis.
- Las ganancias de la función Respin se pagan después de cada Respin gratuito.
- El jugador juega la función Respin con la misma apuesta Reel Ways Pay y el mismo multiplicador de apuesta que en el juego que la activó.
- Durante los re-giros, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

## Giros gratis




- 5 re-giros ganadores consecutivos activan 6 giros gratis con una fila superior adicional.
- En caso de una combinación ganadora durante los giros gratis, primero se pagan las ganancias del juego y luego se desbloquea la posición más a la izquierda en la fila superior y se activa la función Respin.
- Durante los giros gratis, en caso de 5 re-giros ganadores consecutivos, el jugador gana 6 nuevos giros gratis que se agregan al número actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta Reel Ways Pay y el mismo multiplicador de apuesta que en el Juego desencadenante.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- El jugador puede elegir el Multiplicador de Apuestas desde el Multiplicador de Apuestas Mínimas hasta el Multiplicador de Apuestas Máximas, que es parámetros configurables una sola vez en la configuración de la máquina.
- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se pagan de izquierda a derecha para combinaciones de un tipo en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 10 | 25 |
| 2 |  Reina | 5 | 10 | 25 |
| 3 |  Rey | 5 | 10 | 25 |
| 4 |  As | 5 | 10 | 25 |
| 5 |  Ardilla | 10 | 25 | 50 |
| 6 |  Búho | 10 | 25 | 50 |
| 7 |  Hada | 20 | 40 | 100 |
| 8 |  Enano | 20 | 40 | 100 |
| 9 |  Dama | 25 | 50 | 150 |
| 10 |  Hombre | 50 | 100 | 200 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman mediante la multiplicación el Multiplicador de Apuestas por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior y el número de Combinaciones ganadoras para el símbolo.

Machine Translated by Google



Historia de la rana

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 20 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo de la RANA es un símbolo WILD y aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propio carrete excepto al símbolo SCATTER.
- El símbolo WILD se expande solo la primera vez que aparece en los carretes. Si el símbolo WILD... permanece en la pantalla después de un giro con carretes volcados, no se expande en el otro posiciones del carrete.

DISPERSIÓN




- El símbolo del CASTILLO es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

Machine Translated by Google



MAGO



- El símbolo del MAGO aparece en todos los carretes.
- El símbolo WIZARD es un símbolo de jackpot cuando el jackpot progresivo está habilitado.

## Función de carretes derribados

- Después de que las combinaciones ganadoras aparezcan en la pantalla durante cada juego principal, todas las ganancias se pagado y todos los símbolos ganadores desaparecen.
- Las posiciones de carrete vacías se rellenan consecuentemente con los símbolos que se encuentran encima de ellas.
- Si después de llenar las posiciones vacías aparecen nuevas combinaciones ganadoras en la pantalla, Se multiplican por TOPPLING REELS MULTIPLIER que comienza en x2 y aumenta en 1 con cada consecuente FUNCIÓN TOPPLING REELS.
- La función Toppling Reels continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en el pantalla.
- Para los giros de símbolos caídos, no se realiza una apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a la victoria del juego ganador en el que se forman.

## Formación lWins

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea de pago activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 2 |  Reina | 0 | 5 | 15 | 50 |
| 3 |  Rey | 0 | 5 | 25 | 75 |
| 4 |  As | 0 | 5 | 25 | 75 |
| 5 |  Pecho | 0 | 10 | 50 | 150 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 |  Botellas | 0 | 10 | 50 | 150 |
| 7 |  Mujer | 0 | 20 | 75 | 250 |
| 8 |  Hombre | 0 | 20 | 75 | 250 |
| 9 |  MAGO | 5 | 25 | 150 | 3 000 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 0 | 5 | 50 | 500 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Princesa Furia

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 4 |
| 4 líneas | 40 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al símbolo SCATTER.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes durante el juego principal y los giros gratis únicamente.
- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

MUJER



Machine Translated by Google



- Las ganancias por combinaciones del símbolo MUJER se pagan en ambas direcciones: de izquierda a derecha. Derecha y de derecha a izquierda. La combinación de cinco símbolos se paga una vez.
- Una línea puede tener dos ganancias: una ganancia por una combinación con el símbolo WILD de izquierda a derecha y una ganancia por una combinación con símbolos WOMAN de derecha a izquierda.

Giros gratis

- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes, el jugador victorias:
  - con 5 símbolos SCATTER: 20 giros gratis; • con 4 símbolos SCATTER: 15 giros gratis; • con 3 símbolos SCATTER: 10 giros gratis.
- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes, el jugador Gana 10, 15 o 20 nuevos giros gratis.
- El juego agrega los nuevos giros gratis a la cantidad actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

rechazado




- La función de respin se activa cuando el primer carrete está completamente lleno de símbolos de MUJER.
- Todos los símbolos de MUJER en la pantalla se mantienen y el jugador gana 3 re-giros del otro posiciones de los símbolos.
- Los símbolos WILD no se mantienen en la pantalla durante la función de respin.
- Un nuevo símbolo de MUJER en la pantalla durante los giros gratis, se mantiene en su posición y Restablece el número de re-giros gratis restantes a tres.
- La función de respin finaliza:
  - si durante tres re-giros gratis consecutivos no aparecen nuevos símbolos de MUJER en la pantalla; • si después de un re-giro gratis la pantalla se llena completamente con símbolos de MUJER;
- Las ganancias de la función de respin se pagan después de los últimos respin gratis.
- La función de respin también se puede activar durante los giros gratis.
- Si un juego principal activa giros gratis y función de respin simultáneamente, primero el jugador juega los giros gratis y luego la función de respin.

Machine Translated by Google



- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante la función de respin, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

Formación de victorias

- Todos los pagos corresponden a combinaciones de un mismo tipo. Todas las ganancias se pagan de izquierda a derecha en los carretes adyacentes. comenzando con el carrete más a la izquierda, excepto los símbolos SCATTER.
- Las ganancias de los símbolos MUJER se pagan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, en símbolos adyacentes. carretes, en líneas activas, comenzando con los carretes más a la izquierda y más a la derecha respectivamente.
- Las ganancias de los símbolos SCATTER se suman a las ganancias de la línea de pago.
- Las ganancias de la línea de pago más alta de los símbolos MUJER solo se pagan por dirección.
- El juego paga solo las ganancias de las líneas de pago más altas y/o las ganancias de los símbolos SCATTER.
- El juego paga cinco símbolos de MUJER solo una vez.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 15 | 50 |
| 2 |  Reina | 5 | 25 | 75 |
| 3 |  Rey | 10 | 50 | 100 |
| 4 |  As | 10 | 75 | 200 |
| 5 |  Orquídea | 15 | 100 | 300 |
| 6 |  Mariposa | 20 | 150 | 400 |
| 7 |  Rana | 25 | 200 | 500 |
| 8 |  Tucán | 30 | 300 | 800 |
| 9 |  MUJER | 50 | 500 | 2 000 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 2 | 5 | 25 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando el Apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior. El SCATTER ganador Las combinaciones se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

Machine Translated by Google



# Victoria heroica DINERO ÉPICO

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 25 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 25 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al SCATTER símbolo y símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- El jugador gana giros gratis cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en la pantalla.

Machine Translated by Google



MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA



- Los símbolos MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA con premios de 1 a 20 veces la apuesta total o
  Los nombres de los niveles de jackpot del PREMIO MAYOR o MINI PREMIO pueden aparecer en la pantalla durante el juego principal, el giro gratis o los giros gratis del premio de bonificación EPIC CASH.

## Giros gratis

- 3 o más símbolos SCATTER activan giros gratis.
- 6, 9 o 15 giros gratis con un multiplicador x1, x2 o x3 se seleccionan aleatoriamente al principio de los giros gratis.
- El juego utiliza un conjunto alternativo de carretes durante los giros gratis.




- Los giros gratis se pueden reactivar. Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla durante los giros gratis... giros, se ganan giros gratis adicionales con un multiplicador, su conteo y multiplicador son los mismos que en el juego en el que se vuelven a activar.
- Si después de detenerse los rodillos durante los giros gratis hay menos de 6 símbolos de MONEDA DE ORO y PLATA en la pantalla, estos se convierten en comodines para el juego actual. Las ganancias se pagan tras la transformación de los símbolos de MONEDA DE ORO y PLATA.

Premio de bonificación ÉPICO EN EFECTIVO

- El premio de bonificación EPIC CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro niveles no progresivos: GRAN PREMIO, PREMIO PRINCIPAL, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.
- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




- El jugador gana el GRAN PREMIO cuando aparecen 15 símbolos de MONEDA DE PLATA y/o MONEDA DE ORO durante el juego principal, giros gratis o giros gratis con premio adicional.
- El jugador gana el PREMIO MAYOR cuando aparecen 8 o más símbolos de MONEDA DE ORO durante el juego principal, giros gratis o giros gratis con premio adicional.

Machine Translated by Google



• El jugador gana los niveles MINI PREMIO y PREMIO MENOR durante los giros gratis con premio de bonificación cuando aparecen símbolos de MONEDA DE ORO y/o MONEDA DE PLATA en la pantalla con los nombres del nivel correspondiente escritos en ellos.

• El jugador gana los niveles MINI PREMIO y PREMIO MENOR durante el juego principal, o gratis gira cuando se gane el GRAN PREMIO y algunas de las 15 monedas en la pantalla estén etiquetadas como MINI PREMIO y/o PREMIO MENOR.

Giros gratis con premio de bonificación en EPIC CASH

- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla después del juego principal o del giro gratis es de 6 a 14, el jugador gana 3 giros gratis como premio de bonificación.

• Todos los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA del juego activador permanecen en sus posiciones hasta el final de los giros gratis del premio de bonificación.

• Los giros gratis con premio adicional se juegan con un conjunto alternativo de carretes donde solo los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA están activos.

• Durante los giros gratis con premio de bonificación, cada nuevo símbolo de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla agrega un giro gratis con premio de bonificación más al número actual de giros gratis con premio de bonificación:




- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA en la pantalla después del juego principal, el giro gratis o el giro gratis con premio adicional es 15, el jugador gana el GRAN PREMIO, los premios y los niveles de premios adicionales escritos en los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA.

- Si la cantidad de símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla es 8 o más, el jugador gana el nivel de PREMIO MAYOR inmediatamente, todos los símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla se convierten en símbolos de MONEDA DE PLATA y comienzan los giros gratis del premio adicional.

• El jugador gana los premios y los niveles de premios de bonificación en la MONEDA DE ORO y la MONEDA DE PLATA símbolos al final de los giros gratis del premio de bonificación únicamente o cuando el jugador gana el nivel GRAN PREMIO.

• Los giros gratis del premio adicional finalizan cuando:

• los giros gratis del premio de bonificación restantes son cero; • se gana el nivel GRAN PREMIO;

Tras finalizar los giros gratis con premios de bonificación, el jugador gana los premios de los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA, así como los niveles de premios de bonificación que aparecen en dichos símbolos. Si los niveles de premios de bonificación de los símbolos de MONEDA DE ORO y MONEDA DE PLATA son más de uno del mismo tipo, se suman .

• El jugador juega los giros gratis del premio de bonificación con la misma apuesta que en el juego activador.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto SCATTER, ORO y MONEDA DE PLATA Los símbolos se forman de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolos | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 10 | 50 |
| 2 |  Reina | 5 | 10 | 50 |
| 3 |  Rey | 5 | 10 | 50 |
| 4 |  As | 5 | 20 | 75 |
| 5 |  Mujer rubia | 10 | 20 | 100 |
| 6 |  Mujer morena | 10 | 30 | 150 |
| 7 |  Hombre rubio | 15 | 50 | 200 |
| 8 |  Hombre marrón | 15 | 75 | 250 |
| 9 |  SALVAJE | 20 | 100 | 500 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 2 | 15 | 100 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto SCATTER, GOLD y Los símbolos MONEDA DE PLATA, se forman multiplicando la Apuesta por Línea por la correspondiente coeficiente de la tabla anterior.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Valle de hielo

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Reel Ways Pay |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 4 |
| 4 líneas | 1 024 formas de pago de carretes adicionales fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 50 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 100 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




- Las dos posiciones intermedias del 2nd, 3rd, y 4 Los carretes solo forman la ZONA DE GANANCIAS DE IMPULSO.
- Cuando los símbolos especiales aparecen en BOOST WIN ZONE, tienen diferentes funcionalidades.

### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2nd, 3rd, y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye en su propia posición a todos los símbolos excepto al SCATTER símbolo.
- Cuando el símbolo WILD aparece en BOOST WIN ZONE, se extiende a todas las posiciones en BOOST ZONA GANADORA, y las ganancias se pagan después del estiramiento.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 2nd, 3rd, y 4 el carrete.

Machine Translated by Google



- Cuando aparecen 6 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

## Giros gratis

- Cuando aparecen 6 símbolos SCATTER en la pantalla, todos en BOOST WIN ZONE, el jugador gana 30 giros gratis
- Cuando aparecen 6 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes y al menos uno de Si está fuera de la ZONA DE GANANCIAS AUMENTADAS, el jugador gana 10 giros gratis.
- Cuando durante los giros gratis aparecen 6 símbolos SCATTER en la pantalla, todos en BOOST WIN ZONE, El jugador gana 30 nuevos giros gratis, que se suman al número actual de giros gratis.
- Cuando durante los giros gratis aparecen 6 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes y al menos uno de ellos está fuera de la ZONA DE GANANCIAS BOOST, el jugador gana 10 giros gratis nuevos, que se suman al número actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta de pago de Reel Ways y el mismo multiplicador de apuesta que en el Juego desencadenante.
- El conjunto de carretes en los giros gratis es diferente.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en los carretes adyacentes, en las posiciones habilitadas, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.
- El mismo símbolo, o su sustituto, en una posición diferente en el mismo carrete paga lo mismo. Combinación ganadora de nuevo.
- El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.
- El juego puede pagar combinaciones ganadoras varias veces.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Diez | 4 | 8 | 12 | 0 |
| 2 |  Jacobo | 4 | 8 | 12 | 0 |
| 3 |  Reina | 6 | 10 | 15 | 0 |
| 4 |  Rey | 6 | 10 | 15 | 0 |
| 5 |  As | 8 | 15 | 20 | 0 |
| 6 |  Anillo | 10 | 20 | 25 | 0 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 |  Cetro | 12 | 25 | 30 | 0 |
| 8 |  Lobo | 15 | 30 | 50 | 0 |
| 9 |  Mujer Reina | 20 | 40 | 250 | 0 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 0 | 0 | 0 | 2 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son formado mediante la multiplicación del Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla a continuación y el número de combinaciones ganadoras de este símbolo.
- Las ganancias de los símbolos SCATTER se forman mediante la multiplicación de la apuesta total por Juego por el coeficiente de la tabla siguiente.

Machine Translated by Google



# Tesoro de Karnak

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 25 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 25 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd , 4el , y 5 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto a SCATTER, MONEY y COLLECT. símbolos.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 los carretes.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en el campo de carretes, el jugador gana giros gratis

Machine Translated by Google



Símbolo de DINERO



- El símbolo de DINERO con premios aparece en el 1 calle , 2 año segundo , 3 rd , y 4 los carretes durante los juegos principales y giros gratis, y en todos los carretes durante la función de respin.
- Los premios pueden ser de 1 a 35 veces la apuesta total del juego.
- Con cada giro de los carretes, el símbolo de DINERO adquiere un valor aleatorio.

Símbolos COLECCIONABLES

- Los símbolos COLLECT aparecen en el 5 El carrete solo aparece durante los juegos principales y los giros gratis.
- Solo puede aparecer un símbolo COLLECT en la pantalla durante cada juego principal y giro gratis.
- Hay 5 símbolos COLLECT diferentes en el juego:

Símbolo de COLECCIONAR




- El símbolo RECOGER aparece con una etiqueta RECOGER.

Símbolo de RECOGIDA EXTRA




- El símbolo EXTRA COLLECT aparece con un premio de 1 a 10 veces la apuesta total.

Símbolo de MULTIPLICADOR COLECCIONAR




- El símbolo MULTIPLICADOR COLECCIONAR aparece con uno de los multiplicadores x2, x3, x5, x10, x25.

Símbolo EXPANDIR RECOGER



Machine Translated by Google



Símbolo RESPIN COLLECT




Función COLECCIONAR

- La función COLLECT comienza cuando uno o más símbolos de DINERO y uno de los símbolos COLLECT Los símbolos aparecen en la pantalla al mismo tiempo.
- Cuando aparece el símbolo RECOGER en la pantalla se el carrete, los premios en todos los símbolos de DINERO en el recogen los 5 y se pagan.
- Cuando aparece un símbolo de RECOLECCIÓN EXTRA en cada 5 el carrete, su premio se añade al premio en símbolos de DINERO, se recolectan y pagan las ganancias sumadas.
- Cuando aparece un símbolo MULTIPLICADOR RECOGER en el 5 el carrete, multiplica la ganancia de cada uno de los símbolos de DINERO en la pantalla por el multiplicador escrito en él, y las ganancias multiplicadas se recogen y se pagan.
- Cuando aparezca el símbolo EXPANDIR RECOGER en el 5 el carrete, los símbolos de DINERO son Se expande en todas las posiciones del propio carrete, y los nuevos símbolos de DINERO asumen valores aleatorios. Luego, se acumulan y pagan las ganancias de todos los símbolos de DINERO.

Función de re-giro

- Cuando aparece el símbolo RESPIN COLLECT en la pantalla, todos los símbolos de DINERO (si los hay) se retienen y el jugador gana 1 respin gratis para las otras posiciones de símbolos.
- El jugador gana un giro gratis incluso si no aparecen símbolos de DINERO en la pantalla.
- Durante la función de re-giro, los carretes se componen de símbolos de DINERO y símbolos vacíos. posiciones únicamente.




- Al final de la función de re-giro, los premios en todos los símbolos de DINERO en la pantalla son recaudados y pagados.
- El jugador juega la función de respin con la apuesta activadora.
- Si los giros gratis y la función de respin se activan al mismo tiempo, primero se juega la función de respin y luego los giros gratis.

Machine Translated by Google



## Giros gratis

- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en el campo de carretes, el jugador gana 8 giros gratis.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER durante los giros gratis, el jugador gana 8 nuevos giros gratis, que se añaden al número actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, los premios base de todos los símbolos de DINERO antes de la función RECOGER se acumulan en un campo MEGA SPIN especial en la pantalla.




- Después del último giro gratis, el jugador gana un MEGA SPIN final por los 5 Sólo el carrete.
- Si durante el MEGA SPIN aparece un símbolo COLLECT en el 5 En el carrete el jugador gana Cantidad en el campo especial MEGA SPIN.
- Durante el MEGA SPIN final no se pagan ganancias de líneas de pago ni de dispersión.
- El MEGA SPIN no se juega si el monto en el campo MEGA SPIN correspondiente es cero.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- Solo se pagan las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 10 | 100 |
| 2 |  Reina | 5 | 10 | 100 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 3 |  Rey | 5 | 10 | 100 |
| 4 |  As | 5 | 20 | 100 |
| 5 |  Voluta | 5 | 25 | 125 |
| 6 |  Brújula | 5 | 25 | 150 |
| 7 |  Ojo | 5 | 30 | 175 |
| 8 |  Explorador | 10 | 50 | 800 |
| 9 |  DISPERSIÓN | 1 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Tesoro mítico

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 25 seleccionables |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 nd, 3rd, 4el, y 5 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto al SCATTER símbolos.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 1 calle, 2 nd, y 3 rd carretes.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



HOMBRE



- El símbolo MAN aparece en todos los carretes.
- El símbolo MAN es un símbolo de jackpot cuando el jackpot progresivo está habilitado para este juego.

### Función de carretes derribados

- En caso de un juego ganador después de que se detengan todos los carretes, se marcan las combinaciones ganadoras, Se calculan las ganancias, los símbolos ganadores desaparecen y los símbolos que están por encima de los rodillos caen en su lugar (símbolos de caída). Luego, se vuelve a calcular la ganancia (si la hay), nuevos símbolos de caída reemplazan a los símbolos ganadores, y así sucesivamente hasta que no haya combinaciones ganadoras.

- Para los giros de símbolos caídos, no se realiza una apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a la victoria del juego ganador en el que se forman.
- En los casos en que el jugador juega en menos de 25 líneas, las combinaciones ganadoras formadas en las líneas inactivas también desaparecen pero no se pagan ganancias por ellas.

### Giros gratis

- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los primeros 3 carretes, el jugador gana 7 giros gratis.
- No importa si los 3 símbolos SCATTER aparecen en el primer giro de los rodillos o después de que cayeran los símbolos. Se pagan todas las ganancias del juego actual, se juegan los giros gratis y, a continuación, se procesa el juego (de rodillos que caen) que activó los giros gratis.
- El jugador ingresa a los giros gratis con la ganancia hasta el momento, no solo con la ganancia de la combinación que activó los giros gratis.
- 7 giros gratis también se pueden activar misteriosamente durante un juego que no activa giros gratis. gira (no hay 3 símbolos SCATTER en los carretes).
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los primeros 3 carretes durante los giros gratis, el jugador gana 7 nuevos giros gratis, que se agregan al número actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

### Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman de izquierda a derecha. derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 20 | 80 |
| 2 |  Reina | 5 | 20 | 80 |
| 3 |  Rey | 5 | 25 | 100 |
| 4 |  As | 5 | 25 | 100 |
| 5 |  Águila | 15 | 30 | 150 |
| 6 |  Caballo | 20 | 40 | 200 |
| 7 |  León | 25 | 50 | 250 |
| 8 |  Mujer | 25 | 100 | 500 |
| 9 |  HOMBRE | 30 | 200 | 1 000 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 5 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER son Se forma mediante la multiplicación de la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla de arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman mediante multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la

Machine Translated by Google



# Jumboways de la gloria del faraón

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Jumboways |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | • El 1 calle y 6 ° Los carretes están compuestos aleatoriamente de 2 a 7 posiciones visibles;<br>• El 2 ——, 3rd, 4el, y 5 el Los carretes se componen aleatoriamente de 2 a 6 visibles posiciones junto con 1 posición de la fila superior. |
| 4 líneas/combinaciones | 324 a 117649 Jumboways |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




- La fila superior está situada encima de la 2——, 3rd, 4el, y 5 Los carretes y se compone de 4 visibles posiciones.
- Las posiciones en la fila superior se rellenan con símbolos de derecha a izquierda.
- El juego se juega con combinaciones de 324 a 117649 Jumboways.
- La cantidad de combinaciones de Jumboways depende de la cantidad de símbolos en la pantalla y se calcula durante el giro de los carretes de cada juego principal y giro gratis.

## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ——, 3rd, 4el, 5el, y 6 Sólo carretes .
- El símbolo WILD no aparece en la fila superior.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- Cuando aparecen 4 o más símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.
- El símbolo SCATTER no aparece en la fila superior.

## Función de carretes derribados

- Después de que aparezcan combinaciones ganadoras en la pantalla durante cada juego principal o giro gratis, todos Se pagan los premios y todos los símbolos ganadores desaparecen.
- Las posiciones de carrete vacías se llenan con los símbolos que están sobre ellas, excepto las posiciones en el fila superior, que está llena de símbolos de derecha a izquierda.
- Todas las nuevas combinaciones ganadoras se pagan.
- La función Toppling Reels continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en el pantalla.
- Para el giro de los símbolos caídos, no se realiza ninguna apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a la ganancia del juego ganador, en el que se forman.

## Giros gratis

- Durante el juego principal, de 4 a 6 símbolos SCATTER activan giros gratis con un multiplicador de ganancias creciente de la siguiente manera: • 4 símbolos SCATTER: 10 giros gratis; • 5 símbolos SCATTER: 13 giros gratis; • 6 símbolos SCATTER: 16 giros gratis.

Durante cada giro gratis , 4, 5 o 6 símbolos SCATTER reactivan los giros gratis con 5, 8 u 11 giros gratis respectivamente. Los nuevos giros gratis se suman al número actual de giros gratis.




- Durante los giros gratis, se determina la cantidad de símbolos para cada posición en la fila superior. por un Multijugador (x) a partir de 1x.

Machine Translated by Google



- El multiplicador de los giros gratis aumenta en 1 por cada pantalla con combinación(es) ganadora(s).
  El multiplicador permanece hasta el final de los giros gratis y multiplica las ganancias en cada uno.
  Pantalla con combinaciones ganadoras.
- En caso de activar los giros gratis y la función Toppling Reels al mismo tiempo, primero
  Se juega la función Toppling Reels seguida de los giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis al activar la apuesta Jumboways y el multiplicador de apuestas.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman para símbolos del mismo tipo, de izquierda a derecha.
  hacia la derecha en los carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden
  contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.
- Todas las ganancias son por combinaciones del mismo tipo.
- El mismo símbolo, o su sustituto, en una posición diferente en el mismo carrete, paga lo mismo.
  Combinación ganadora de nuevo.
- El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.
- El juego puede pagar combinaciones ganadoras varias veces.
- Durante el juego principal o los giros gratis, ningún premio será mayor a 10 000 veces la apuesta total del
  Se puede ganar el juego. Una vez alcanzado el límite, el juego principal o los giros gratis finalizarán.
  inmediatamente.







Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Nueve | 0 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| 2 | Diez | 0 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| 3 | Jacobo | 0 | 3 | 5 | 10 | 20 |
| 4 | Reina | 0 | 3 | 5 | 10 | 20 |
| 5 | Rey | 0 | 4 | 8 | 12 | 30 |
| 6 | As | 0 | 4 | 8 | 12 | 30 |
| 7 | Loto | 0 | 5 | 10 | 15 | 40 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 |  Ankh | 0 | 5 | 10 | 15 | 40 |
| 9 |  Escarabajo | 0 | 7 | 15 | 20 | 50 |
| 10 |  faraón | 4 | 10 | 20 | 50 | 100 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se forman multiplicando el Multiplicador de Apuestas por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior y el número de combinaciones ganadoras. combinaciones de un símbolo dado.

Machine Translated by Google



# Arcoiris caliente

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Cluster Pay |
| 2 | Número de carretes | 7 |
| 3 | posiciones de carrete | 7 |
| 4 | líneas/combinaciones | Pago por grupo |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- Cuando aparecen 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

## Reglas del juego/Ganancias de grupo

- Cuando alguno de los símbolos Siete, Campana, Uvas, Sandía, Limón, Naranja o Cerezas es horizontal o verticalmente adyacente al mismo símbolo es parte de un grupo.
- Cada grupo ganador está compuesto por 5 o más símbolos.
- Durante el juego principal, cada símbolo que participa en un grupo ganador puede ganar aleatoriamente. aparece el multiplicador x2.
- Durante los giros gratis en cada símbolo que participa en un grupo ganador pueden aparecer aleatoriamente x2 o multiplicador x4.
- El multiplicador del grupo total se forma después de que se multiplican todos los multiplicadores del grupo.

Machine Translated by Google



- Durante el juego principal, la ganancia del grupo se puede multiplicar aleatoriamente hasta por x32, x64, x128 o x256 cuando está compuesto de 5, 6, 7, 8 o más símbolos respectivamente.
- Durante los giros gratis, cada ganancia del grupo se puede multiplicar aleatoriamente hasta x256.

### Reglas del juego/Función de derribo de carretes

- Después de que aparezcan combinaciones ganadoras en la pantalla durante cada juego principal o giro gratis, todos Se pagan los premios y todos los símbolos ganadores desaparecen.
- Las posiciones de carrete vacías se rellenan consecuentemente con los símbolos que se encuentran encima de ellas.
- Todas las nuevas combinaciones ganadoras se pagan.
- La función Toppling Reels continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en el pantalla.
- Para el giro de símbolos caídos, no se realiza ninguna apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a las ganancias del juego ganador en el que se forman.

### Giros gratis

- Se pueden activar 10 giros si:
  - Aparecen 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER en la pantalla respectivamente. • El jugador compra giros gratis.
- Durante los giros gratis, 3, 4, 5, 6 o 7 símbolos SCATTER reactivan 10, 11, 12, 13 o 14 giros gratis. giros respectivamente, que se agregan al número actual de giros gratis.
- Los giros gratis se juegan con la apuesta base activadora y el multiplicador de apuesta base.

### Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:
  - La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio. • La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis apuesta máxima en parámetro de créditos).
  - La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la del jugador. crédito.
- El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego es disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.



Machine Translated by Google



- Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] y apuesta la cantidad XXX/ XX.XX [Código bancario] escrito en el botón, que es 100 veces la apuesta total.

Formación de victorias

- Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.
- Las ganancias en grupo pueden contener símbolos adyacentes horizontal o verticalmente al mismo símbolo en la pantalla.
- Los pagos de las ganancias del grupo se multiplican por el número del multiplicador de apuesta base.
- El cluster más alto solo gana el pago.
- Durante el juego principal o los giros gratis, ningún premio será mayor a 5 000 veces la apuesta total del Se puede ganar el juego. Una vez alcanzado el límite, el juego principal o los giros gratis finalizarán. inmediatamente.







Tabla de pagos

| | Símbolo | x5 | x6 | x7 | x8 | x9 | x10 | x11 | x12 | x13 | x14 | x15+ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Guindas | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 20 | 30 | 50 | 100 | 200 | 500 |
| 2 | Limón | 5 | 6 | 8 | 10 | 15 | 25 | 40 | 60 | 200 | 400 | 1000 |
| 3 | Naranja | 6 | 8 | 10 | 15 | 20 | 30 | 50 | 70 | 300 | 600 | 1500 |
| 4 | Sandía | 8 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 60 | 100 | 400 | 800 | 1800 |
| 5 | Uvas | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 60 | 90 | 200 | 500 | 1 000 | 2000 |
| 6 | Campana | 15 | 20 | 25 | 30 | 40 | 80 | 120 | 250 | 600 | 1 500 | 2500 |
| 7 | Siete | 20 | 30 | 35 | 40 | 50 | 100 | 150 | 300 | 700 | 2 000 | 5000 |

Machine Translated by Google



• Las ganancias del grupo se forman multiplicando los coeficientes anteriores por el Multiplicador de Apuesta Base.

Machine Translated by Google



# Suerte arcoíris

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 25 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 25 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




- Las posiciones medias de los 2 —, 3rd , y 4 Los carretes solo forman una ZONA DE GANANCIAS DE IMPULSO en la principal juego y en giros gratis.
- Cuando los símbolos WILD y SCATTER aparecen en la ZONA DE GANANCIAS DE BOOST, tienen un efecto adicional. funcionalidad.

## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes del juego principal y en los giros gratis.
- El símbolo WILD sustituye en su posición a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER.
- Cuando el símbolo WILD aparece en la ZONA DE GANANCIAS DE IMPULSO, se extiende a todas las zonas vecinas. Posiciones en los carretes (incluidas las posiciones fuera de la zona). Las ganancias se pagan después del estiramiento de los símbolos WILD.

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER solo aparece en el 2 ---, 3º y 4º los carretes.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

## Giros gratis

- Cuando durante el juego principal aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, todos en el BOOST WIN ZONA, el jugador gana 30 giros gratis.
- Cuando durante un juego principal aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla y al menos uno de Si está fuera de la BOOST WIN ZONE, el jugador gana 10 giros gratis.
- Cuando durante un giro gratis aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, todos en el BOOST WIN ZONA, el jugador gana 30 nuevos giros gratis, que se suman al número actual de giros gratis. gira.
- Cuando durante un giro gratis aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla y al menos uno de ellos es fuera de la ZONA BOOST WIN, el jugador gana 10 giros gratis nuevos, que se suman a la Número actual de giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- El conjunto de carretes en los giros gratis es diferente.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea de pago activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de la ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 10 | 20 |
| 2 |  Reina | 5 | 10 | 20 |
| 3 |  Rey | 5 | 15 | 25 |
| 4 |  As | 5 | 15 | 25 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 5 |  Tiene | 8 | 20 | 30 |
| 6 |  Hongos | 8 | 20 | 40 |
| 7 |  Mariquita | 10 | 25 | 50 |
| 8 |  Duende | 10 | 30 | 60 |
| 9 |  Hada | 10 | 50 | 100 |
| 10 |  SALVAJE | 15 | 100 | 250 |
| 11 |  DISPERSIÓN | 2 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se forman multiplicando el apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Reina del arcoíris

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 30 seleccionables |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 60 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd , 4el , y 5 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición excepto a SCATTER y Símbolos WILD EXTRA.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en el 2 ---, 3rd , y 4 Sólo carretes .
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



CRICKET



• El símbolo CRICKET aparece en todos los carretes.

• El símbolo CRICKET es un símbolo de jackpot cuando el jackpot progresivo está habilitado.

EXTRA SALVAJE



gratis. • El símbolo del TRÉBOL aparece en el 5 Solo en el carrete durante los giros

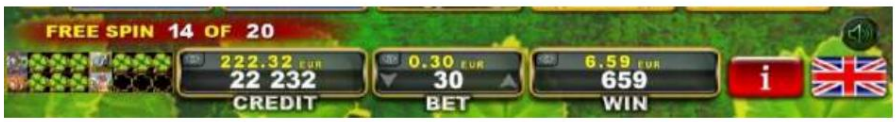
• El símbolo TRÉBOL es un símbolo WILD EXTRA en giros gratis y sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.

## Giros gratis




• Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los 2 con —, 3rd, y 4 el carretes, el jugador gana 20 giros gratis símbolos WILD EXTRA en ellos.

• Cada símbolo de TRÉBOL (EXTRA WILD) que aparece se recolecta (en orden de aparición) en las celdas vacías contra los símbolos CRICKET, CATERPILLAR SMOKER, FIREFLIES y CATERPILLAR JESTER en la parte inferior izquierda de la pantalla del juego, de izquierda a derecha.




• Cuando las 3 posiciones junto al símbolo están llenas de símbolos de TRÉBOL, el símbolo correspondiente en los rodillos 2.º, 3.º, 4.º y 5.º se convierte en COMODÍN y permanece así hasta el final de las tiradas gratis. Sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER y TRÉBOL.

• La secuencia de conversión es:

  • 3 símbolos de TRÉBOL convierten el símbolo de GRILLO en COMODÍN.

  • 6 (3+3) símbolos de TRÉBOL convierten el símbolo de ORUGA FUMADOR en COMODÍN. • 9 (3+3+3) símbolos de TRÉBOL convierten el símbolo de LUCIÉRNAGAS en COMODÍN.

Machine Translated by Google



• 12 (3+3+3+3) símbolos de TRÉBOL convierten el símbolo BUFÓN DE ORUGA en COMODÍN.

• Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en el 2 ---, 3rd , y 4 En los carretes durante los giros gratis, el jugador Gana 20 giros gratis nuevos, que se suman a la cantidad actual de giros gratis. El máximo El número de giros gratis que se pueden alcanzar es 300, los aciertos posteriores de 3 símbolos SCATTER son pagado de acuerdo a la tabla de pagos únicamente sin agregar giros gratis.

• Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

• El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Diez | 5 | 20 | 100 |
| 2 |  Jacobo | 5 | 20 | 100 |
| 3 |  Reina | 5 | 20 | 100 |
| 4 |  Rey | 5 | 20 | 100 |
| 5 |  As | 10 | 30 | 125 |
| 6 |  BUFÓN DE ORUGA | 20 | 100 | 300 |
| 7 |  LUCIÉRNAGAS | 30 | 125 | 400 |
| 8 |  AHUMADOR CATERPILLAR | 40 | 200 | 750 |
| 9 |  CRICKET | 50 | 300 | 1 000 |
| 10 |   DISPERSIÓN | 2 | 0 | 0 |

Machine Translated by Google



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



El ascenso de Ra

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 15 seleccionables |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 1 crédito |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 30 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en todos los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER.
- El símbolo WILD duplica el premio al sustituir.
- Una ganancia de una línea formada con más de un símbolo WILD se duplica una vez.
- Una ganancia de una línea formada únicamente por símbolos WILD no se duplica.
- El símbolo WILD también es un símbolo de jackpot cuando el jackpot progresivo está habilitado.

DISPERSIÓN



Machine Translated by Google



- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en el campo de carretes, el jugador gana giros gratis.

## Giros gratis

- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en los carretes, el jugador gana 15 giros gratis con un Multiplicador x3 por las ganancias de los mismos.
- Cuando aparecen 3 o más símbolos SCATTER en los carretes durante los giros gratis, el jugador gana 15 nuevos giros gratis con un multiplicador x3 para las ganancias de los mismos, que se suman a los actuales Número de giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con el mismo multiplicador de apuesta y líneas que en el juego activador.

## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea de pago activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Pecho | 2 | 5 | 25 | 100 |
| 2 |  Florero | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 3 |  Ankh | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 4 |  Halcón | 0 | 5 | 25 | 100 |
| 5 |  Mayal | 0 | 10 | 50 | 125 |
| 6 |  Anubis | 0 | 10 | 50 | 125 |
| 7 |  Ojo | 0 | 15 | 75 | 250 |
| 8 |  Esfinge | 0 | 15 | 75 | 250 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 |  Fresco | 0 | 20 | 100 | 400 |
| 10 |  Reina | 2 | 25 | 125 | 750 |
| 11 |  faraón | 2 | 25 | 125 | 750 |
| 12 |   SALVAJE | 10 | 250 | 2 500 | 10 000 |
| 13 |   DISPERSIÓN | 2 | 5 | 20 | 500 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Riquezas de Sea Wolf FURY CASH

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 25 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 25 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece solo en el 2 —, 3rd , 4el , y 5 los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto a SCATTER, COIN y COLLECT símbolos.

DISPERSIÓN



- El símbolo SCATTER aparece en el 2 —, 3rd , y 4 los carretes.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

Machine Translated by Google



Símbolos de MONEDAS




- Los símbolos COIN con cantidades de 1 a 50 veces la apuesta total, o la etiqueta JACKPOT aparecen en los el 1 calle, año segundo, ronda 3, gratis. y 4 carretes durante los juegos principales y los giros
- Cuando un símbolo de MONEDA denominado JACKPOT y uno de los símbolos COLLECT (en el 5) aparecen el carrete) en la pantalla al mismo tiempo, se activa la función FURY CASH.
- La función FURY CASH se activa tantas veces como símbolos COIN con la etiqueta JACKPOT aparezcan en la pantalla.

## Símbolos COLLECT y función COLLECT

giros gratis. • Los símbolos COLLECT aparecen en el 5 El carrete solo aparece durante los juegos principales y los

- Solo puede aparecer un símbolo COLLECT en la pantalla durante cada juego principal y giro gratis.
- Los símbolos COLLECT se activan después de que se hayan pagado todas las líneas de pago y las ganancias scatter.

Símbolo de COLECCIONAR




- El símbolo RECOGER aparece con una etiqueta RECOGER.
- Cuando en la pantalla aparece el símbolo RECOGER se el carrete, las cantidades de todos los símbolos COIN en el pagan 5 .

+ Símbolo RECOGER




- La cantidad del símbolo +COLLECT puede ser de 1 a 30 veces la apuesta total del juego.
- Cuando este símbolo aparece en la pantalla, su monto se agrega a los montos de los símbolos MONEDAS en la pantalla y luego se pagan todos los símbolos MONEDAS en la pantalla (incluido el monto de este símbolo +COBRAR).
- Este símbolo se paga incluso si no aparecen símbolos de MONEDA en la pantalla.

Símbolo X2 COLLECT




- Cuando el símbolo X2 COLLECT aparece en la pantalla, multiplica las cantidades en la MONEDA símbolos X2 y luego se pagan todos los símbolos COIN en la pantalla.

Machine Translated by Google



Símbolo RESPIN COLLECT




- Cuando aparezca el símbolo RESPIN COLLECT en el 5 el carrete, se activa la función Respin.

## Función de re-giro

- Cuando aparece el símbolo RESPIN COLLECT, todos los símbolos COIN se retienen y el jugador gana solo los Giros gratis para las otras posiciones de símbolos en el 1 calle, año segundo, ronda 3, carretes. y 4
- El jugador gana giros gratis incluso si no aparecen símbolos COIN en la pantalla.
- Durante la función de respin, solo aparece calle, año segundo, ronda 3, y 4 Los carretes están compuestos por símbolos COIN y 1 símbolo vacío.




- Durante los respins, en caso de aparecer uno o más símbolos COIN nuevos, estos se mantienen y el jugador gana un nuevo respin gratis.
- La función de respin finaliza:
  - Si después del giro gratis no aparecen nuevos símbolos COIN en la pantalla;
  - Si después del respin gratuito el 1 calle, año segundo, ronda 3, COIN. y 4 los carretes están completamente llenos de símbolos
- La función de respin se juega en el momento de la apuesta activadora.
- Al final de la función de respin, se pagan todos los símbolos COIN en la pantalla.

## Giros gratis

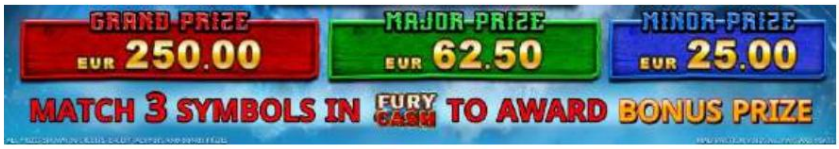
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 8 giros gratis y más MONEDAS símbolos.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER durante los giros gratis, el jugador gana 8 nuevos giros gratis, que se suman al número actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

Machine Translated by Google



Premio adicional en efectivo de FURY

- El premio de bonificación FURY CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro símbolos no progresivos. niveles: GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR y PREMIO MENOR.
- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero y dependen de la apuesta elegida y denominación.
- Cada nivel de premio de bonificación se puede ganar con cualquier apuesta.




Función de premio adicional de jackpot

- Cuando el símbolo JACKPOT COIN aparece en la pantalla durante los juegos principales o giros gratis y cualquiera de los símbolos COLLECT aparecen en el 5 el carrete, la función de jackpot de premio adicional es activado.
- La función de premio adicional del jackpot se puede activar tantas veces como símbolos JACKPOT COIN aparecen en la pantalla durante un juego principal o un giro gratis.
- El jugador gana el GRAN PREMIO cuando aparecen 12 símbolos de MONEDA en la pantalla y cualquiera de los cuatro de RECOGER aparecen en el 5º carrete. símbolos
- El jugador gana también todas las ganancias de los símbolos COIN y +COLLECT.
- 12 símbolos COIN y el símbolo RESPIN COLLECT no inician el respin gratis.
- Los niveles GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR y PREMIO MENOR se pueden ganar durante el juego de bonificación donde el jugador recolecta símbolos correspondientes a los niveles de premio de bonificación.
- En la pantalla aparecen 9 símbolos dorados.




El jugador selecciona los símbolos tocándolos. La función de bonificación del bote finaliza cuando el jugador consigue 3 símbolos iguales: GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR o PREMIO MENOR.

- Al final del juego de bonificación, el jugador gana el nivel de premio de bonificación correspondiente al Recogí tres símbolos iguales.
- La función de jackpot de bonificación se visualiza en la pantalla principal del juego y en el Dynamic Pantalla del teclado táctil.

Machine Translated by Google



Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER se forman a partir de de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 5 | 15 | 100 |
| 2 |  Reina | 5 | 15 | 100 |
| 3 |  Rey | 5 | 15 | 100 |
| 4 |  As | 5 | 15 | 100 |
| 5 |  Mapa | 10 | 25 | 200 |
| 6 |  Barco | 10 | 25 | 250 |
| 7 |  Loro | 10 | 50 | 300 |
| 8 |  Pirata | 10 | 50 | 500 |
| 9 |  DISPERSIÓN | 1 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto el símbolo SCATTER son Se forma multiplicando la Apuesta por Línea por el coeficiente correspondiente de la tabla. arriba.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Boooom brillante

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Scatter Pay |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | 5 |
| 4 líneas/combinaciones | Pago disperso |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos/ 25 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos/ 50 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- Cuando aparecen 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

Símbolo MULTIPLICADOR




- El símbolo MULTIPLICADOR aparece en la pantalla sólo en giros gratis.
- El símbolo MULTIPLICADOR tiene valores de x2 a x100.

Machine Translated by Google



## Reglas del juego/Función de derribo de carretes

- Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla y todos los pagos son por combinaciones del mismo tipo.
- Después de que aparezcan combinaciones ganadoras en la pantalla durante cada juego principal o giro gratis, todos Se pagan los premios y todos los símbolos ganadores desaparecen, excepto los símbolos SCATTER y MULTIPLICADOR.
- Las posiciones de carrete vacías se rellenan consecuentemente con los símbolos que se encuentran encima de ellas.
- Todas las nuevas combinaciones ganadoras se pagan.
- El juego continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en la pantalla.
- Las ganancias de los símbolos SCATTER se pagan al final del juego.
- Para el giro de símbolos caídos, no se realiza ninguna apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a las ganancias del juego ganador en el que se forman.

## Giros gratis




- Se activan 10 giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR de x2 a x100 si:
  - 4, 5 o 6 símbolos SCATTER aparecen en la pantalla en el juego principal. • El jugador compra giros gratis.

Durante los giros gratis , pueden aparecer aleatoriamente en la pantalla hasta 7 símbolos MULTIPLICADOR con multiplicadores de x2 a x100. Durante cada giro gratis, si aparece más de un símbolo MULTIPLICADOR, se suman los multiplicadores y se multiplica la ganancia total del juego.

- Durante los giros gratis, 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER activan 5 nuevos giros gratis, que se suman a la cantidad actual de giros gratis.
- En caso de activar los giros gratis y la función Toppling Reels al mismo tiempo, el La función Toppling Reels se juega primero en los giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta base y multiplicador de apuesta base que en el Juego desencadenante.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

## Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:

Machine Translated by Google



• La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio. • La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis apuesta máxima en parámetro de créditos).

• El jugador juega un juego principal con una APUESTA BASE = 20. • La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la del jugador. crédito.

• El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego es disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.




• Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] y apuesta la cantidad XXX escrita en el botón, que es 100 veces la apuesta total.

## Doble oportunidad de giros gratis




• Toque el botón APUESTA BASE 25 en el teclado táctil dinámico para jugar con una APUESTA BASE = 25 y tener doble posibilidad de giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR.

## Formación de victorias

• Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.

• Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla.

• Solo se pagan las combinaciones ganadoras más altas.

Machine Translated by Google



• No se puede ganar ningún premio mayor a 100 000 x MULTIPLICADOR DE APUESTA. Una vez alcanzado el límite, El juego base o los GIROS GRATIS finalizarán inmediatamente.




Tabla de pagos

| | Símbolo | x4 | x5 | x6 | x8 | x9 | x10 | x11 (x12 - x30) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Cereza | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 15 | 15 | 40 |
| 2 | Limón | 0 | 0 | 0 | 8 | 8 | 18 | 18 | 80 |
| 3 | Naranja | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 20 | 20 | 100 |
| 4 | Ciruela | 0 | 0 | 0 | 16 | 16 | 24 | 24 | 160 |
| 5 | Fresa | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 30 | 30 | 200 |
| 6 | Sandía | 0 | 0 | 0 | 30 | 30 | 40 | 40 | 240 |
| 7 | Uvas | 0 | 0 | 0 | 40 | 40 | 100 | 100 | 300 |
| 8 | Campana | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 200 | 200 | 500 |
| 9 | Siete | 0 | 0 | 0 | 200 | 200 | 500 | 500 | 1 000 |
| 10 | DISPERSIÓN | 60 | 100 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se calculan multiplicando Multiplicador de apuesta base por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Corona brillante

## Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 10 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 10 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 20 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo CORONA es un símbolo COMODÍN y aparece en el 2 nd , 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo de la CORONA sustituye a todos los símbolos del mismo carrete, excepto a la ESTRELLA y Símbolos de dispersión de dólares.

## Símbolos SCATTER

DISPERSIÓN DE ESTRELLAS



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1 alle , 3rd , y 5 Sólo carretes .

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN DE DÓLARES



- El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha.
  hacia la derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la
  pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 2 |  Limón | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 3 |  Naranja | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 10 | 30 | 150 |
| 5 |  Campana | 0 | 20 | 40 | 200 |
| 6 |  Uvas | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 7 |  Sandía | 0 | 40 | 120 | 700 |
| 8 |  SIETE | 10 | 50 | 250 | 5 000 |
| 9 |  DISPERSIÓN DE ESTRELLAS | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DISPERSIÓN DE DÓLARES | 0 | 5 | 20 | 100 |

Machine Translated by Google



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Corona Brillante EFECTIVO CALOR

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 10 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 10 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 20 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE



- El símbolo CORONA es un símbolo COMODÍN y aparece en el 2 , 3rd , y 4 Sólo carretes .
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en el mismo carrete excepto a la MONEDA DE ORO símbolo, la ESTRELLA y los símbolos DOLLAR SCATTER.

### Símbolos SCATTER

DISPERSIÓN DE ESTRELLAS



- El símbolo ESTRELLA es un símbolo SCATTER y aparece en el 1 , 3rd , y 5 Sólo carretes .

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN DE DÓLARES



• El símbolo DÓLAR es un símbolo SCATTER y aparece en todos los carretes.

MONEDA DE ORO



• El símbolo de MONEDA DE ORO con premios de 1 a 25 veces la apuesta total o los nombres de los niveles de premio de bonificación PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR o MINI PREMIO pueden aparecer en la pantalla en todos los carretes durante cada juego principal.

Premio de bonificación CASH HEAT

• El premio de bonificación CASH HEAT es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con 4 símbolos no progresivos. niveles: GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.

• Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




• El jugador gana el GRAN PREMIO cuando aparecen 15 símbolos de MONEDA DE ORO durante el juego principal. juego, o premio extra de giros gratis.

• El jugador gana los niveles PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO durante los giros gratis con premio de bonificación cuando aparecen símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla con los nombres del nivel correspondiente escritos en ellos.

• El jugador gana los niveles PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO durante el juego principal cuando se gana el GRAN PREMIO y algunas de las 15 monedas en la pantalla están etiquetadas como PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y/o MINI PREMIO.

Giros gratis del premio de bonificación de CASH HEAT

- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla después del juego principal es de 5 a 14, el jugador gana 3 giros gratis de premio de bonificación CASH HEAT.

Machine Translated by Google






• Todos los símbolos de MONEDA DE ORO del juego que los activó permanecen en sus posiciones hasta el final del juego.
Premio extra: giros gratis.

• Los giros gratis con premio adicional se juegan con un conjunto alternativo de carretes donde solo MONEDA DE ORO
Los símbolos están activos.

• Durante los giros gratis con premio de bonificación, cada nuevo símbolo de MONEDA DE ORO en la pantalla restablece el
Número de giros gratis de bonificación restantes a 3.

- Si el número total de símbolos de MONEDA DE ORO en la pantalla después del juego principal o del giro gratis con premio adicional es 15, el jugador gana el GRAN PREMIO, las cantidades y los niveles de premio adicional en los símbolos de MONEDA DE ORO.

• Los giros gratis del premio adicional finalizan cuando:

• los giros gratis del premio de bonificación restantes son cero; • se
gana el nivel GRAN PREMIO.

• Una vez finalizados los giros gratis del premio de bonificación, el jugador gana las cantidades de la MONEDA DE ORO
Símbolos y niveles de premios de bonificación, que aparecen en los símbolos de MONEDA DE ORO. Si hay más de un nivel de premios de bonificación del mismo tipo en los símbolos de MONEDA DE ORO, se suman.

• El jugador juega los giros gratis del premio de bonificación con la misma apuesta que en el juego activador.

## Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER y GOLD COIN se forman de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la
pantalla.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 0 | 5 | 15 | 75 |
| 2 |  Limón | 0 | 5 | 15 | 75 |
| 3 |  Naranja | 0 | 5 | 15 | 75 |
| 4 |  Ciruela | 0 | 5 | 15 | 75 |
| 5 |  Campana | 0 | 10 | 20 | 100 |
| 6 |  Uvas | 0 | 20 | 60 | 350 |
| 7 |  Sandía | 0 | 20 | 60 | 350 |
| 8 |  Siete | 5 | 25 | 120 | 5 000 |
| 9 |  ESTRELLA (DISPENSACIÓN) | 0 | 20 | 0 | 0 |
| 10 |  DÓLAR (DISPENSACIÓN) | 0 | 5 | 20 | 100 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER son Calculado multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Hora del azúcar

### Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Scatter Pay |
| 2 | Número de carretes | 6 |
| 3 | posiciones de carrete | 5 |
| 4 | líneas/combinaciones | Pago disperso |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 20 créditos/ 25 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 40 000 créditos/ 50 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- 4 o más símbolos SCATTER en cualquier lugar de la pantalla activan giros gratis

Símbolo MULTIPLICADOR



,


,



- El símbolo MULTIPLICADOR aparece en la pantalla sólo en giros gratis.
- El símbolo MULTIPLICADOR tiene valores de x2 a x100.

### Reglas del juego/Función de derribo de carretes

- Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla y todos los pagos son para combinaciones de un tipo.

Machine Translated by Google



- Durante cada juego principal o giros gratis, después de que aparezcan combinaciones ganadoras en la pantalla, todas Se pagan los premios y todos los símbolos ganadores desaparecen, excepto los símbolos SCATTER y MULTIPLICADOR.
- Las posiciones de carrete vacías se rellenan consecuentemente con los símbolos que se encuentran encima de ellas.
- Todas las nuevas combinaciones ganadoras se pagan.
- El juego/la función Toppling Reels continúa hasta que no se formen combinaciones ganadoras en la pantalla.
- Las ganancias de los símbolos SCATTER se pagan al final del juego/ Toppling Reels Característica.
- Para los giros de símbolos caídos, no se realiza una apuesta y las ganancias obtenidas de ellos se suman a la victoria del juego ganador en el que se forman.

## Giros gratis

- Cuando aparecen 4, 5 o 6 símbolos SCATTER en una posición aleatoria en el campo de carretes en el juego principal, el jugador gana 10 giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR con valores de x2 a x100.
- Durante cada giro gratis, si aparecen más de un símbolo multiplicador en la pantalla, Los multiplicadores se suman y luego se multiplica la ganancia total del juego.
- Durante los giros gratis, hasta 7 símbolos MULTIPLICADOR con multiplicadores de x2 a x100 pueden aparecer aleatoriamente en la pantalla.
- Durante los giros gratis, 3, 4, 5 o 6 símbolos SCATTER activan 5 nuevos giros gratis, que se suman al número actual de giros gratis.
- En caso de activar los giros gratis y la función Toppling Reels al mismo tiempo, el La función Toppling Reels se juega primero en los giros gratis.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta base y multiplicador de apuesta base que en el Juego desencadenante.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto diferente de carretes.

## Comprar giros gratis

- El jugador tiene la oportunidad de comprar 10 giros gratis por una cierta cantidad bajo las siguientes condiciones: condiciones:
  - La posibilidad de comprar giros gratis no está deshabilitada en las funciones de servicio.
  - La apuesta total no excede el límite de compra de giros gratis establecido en las funciones de servicio. (Comprar giros gratis Apuesta máxima en parámetros de

  créditos). • El jugador juega un juego principal con APUESTA BASE =

  20. • La cantidad que el jugador paga para comprar giros gratis es menor o igual a la apuesta máxima del jugador. crédito.
- El botón COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] en la pantalla principal del juego es disponible y activo si se cumplen todas las condiciones anteriores.

Machine Translated by Google






• Para comprar giros gratis, el jugador presiona el botón activo COMPRAR GIROS GRATIS XXX CRÉDITOS/ XX.XX [Código bancario] y apuesta la cantidad XXX/ XX.XX [Código bancario] escrita en el botón, que es 100 veces la apuesta total.

### Doble oportunidad de giros gratis




• Toque el botón APUESTA BASE 25 en el teclado táctil dinámico para jugar con una APUESTA BASE = 25 y tener doble posibilidad de giros gratis con símbolos MULTIPLICADOR.

### Formación de victorias

• Todos los pagos son por combinaciones de un mismo tipo.

• Las combinaciones ganadoras pueden contener símbolos en cualquier posición de la pantalla.

Durante los juegos principales o los giros gratis, no se puede ganar ningún premio mayor a 5000 veces la apuesta total del juego. Una vez alcanzado el límite, el juego principal o los giros gratis finalizarán inmediatamente y aparecerá este mensaje en la pantalla principal del juego (pantalla de ejemplo):



Machine Translated by Google



Tabla de pagos

| | Símbolo | x4 | x5 | x6 | x8 | x9 | x10 | x11 | (x12 - x30) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Caramelo amarillo | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 15 | 15 | 40 |
| 2 |  Caramelo morado | 0 | 0 | 0 | 8 | 8 | 18 | 18 | 80 |
| 3 |  Caramelo azul | 0 | 0 | 0 | 10 | 10 | 20 | 20 | 100 |
| 4 |  Caramelo verde | 0 | 0 | 0 | 16 | 16 | 24 | 24 | 160 |
| 5 |  Corazón rojo | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 30 | 30 | 200 |
| 6 |  Campana púrpura | 0 | 0 | 0 | 30 | 30 | 40 | 40 | 240 |
| 7 |  Estrella azul | 0 | 0 | 0 | 40 | 40 | 100 | 100 | 300 |
| 8 |  Trébol verde | 0 | 0 | 0 | 50 | 50 | 200 | 200 | 500 |
| 9 |  Rojo 777 | 0 | 0 | 0 | 200 | 200 | 500 | 500 | 1 000 |
| 10 |  DISPERSIÓN | 60 | 100 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 | 2 000 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos se calculan multiplicando Multiplicador de apuesta base por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# La gran hazaña DINERO BRILLANTE

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video Reel Ways Pay |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 3 |
| 4 | líneas | 243 Reel Ways Pay fijo |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 38 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 76 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 nd , 3 rd , y 4 los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los demás símbolos.

DISPERSIÓN




- El símbolo SCATTER aparece en todos los carretes.
- 3 o más símbolos SCATTER activan giros gratis.

## Giros gratis

- El jugador gana 15 giros gratis con una combinación de 3 o más símbolos SCATTER en líneas adyacentes.
  carretes de izquierda a derecha comenzando desde el carrete más a la izquierda.

Machine Translated by Google



- Durante los giros gratis, los carretes constan únicamente de Cuerno, Martillo, Casco, Mujer, Hombre y Símbolos SCATTER.
- El jugador puede ganar 15 giros gratis adicionales con una combinación de 3 o más SCATTER Símbolos en carretes adyacentes de izquierda a derecha, comenzando por el carrete más a la izquierda. Los nuevos giros gratis se suman al número actual de giros gratis.

### Premio adicional en efectivo brillante

- El premio de bonificación SHINY CASH es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con cuatro niveles no progresivos: GRAN PREMIO, PREMIO PRINCIPAL, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.
- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información y dependen en la apuesta y denominación seleccionadas.




- Cualquiera de los cuatro niveles de premios de bonificación se puede ganar durante la función de premios de bonificación SHINY CASH con cualquier apuesta.

### Función de premio adicional SHINY CASH

- La función de premio adicional SHINY CASH se activa aleatoriamente cuando uno o más símbolos WILD aparecen en cualquier lugar de la pantalla 2 , ronda 3 , principal y 4 carretes solo funcionan durante el juego Los
- Aparecen 15 monedas doradas idénticas en la pantalla. El jugador elige monedas y las recoge. símbolos correspondientes a los niveles GRAN PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO, y símbolos con imágenes de AXE en ellos también:




- En la parte superior de la pantalla de bonificación, hay 4 campos para informar los símbolos recolectados para los cuatro niveles de premios de bonificación y un campo para los símbolos AXE recolectados.
- La función de premio adicional finaliza cuando el jugador reúne tres símbolos iguales. correspondiente a uno de los niveles de premios de bonificación.
- Si el jugador ha recolectado tres símbolos AXE, el juego de bonificación continúa hasta que el jugador recolecte tres símbolos iguales correspondientes a uno de los niveles de premio de bonificación.
- Si el jugador consigue reunir tres símbolos iguales, gana el nivel de premio de bonificación correspondiente.

Machine Translated by Google



- Si el jugador recoge además tres símbolos iguales para un nivel de bonificación y 3 AXE símbolos, gana el nivel correspondiente más el siguiente nivel de bonificación superior.
- Si el jugador reúne tres símbolos iguales para el nivel GRAN PREMIO más tres HACHAS símbolos, gana el nivel GRAN PREMIO más su valor base, que se muestra en la parte inferior derecha esquina del campo de nivel GRAN PREMIO en la primera página de información.

Formación de victorias

- Las ganancias se pagan de izquierda a derecha por combinaciones del mismo tipo en carretes adyacentes, comenzando desde el carrete más a la izquierda, ya que las combinaciones ganadoras pueden contener solo un símbolo en una posición habilitada de cada carrete consecutivo.
- En una posición diferente en el mismo carrete, el mismo símbolo paga la misma combinación ganadora de nuevo.
- El juego paga solo la combinación ganadora más alta para cada símbolo.
- El juego puede pagar las combinaciones ganadoras varias veces.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|
| 1 |  Diez | 5 | 10 | 40 |
| 2 |  Jacobo | 5 | 10 | 40 |
| 3 |  Reina | 5 | 10 | 40 |
| 4 |  Rey | 5 | 10 | 40 |
| 5 |  As | 5 | 10 | 40 |
| 6 |  Bocina | 10 | 15 | 80 |
| 7 |  Martillo | 10 | 20 | 125 |
| 8 |  Casco | 15 | 30 | 150 |
| 9 |  Mujer | 25 | 50 | 250 |
| 10 |  Hombre | 40 | 75 | 400 |
| 11 |  DISPERSIÓN | 2 | 10 | 20 |

Machine Translated by Google



- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos, excepto los símbolos SCATTER, se calculan multiplicando el Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior y la cantidad de combinaciones ganadoras del símbolo apropiado.
- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# El sueño de Pulgarcita

## Características del juego

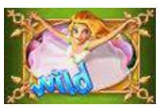
| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 6 |
| 3 posiciones de carrete | 3 posiciones en el 1 calle, 2 , y 3 rd bobinas<br>5 posiciones en las 4 el, 5 el, y 6 el bobinas |
| 4 líneas | 225 fijo |
| Apuesta mínima total de 5 juegos: 50 créditos | |
| Apuesta máxima total de 6 juegos: 100 000 créditos | |

## Pantalla principal del juego




## Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 nd y 5 Solo en los carretes y sustituye a todos los símbolos excepto para el símbolo SCATTER.
- La aparición del símbolo WILD se expande en las posiciones vecinas izquierda y derecha, después que las ganancias se paguen.
- En la aparición simultánea del símbolo WILD en el 5 el carrete y 3 símbolos SCATTER, Las ganancias de los 3 símbolos SCATTER se pagan primero, luego el símbolo WILD se expande y Las ganancias formadas se pagan después del estiramiento de la línea.
- Un símbolo WILD es un símbolo de jackpot cuando el Jackpot progresivo está habilitado.

DISPERSIÓN



Machine Translated by Google



- El símbolo SCATTER aparece en el 4 el , 5el , y 6 Solo carretes , en el juego principal y gratis gira.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana giros gratis.

Giros gratis

- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 10 giros gratis.
- Durante los giros gratis, cuando aparece 1 símbolo SCATTER en la pantalla, el jugador gana 1 nuevo giro gratis que se agrega al número actual de giros gratis.







- Durante los giros gratis, cuando aparecen 2 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 2 nuevos giros gratis que se agregan al número actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en la pantalla, el jugador gana 3 nuevos giros gratis que se agregan al número actual de giros gratis.
- En caso de aparición simultánea de los símbolos SCATTER y WILD, primero, las ganancias de los símbolos SCATTER (si son 3) se pagan, se agregan los giros gratis reactivados y Luego los símbolos WILD se expanden.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.

Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER se forman de izquierda a derecha. hacia la derecha en una línea de pago activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.
- Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Diez | 0 | 1 | 3 | 10 | 50 |
| 2 |  Jacobo | 0 | 1 | 3 | 10 | 50 |
| 3 |  Reina | 0 | 1 | 3 | 10 | 50 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 |  Rey | 0 | 1 | 3 | 15 | 60 |
| 5 |  As | 0 | 1 | 3 | 15 | 60 |
| 6 |  Bicho | 0 | 1 | 4 | 25 | 80 |
| 7 |  Rana | 0 | 1 | 4 | 25 | 80 |
| 8 |  Ratón | 0 | 2 | 5 | 25 | 100 |
| 9 |  Lunar | 1 | 4 | 6 | 25 | 125 |
| 10 |  Tragar | 1 | 4 | 6 | 30 | 150 |
| 11 |  SALVAJE | 2 | 5 | 10 | 40 | 250 |
| 12 |  DISPERSIÓN | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos, excepto los símbolos SCATTER, son Calculado multiplicando el Multiplicador de Apuesta por el coeficiente correspondiente de la tabla arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras de símbolos SCATTER se calculan multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



# Máximo calor

## Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 3 |
| 4 | posiciones de carrete | 3 |
| 3 | líneas | 5 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 5 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

## Pantalla principal del juego




## Formación de victorias

- Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman de izquierda a derecha.
- El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.
- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x3 |
|---|---|---|
| 1 |  Cereza | 40 |
| 2 |  Naranja | 40 |
| 3 |  Limón | 40 |
| 4 |  Ciruela | 40 |
| 5 |  Uvas | 80 |
| 6 |  Campana | 80 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x3 |
|---|---|---|
| 7 |  Sandía | 100 |
| 8 |  Estrella | 200 |
| 9 |  SIETE | 300 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Tormenta eléctrica del Valhalla

### Características del juego

| | | |
|---|---|---|
| 1 | tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 | Número de carretes | 5 |
| 3 | posiciones de carrete | 4 |
| 4 | líneas | 40 fijos |
| | Apuesta mínima total de 5 juegos | 40 créditos |
| | Apuesta máxima total de 6 juegos | 80 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el juego principal y en los giros gratis solo en el 2—, 3rd, 4el, y 5 el bobinas.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos en su propia posición, excepto al SCATTER y Símbolos de MONEDAS (ESCUDOS).

COMODINES EXTRA



y



- Los símbolos EXTRA WILD aparecen en giros gratis en el 2—, 3rd, 4el, y 5 los carretes solamente y Sustituir todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER y SHIELD.

Machine Translated by Google



DISPERSIÓN




- Los símbolos SCATTER aparecen en el juego principal y en los giros gratis solo en el 2 , ronda 3 , y 4 bobinas.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los carretes, el jugador gana giros gratis.

Símbolo del ESCUDO



- Símbolos de ESCUDO con cantidades o nombres de los niveles de Premio de bonificación PREMIO MAYOR, MENOR El PREMIO o el MINI PREMIO pueden aparecer en pantalla durante cada giro base o giro gratis. Los montos pueden ser de 1 a 25 veces la apuesta total del juego.
- El número máximo de símbolos SHIELD que pueden aparecer en la pantalla durante cada base o El giro gratis es 19.




- El símbolo SHIELD con el nombre de nivel MAJOR PRIZE puede aparecer en la pantalla solo una vez por juego principal, cada giro gratis o giros gratis del premio adicional.

ESCUDO ROJO



- Los símbolos de ESCUDO ROJO pueden aparecer en la pantalla solo durante los giros gratis del Premio de bonificación.

## Giros gratis

- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los 2 , ronda 3 , y 4 carretes, el jugador gana 10 giros gratis símbolos EXTRA WILD.
- Cuando aparecen 3 símbolos SCATTER en los carretes durante los giros gratis, el jugador gana 10 nuevos giros gratis (con símbolos EXTRA WILDS) que se agregan a la cantidad actual de giros gratis.
- Durante los giros gratis, el juego utiliza un conjunto alternativo de carretes.
- El jugador juega los giros gratis con la misma apuesta y líneas que en el juego activador.

Machine Translated by Google






## Premio adicional

- El premio de bonificación es un premio de bonificación de múltiples denominaciones con 4 niveles no progresivos: GRAND PREMIO, PREMIO MAYOR, PREMIO MENOR y MINI PREMIO.
- Los valores de los cuatro niveles se muestran en dinero en la primera página de información del juego. y dependen de la apuesta y denominación seleccionadas.
- Cualquiera de los cuatro niveles de premios de bonificación se puede ganar durante la función de Premio de bonificación.




## Giros gratis con premio adicional

- Si el número total de símbolos SHIELD en la pantalla durante un juego principal o un giro gratis es de 8 a 19, el jugador gana 3 giros gratis como premio adicional.
- Todos los símbolos de ESCUDO del juego de activación permanecen en sus posiciones hasta el final del juego. Giros gratis como premio adicional.
- El símbolo ESCUDO ROJO aparece solo durante la función MANTENER Y GIRAR y obtiene una cantidad igual a la suma de las cantidades de los símbolos ESCUDO DORADO que han activado la función Premio adicional.
- Los giros gratis con premio adicional se juegan con carretes especiales donde solo SHIELD y RED SHIELD Los símbolos están activos.
- Durante los giros gratis con premio de bonificación, cada nuevo símbolo de ESCUDO o ESCUDO ROJO en la pantalla Restablece el número de giros gratis de premio de bonificación restantes a 3.
- Los giros gratis y la función de premio de bonificación no se pueden activar simultáneamente durante un juego principal o gratuito. girar.
- Durante la función de premio de bonificación, se utilizan diferentes carretes según cuándo se activa. durante el juego principal o giros gratis.

Machine Translated by Google






- Si el número total de símbolos SHIELD y RED SHIELD en la pantalla después del juego principal, giro gratis, o el premio de bonificación de giro gratis es 20, el jugador gana el GRAN PREMIO, las cantidades en los símbolos SHIELD y RED SHIELD y los niveles de premios de bonificación en los símbolos SHIELD.

• Los montos de los símbolos SHIELD y RED SHIELD y los niveles de premios de bonificación en el Los símbolos SHIELD se ganan solo al final de los giros gratis del premio de bonificación o si se gana el GRAN PREMIO.

• Los giros gratis del premio adicional finalizan si:

  • los giros gratis del premio de bonificación restantes son 0;
  • se gana el nivel GRAN PREMIO.

• Después de finalizar los giros gratis del premio de bonificación, el jugador gana la suma de los montos en el Los símbolos SHIELD y RED SHIELD y los niveles de premios de bonificación que aparecen en el SHIELD símbolos. Si los niveles de premios de bonificación en los símbolos SHIELD son más de uno, son resumido.

• Los giros gratis del premio de bonificación se juegan con la misma apuesta que en el juego que los activó. Premio extra: giros gratis.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos excepto los símbolos SCATTER y SHIELD son se forma de izquierda a derecha en una línea activa, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Las combinaciones ganadoras de SCATTER se forman por la cantidad de símbolos SCATTER en la pantalla, independientemente de su ubicación.

• El juego paga sólo las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias iguales en una línea activa, el juego paga solo la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 5 | 10 | 40 |
| 2 |  Reina | 0 | 5 | 10 | 40 |
| 3 |  Rey | 0 | 5 | 20 | 80 |

Machine Translated by Google



| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 |  As | 0 | 5 | 20 | 80 |
| 5 |  Copa | 2 | 10 | 40 | 200 |
| 6 |  Bocina | 2 | 10 | 40 | 200 |
| 7 |  Casco | 2 | 20 | 60 | 300 |
| 8 |  Pecho | 2 | 20 | 60 | 300 |
| 9 |  Barco | 2 | 20 | 100 | 500 |
| 10 |  Chica | 2 | 20 | 100 | 500 |
| 11 |  DISPERSIÓN | 0 | 2 | 0 | 0 |

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras para todos los símbolos excepto SCATTER y SHIELD Los símbolos se forman multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla de arriba.

- Las ganancias de las combinaciones ganadoras del símbolo SCATTER se forman multiplicando la apuesta total por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Noche de vampiros

### Características del juego

| | |
|---|---|
| 1 tipo de juego | Juego de tragamonedas de video en línea |
| 2 Número de carretes | 5 |
| 3 posiciones de carrete | 3 |
| 4 líneas | 5 fijos |
| Apuesta mínima total de 5 juegos | 5 créditos |
| Apuesta máxima total de 6 juegos | 10 000 créditos |

### Pantalla principal del juego




### Símbolos especiales

SALVAJE




- El símbolo WILD aparece en el 2 ---, 3rd , 4el , y 5 los carretes.
- El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos y se expande en su carrete.

HOMBRE



- MAN es un símbolo de jackpot si el jackpot progresivo está habilitado para el juego.

### Función multiplicadora

- Si los primeros 3 carretes están llenos de uno de los símbolos: Jota, Reina, Rey y As, entonces hay Un multiplicador x3 en el juego. Multiplica todas las ganancias del juego.

Machine Translated by Google



- Si los primeros 4 carretes están llenos de uno de los símbolos: Jota, Reina, Rey y As, entonces en el En el juego, el multiplicador es x4. Multiplica todas las ganancias del juego.
- Si todos los carretes están llenos con uno de los símbolos: Jota, Reina, Rey y As, entonces el multiplicador para todas las ganancias en el juego es x5.

Formación de victorias

• Las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman de izquierda a derecha, comenzando desde el carrete más a la izquierda.

• Solo se pagan las ganancias de la línea de pago más alta.

- Si hay ganancias equivalentes en una línea activa, solo se paga la más larga.

Tabla de pagos

| | Símbolo | x2 | x3 | x4 | x5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  Jacobo | 0 | 5 | 10 | 20 |
| 2 |  Reina | 0 | 5 | 10 | 20 |
| 3 |  Rey | 0 | 10 | 20 | 40 |
| 4 |  As | 0 | 10 | 20 | 40 |
| 5 |  Herramientas | 0 | 15 | 30 | 80 |
| 6 |  Vaso | 0 | 15 | 30 | 80 |
| 7 |  Poción | 10 | 20 | 40 | 200 |
| 8 |  Libro | 15 | 40 | 80 | 500 |
| 9 |  Mujer | 20 | 60 | 200 | 1200 |
| 10 |  HOMBRE | 40 | 80 | 800 | 3 000 |

• Las ganancias de las combinaciones ganadoras de todos los símbolos se forman multiplicando la apuesta por línea por el coeficiente correspondiente de la tabla anterior.

Machine Translated by Google



## Juego de apuestas

- Puede ingresar al juego de apuesta presionando los botones JUGAR/ SELECCIONAR LÍNEAS o JUGAR/ SELECCIONAR APUESTA en el teclado.
- Estos botones solo están activos después de un juego ganador cuando las ganancias del juego no exceden la mitad del límite de apuesta y cuando el Juego de apuesta está habilitado en las funciones de servicio durante la configuración de la máquina.
- El límite de apuesta y el número máximo de intentos de juego también se establecen en el servicio. funciones.
- Una vez que haya ingresado un doble intento, puede cancelar un intento tocando INICIAR y Tome los botones GANAR/APOSTAR en el teclado de la máquina.

Procedimiento

1. Presione el botón GAMBLE/ SELECT LINES o GAMBLE/ SELECT BET en el teclado.
2. La pantalla del juego GAMBLE - ROJO/NEGRO aparece en la pantalla principal del juego:




Campos y botones de vídeo en la pantalla:

| | |
|---|---|
| IMPORTE DE LA APUESTA | La cantidad ganadora, que usted duplica. |
| INTENTOS DE APUESTA RESTANTES | Muestra la cantidad de intentos restantes para duplicar con éxito. |
| APUESTA PARA GANAR | La cantidad ganadora, que se obtiene después de duplicar con éxito. |
| HISTORIA | Muestra la carta actual y las últimas 5 cartas en serie extraídas. |
| Botón ROJO | Un botón de vídeo para una selección de tarjeta roja. |
| Botón NEGRO | Un botón de vídeo para seleccionar una tarjeta negra. |

3. Toque el botón ROJO o NEGRO para adivinar el color de la carta boca abajo.

• La carta actual en el centro de la pantalla está boca arriba y se muestra su color. • Si adivinas el color de la carta, la ganancia actual del juego se duplica. • Si no adivinas el color de la carta, pierdes la ganancia del juego de Apuesta.
El juego termina y vuelves al juego principal.

4. En caso de duplicar con éxito, puede continuar jugando el juego de apuesta hasta que LOS INTENTOS DE APUESTA RESTANTES se convierten en cero.

Machine Translated by Google



# Contactos

Tecnología de juegos europeos Ltd.
BULGARIA

Oficina central

Dirección

6 Panorama Sofia Str., Sofia Park RichHill
Business Center, Bloque A 1756 Sofía,
BULGARIA

Soporte técnico de EGT - Oficina central

Teléfono: +359 2 890 24 68
Móvil: +359 896 71 02 72
Correo electrónico: support@egt.com; parts@egt.com

Ventas de EGT - Oficina central

Teléfono: +359 2 890 24 00
Correo electrónico: sales@egt.com

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**
**GOBERNACIÓN DEL ESTADO LARA**
**SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL MISIONES Y GRANDES MISIONES**
**INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA "LOTERÍA DE LARA"**

La Junta Directiva del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del estado Lara "Lotería de Lara", creado mediante la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara, publicada en la Gaceta Oficial del Estado Lara N° 1.561 Extraordinaria, de fecha 8 de octubre de 2023; debidamente registrado ante la Comisión Nacional de Loterías (CONALOT) bajo el N° 11-IOBPAS-000008-2023; en uso de las atribuciones que le confiere la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, la Ley Orgánica de la Administración Pública, la Ley Orgánica de Procedimientos Administrativos, la Ley Nacional de Lotería, la Constitución del Estado Lara y la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara.

.

Dicta el presente,

# REGLAMENTO GENERAL "JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA"

## CAPÍTULO I
## OBJETO DEL REGLAMENTO

***Objeto***

**Artículo 1**: El presente reglamento tiene por objeto establecer las normas, estructuras y procedimientos que rigen los Juegos de "**JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA"** en sus distintas modalidades de apuestas, operados por la empresa "CENTRO DE APUESTAS REGAL 23", C.A., con Registro de Información Fiscal nro. J-504704237, debidamente inscrita ante la Oficina de Registro Mercantil Primero de Estado Lara, bajo el Nro. 19, Tomo 153-A, Expediente N°364-53229, domiciliada en la Calle 25 entre carreras 19 y 20, Edificio La Francia, planta baja, local 22, Barquisimeto Edo Lara, en lo sucesivo **"LA OPERADORA".**

***Denominación de los juegos***

**Artículo 2:** Los Juegos de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería de Lara se denominan:

1. Loto Deporte Digital
2. Loto Jet Digital (aviator)

3. Lotería Virtual Regal

**PÁRAGRAFO ÚNICO:** Los Juegos de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería de Lara mencionados en el artículo anterior dispondrán de su propio reglamento de uso y descripción y estarán descritos y publicados en el sitio web www.GoldenBets.com.ve.

***Denominación de la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social***

**Artículo 3:** Denominación de la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara **"IOBPASEL- LOTERÍA DE LARA",** con Registro de Información Fiscal Nro. G-2000170220, Ente creado por el Estado según Gaceta Oficial del Estado Lara N°1.561 del 8 de octubre de 2023, para el ejercicio de las actividades de Juegos de Lotería, que le han sido reservadas de conformidad con lo establecido en el Artículo 1 de la Ley Nacional de Lotería, a los fines de obtener fondos destinados a la beneficencia pública y asistencia social, en los términos y condiciones establecidos por las leyes, en lo sucesivo**, IOBPASEL- LOTERÍA DE LARA.**

***Denominación del Operador del Juego de Lotería***

**Artículo 4:** La Operadora tiene el carácter de sociedad mercantil y se denomina "**CENTRO DE APUESTAS REGAL 23",** C.A., con Registro de Información Fiscal nro. J-504704237, debidamente inscrita ante la Oficina de Registro Mercantil Primero de Estado Lara, bajo el Nro. 19, Tomo 153-A, Expediente N°364-53229, domiciliada en la Calle 25 entre carreras 19 y 20, Edificio Francia, planta baja, local 22, Barquisimeto Edo Lara, en lo sucesivo **"LA OPERADORA".**

***Sitios web y Redes Sociales Oficiales***

**Artículo 5:** La **"LOTERÍA DE LARA"** y **"EL OPERADOR"** Contarán con el siguiente Redes Sociales y Sitio web oficial:
**Página web Oficial:** www.GoldenBets.com.ve, o cualquier plataforma debidamente autorizada por la IOBPAS de la Lotería de Lara.

**Redes Sociales Oficiales:**

| Red Social | Cuenta LOTERÍA DE LARA | Cuenta OPERADOR |
|---|---|---|
| **Instagram** | @lotdelara | @Goldenbets.ve |
| **Tiktok** | | |
| **Youtube** | | |
| **Facebook** | @lotdelara | |
| **@Threads** | | |

***Del Domicilio Procesal***

**Artículo 6:** Se declara como domicilio especial, exclusivo y excluyente a la ciudad de Barquisimeto de la República Bolivariana de Venezuela, respecto de todas las

acciones y asuntos judiciales o extrajudiciales, relacionado con los juegos de lotería digitales definidos en el artículo 2 de este reglamento**,** a la jurisdicción de cuyos Tribunales de justicia se someterán las partes pudiendo acudir a otros Tribunales de Justicia y demás Organismos Públicos Regionales o Nacionales, cuando así lo estimare conveniente y fuere necesario.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** Los apostadores y demás interesados en este Juego de Lotería renuncian a su domicilio natural, de conformidad al artículo 32 del Código Civil.

**Artículo 7:** En todo lo referente a los Juegos de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería de la **"LOTERÍA DE LARA"** la Institución Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara **"LOTERÍA DE LARA", "LA OPERADORA"** y demás interesados deberán dirigirse a la ciudad de Barquisimeto de la República Bolivariana de Venezuela.

***Definiciones***

**Artículo 8:** A los efectos del presente Reglamento se entenderá por:

8.1) COMERCIALIZADORA: Es la persona natural, jurídica o entidades económicas de derecho privado, que ejercen actividades de intermediación en la venta de juegos de lotería y sus tipos, quienes para poder interactuar comercialmente con los demás sujetos que se desempeñen en la actividad, deberán obtener las licencias expedidas por las INSTITUCIONES OFICIALES DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL, (IOBPAS) y su correspondiente registro ante la Comisión Nacional de Lotería (CONALOT).

8.2) CONALOT: La Comisión Nacional de Lotería es un servicio autónomo, sin personalidad jurídica, con autonomía funcional, financiera, presupuestaria y de gestión, con rango de Dirección General adscrita al Ministerio con competencia en materia de finanzas.

8.3) CUOTA: el valor dado a una apuesta que se le multiplica la cantidad apostada para obtener la ganancia de esa misma apuesta ganadora.

8.4) IOBPAS: Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social. Son entes creados por el Estado para el ejercicio de las actividades de juegos de lotería, que le han sido reservadas de conformidad con lo establecido en el artículo 1 de la Ley Nacional de Lotería, a los fines de obtener fondos destinados a la beneficencia pública y asistencia social en los términos y condiciones establecidos en la ley

8.5) JUEGO DE LOTERÍA: Ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se apuesta una cantidad de dinero determinada y cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores o apostadores, sino exclusivamente del acaso, la suerte o el azar, y que se lleva a cabo de manera pública y cumple con las reglas establecidas por la autoridad competente para explotarlo.

8.6) BOLETO O COMPROBANTE DE JUEGO: Es el documento, impreso o digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Para el caso de las jugadas en puntos de venta físicos, este comprobante será impreso en papel de seguridad que emiten los terminales de computadora, instalados en cada punto de venta, y que contiene una jugada elegida por el jugador. Para su validez, el boleto debe contener en el anverso los siguientes elementos: código o nombre del agente autorizado, el

logotipo de la Lotería de Lara, la fecha y número del evento, la fecha y hora de compra del boleto, el precio pagado por el total de jugadas realizadas, titular del juego, y el código de barras correspondiente. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada apuesta será determinado por LA OPERADORA e informado en la misma plataforma de juego.

8.7) CANAL DE VENTA AUTORIZADO: Punto de venta o plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos

8.8) CIERRE DE JUGADA: Momento en el cual el sistema deja de aceptar jugadas.

8.9) APOSTADOR: Persona que paga el derecho a participar en el Juego de Lotería, ofreciéndosele a cambio un premio en dinero y/o en especie, el cual ganará sólo si acierta los resultados del Juego de Lotería.

8.10) FIGURA: Juego consistente en la combinación finita de representaciones gráficas, animales, objetos, cosas o cualquier otro elemento que permite al apostador seleccionar un conjunto de ellas de un total de figuras predeterminadas

8.11) APUESTA: Adquisición de billete, boleto, ticket físico, ticket online, preimpresos, cuyas combinaciones de números ya están previamente impresas en el boleto o ticket respaldados o emitidos por las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social.

8.12) CENTRO DE APUESTA: Espacios físicos acondicionados adecuadamente para la comercialización directa al comprador, apostador y público en general, de los distintos tipos de modalidades o Juegos de Lotería, mediante el pago del valor facial del billete, boleto o ticket, cantidad que en caso de acierto en el Juego de Lotería se recupera aumentada a expensas de las que han perdido quienes no acertaron.

8.13) CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN DE APUESTA: Es un código alfanumérico único e irrepetible, generado por una aplicación tecnológica del servidor principal de las Instituciones Oficiales de Beneficencia Pública y Asistencia Social o por el de quien ésta designe.

8.14) APUESTA VIRTUAL: Es aquella cuya combinación de números, figuras y/o signos, así como el monto de la apuesta son seleccionados por el apostador, a través de un medio electrónico, como telefonía fija o móvil, o internet o cualquier otro.

8.15) MEDIO DE APUESTA: Es la jugada contenida de manera preimpresa, impresa o virtual que adquiere un apostar y en términos generales están constituida por los boletos, cartones, o medios de apuesta, física impresa de forma instantánea en centros de apuesta, puntos de venta y online a través de Páginas Web, APPS, WhatsApp, Telegram, SMS. mediante los cuales se materializan las apuestas, y cuya presentación es suficiente en cuanto a su identificación y a los posibles derechos que puedan generar. Los medios de apuestas contienen las combinaciones de números, así como el monto de la apuesta, los cuales son seleccionados por el apostador al momento de su expedición. Toda apuesta debe ser respaldada por una INSTITUCIÓN OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL, en este caso por la IOBPASEL - LOTERÍA DE LARA.

8.16) SITIO WEB: Es el portal de internet a la que se puede acceder a través de la dirección de Internet www.GoldenBets.com.ve, en el que se publica toda la información actual y relevante sobre las operaciones de la plataforma, y a través de la cual se proporcionan los servicios a los titulares de las cuentas.

8.17) LOS SERVICIOS: son las ofertas de juegos Digitales y apuestas proporcionadas por la firma al titular de la cuenta a través del sitio web.

8.18) TARJETA: Se refiere a todos los tipos de tarjetas con una función de "pago", "cargo", "débito", "crédito", "virtual" y/o similar.

8.19) PROVEEDOR DE SOLUCIONES DE PAGO: Es un intermediario que actúa como agente de pago para varios métodos de pago diferentes y que permite depósitos y retiros a través de la plataforma.

8.20) INSTITUCIÓN FINANCIERA: Es un banco u otra institución regulada por una Ley de servicios financieros nacionales o similar.

8.21) FUERZA MAYOR: Se refiere a cualquier ocurrencia o condición más allá del control razonable que lleva a una demora o incumplimiento de la obligación contractual de la parte afectada y, para los fines de las reglas de los juegos vinculados a la plataforma digital de la Lotería de Lara , incluirá desastres naturales, restricciones del gobierno, incluida la denegación o cancelación de cualquier licencia necesaria cuando dicha denegación o cancelación se realice sin que sea culpa de la parte afectada, pandemias, guerras, estallidos de hostilidades, disturbios, disturbios civiles, insurrecciones, actos de terrorismo, incendios, explosiones, inundaciones, robos, daños maliciosos, huelgas, bloqueos y/o cualquier otra causa más allá del control razonable de la parte cuyo desempeño se vea afectado.

8.22) APLICACIÓN DEL CLIENTE: Es la aplicación del navegador web abierta por el titular de la cuenta para utilizar los servicios.

8.23) SOFTWARE: Es todo el programa utilizado por la Lotería de Lara para ofrecer y/o operar los Servicios y/ o ejecutar la aplicación del cliente.

8.24) PREMIO: Es una cantidad, un bono o una recompensa que puede ganar el titular de la cuenta. Es el factor o premio fijo por acertar el resultado de un determinado evento o partido definido por LA OPERADORA y respaldado por la LOTERÏA DE LARA donde programará actividades relacionadas al juego de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería de Lara. Adicionalmente, el organizador podrá ofrecer los siguientes premios:

•POZO ACCUMULADO GRANDE: Premio aleatorio otorgado por LA OPERADORA

•POZO ACUMULADO PEQUEÑO: Premio aleatorio otorgado por LA OPERADORA

8.25) CUENTA INACTIVA: Es una cuenta de un titular de la cuenta que no ha registrado ningún inicio y/o cierre de sesión por un período superior a 12 meses consecutivos.

8.26) SISTEMAS EN LÍNEA: Es el grupo de componentes relacionados entre sí, para la realización de tareas específicas vinculadas con las apuestas derivadas de la explotación de la actividad de Loterías, integradas por el Software, Hardware y las telecomunicaciones, que a través de un sistema centralizado registran, administran, certifican y validan las apuestas que se realizan en todo el territorio nacional en los diferentes centros de apuestas.

8.27) CUENTA DIGITAL: Es un registro creado a través de la plataforma del Sitio Web digital de la Lotería de Lara, que contiene los datos del usuario que decide

apostar de manera voluntaria cualesquiera de los juegos virtuales ofrecidos en el sitio web para su entretenimiento.

8.28) LOTERÍA VIRTUAL REGAL: juegos de apuestas de eventos representado gráficamente numéricos o de, de carreras o de deportes, los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas. Los eventos serán ofrecidos a criterio de LA OPERADORA dentro de los cuales podría se ofrecerá, así como carreras de perros, galgos, motos, autos, ruedas con números simples o asociado a animalitos partidos y eventos de futbol o de baseball, y otras disciplinas; entiéndase esta lista como enunciativa más no limitativa.

8.29) ESTADÍSTICAS: Información estadística de los eventos.

8.30) MODALIDAD DE FACTURA: El ticket, boleto o instrumento de juego, estará diseñado bajo la modalidad de factura, de acuerdo con lo establecido en la Providencia Administrativa No. 102, de fecha 22 de octubre de 2009, dictada por el Servicio Nacional Integrado de Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT), publicada en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela Nº 39.290, de fecha 22 de octubre del año 2009. Los requisitos contenidos en la citada Providencia podrán variar ajustándose a las exigencias que al efecto se dicten a través de Providencias Administrativas y/o instrucciones emanadas de los organismos competentes de conformidad con la Ley Especial que rige la materia.

8.31) MONEDA: El jugador puede apostar en Bolívares o Dólares de los Estados Unidos de América.

8.32) PANTALLAS: Son los equipos en los que se muestran el desarrollo de los eventos virtuales y la información previa y posterior a cada uno de ellos, los mismos que se encuentran instalados en los Puntos de Venta Autorizados y/o a través de la plataforma web.

8.33) PERÍODO PARA REALIZAR JUGADAS: El periodo en el cual se podrán realizar jugadas será hasta antes del inicio de cada evento a través de la plataforma web, o hasta 5 segundos antes del inicio de cada evento en los Puntos de Venta Autorizados.

8.34) RNG: Random Number Generator o, en castellano, Generador de Números Aleatorios, es un sistema virtual que genera de manera aleatoria los resultados de cada evento o partido.

8.35) SISTEMA CENTRAL DE PROCESAMIENTO DE DATOS: Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de resultados.

8.36) SORTEO: Acto público, mediante el cual se lleva a cabo la realización de juego de lotería.

## CAPITULO II

## GENERALIDADES DE USO, ACCESO Y SEGURIDAD DE “JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA” EN LA PLATAFORMA EL SITIO WEB GOLDENBETS

***Compromiso de Plataforma del Sitio Web***

**Artículo 9: “LA LOTERIA DE LARA” y “EL OPERADOR”** disponen de una plataforma digital robusta, denominada **www.Goldenbets.com.ve** diseñada bajo

los estrictos estándares previstos en la Ley Nacional de Lotería y su Reglamento, a los fines de brindar a los usuarios adultos condiciones legales y seguras para hacer sus apuestas, pudiendo tener acceso a cada usuario y jugar dentro de sus medios financieros, además de recibir un servicio de alta calidad, integridad, imparcialidad y fiabilidad. Por tanto, el compromiso es hacer todo lo posible para evitar y reducir los problemas que pueden surgir de la participación en el juego.

***Obligaciones del Usuario***

**Artículo 10:** Para tener acceso a la plataforma del sitio Web GoldenBets se requiere ser mayor de edad, en razón de lo cual, ningún menor de dieciocho (18) años de edad podrá registrarse o descargar el software o usar los servicios bajo ninguna circunstancia y toda persona que no sea mayor de 18 años de edad y descargue el software o utilice el servicio estará infringiendo los términos y condiciones de este reglamento y estará violando el acuerdo con el usuario. **LA LOTERÍA DE LARA** y **LA OPERADORA** se reservan el derecho de solicitar pruebas de la cédula de identidad a toda persona que ingrese a la plataforma, pudiendo en caso de no comprobar la identidad y edad del usuario, cerrar las cuentas y retener cualquier dinero incluido en la cuenta, hasta cuando se haya verificado su edad.

***Autoexclusión y Recesos***

**Artículo 11:** El usuario de la plataforma del sitio Web GoldenBets **"LOTERÍA DE LARA y LA OPERADORA"** podrán decidir autoexcluirse del sitio de manera voluntaria, y a partir de ese momento no podrá utilizar una nueva cuenta en el mismo sitio, durante el periodo de exclusión que haya seleccionado, hasta que este finalice y la cuenta original pueda volver a activarse. En caso de violación de las reglas de autoexclusión, **"EL OPERADOR"** y/o **"LOTERIA DE LARA"** tendrán derecho a bloquear cualquier cuenta nueva y retener los fondos ahí depositados.

***Juego Responsable***

**Artículo 12: "EL OPERADOR" y "LOTERIA DE LARA"** se comprometen a respaldar las apuestas responsables entre sus clientes, así como a promover la conciencia del juego no problemático y mejorar la prevención, la intervención y el tratamiento de jugadores problemáticos. La política de juego responsable se funda en el compromiso que identifica a la lotería de minimizar los efectos negativos del juego, y así promover prácticas a conciencia de juego responsable, apoyando a la generación de jugadores de lotería en línea, ofreciendo una amplia gama de entretenimiento, siempre velando por el bienestar de los usuarios. También, se garantiza la responsabilidad de transparencia de la línea de productos.

**PARÁGRAFO ÚNICO**: ***Apuesta Responsable*****,** el apostador realiza sus apuestas de forma consciente y responsable, que a los fines principales versan sobre la recreación y el entretenimiento, en la que el monto apostado infiere solo en la participación y no en la dilapidación de la posición económica del apostador.

***Protección a la adicción al juego***

**Artículo 13: "EL OPERADOR" y "LA LOTERIA DE LARA**" protegen contra la adicción al Juego de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería de Lara. Se prohíbe la participación de jugadores con problemas de juego en nuestra plataforma o Sitio Web, por lo que se efectuarán comunicaciones constantes a los usuarios, con la información necesaria para que prevengan posibles conductas adictivas y promover el auto cuidado y la auto responsabilidad, que se considera es la forma más sostenible de prevención y protección contra la

adicción al juego, proporcionando productos transparentes, información exhaustiva y acabada, y manteniendo una línea de conducta transparente y responsable.

***Condiciones para crear una cuenta de apuestas en la Plataforma del Sitio Web GoldenBets de la Operadora y de la Lotería de Lara***

**Artículo 14:** Para registrase en la plataforma de los Juegos de Lotería Virtuales y Sistemas de Apuestas en Línea de Lotería la "**LOTERÍA DE LARA" y "LA OPERADORA"** se debe cumplir con las siguientes condiciones y términos:

**1.** Para participar en un juego por dinero en la plataforma O Sitio Web de la LOTERIA DE LARA, debe ser titular de la cuenta y para estar registrado como jugador, el usuario debe hacer el registro de manera personal y enviar una solicitud de registro, con la siguiente información:

a. Fecha de nacimiento, proporcionando una identificación válida que demuestre que el jugador tiene más de dieciocho (18) años de edad o la mayoría de edad legal según la legislación venezolana (los documentos de identificación que deben presentarse incluyen: copia de un documento de identidad válido, pasaporte, cédula de identidad o documento equivalente);

b. Nombre y apellido del jugador;

c. Dirección de residencia completa del jugador;

d. Dirección de correo electrónico válida del jugador; y

e. Un nombre de usuario y una contraseña.

**2.** Presentar declaración de no ser menor de dieciocho (18) años. La "**LOTERÍA DE LARA" y** "**LA OPERADORA"** se reserven el derecho de solicitar una prueba de edad adicional y de realizar comprobaciones adicionales para verificar la información proporcionada. Una cuenta de Lotería de Lara puede ser suspendida hasta que se proporcione una prueba satisfactoria de edad.

**3.** La persona que solicite convertirse en titular de una cuenta además garantiza lo siguiente:

a. Ser una persona física (una persona jurídica no será aceptada como titular de una cuenta);

b. No estar restringido por capacidad legal limitada; de conformidad con el Código Civil Venezolano.

c. No actuar en nombre de otra parte;

d. No ser clasificado como un jugador compulsivo con problemas, y/o ser incluido (ya sea voluntaria o involuntariamente) en cualquier registro o base de datos de jugadores excluidos;

e. No depositar dinero proveniente de actividades criminales y/o ilegales; de conformidad con lo establecido en las NORMAS DE PREVENCIÓN, CONTROL Y FISCALIZACIÓN DE LOS DELITOS DE LEGITIMACIÓN DE CAPITALES Y EL FINACIAMIENTO AL TERRORISMO, EN LA ACTIVIDAD DE JUEGOS DE LOTERIA.

f. No depositar dinero a través de una tarjeta en la que el titular de la cuenta no esté autorizado a usar y/o utilizar una tarjeta en una jurisdicción en la que las apuestas y los juegos están prohibidos;

g. No realizar actividades delictivas en las que una cuenta de Lotería de Lara esté directa o indirectamente involucrada;

h. No usar los Servicios si es ilegal en su país de residencia o está restringido el abrir una cuenta de juego, comprar o usar los servicios de Lotería de Lara y/o participar en los juegos ofrecidos. Es responsabilidad del titular de la cuenta garantizar que su uso del sitio web y los servicios de Lotería de Lara sea legal;

i. No considerar el sitio web o los Servicios ofensivos, objetables, injustos ni indecentes;

j. Mantener actualizados los detalles de su cuenta de Lotería de Lara en los siguientes términos: nombre y apellidos, País de residencia, dirección de correo electrónico válida y número de teléfono.

**4.** Un usuario que solicita una cuenta de Lotería de Lara reconoce y acepta:

a. Todas las definiciones y estipulaciones según lo establecido en las Reglas y condiciones de Lotería de Lara

b. el usuario queda sometido a las Reglas y condiciones de Lotería de Lara tal y como están publicadas actualmente en el sitio web, así como cualquier posible cambio futuro en las mismas;

c. Que el contrato se rige por las Leyes, reglamentos y providencias emanadas de la Comisión Nacional de Lotería, la Ley del Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara "Lotería de Lara" y de cualquier Órgano Superior Nacional o estadal en materia de Tributos, normas y regulaciones especiales que tenga injerencia en la materia de control y regularización para el sano desenvolvimiento de las apuestas en el Territorio Nacional.

d. La Operadora de Lotería de Lara permite a todos sus usuarios elegir su propia combinación de nombre de usuario y contraseña. Los usuarios deben mantener tal información en secreto. Si su nombre de usuario y contraseña se han introducido correctamente en su acceso al sitio, todas las apuestas siguen vigentes y no pueden ser canceladas o cambiadas por el usuario. Si el usuario sospecha que otra persona, aparte de él, conoce su contraseña, debe cambiarla inmediatamente en nuestro sitio web.

c. En caso de olvido de su contraseña, o una parte de ella, debe enviar una solicitud al soporte de atención al cliente de la Operadora de la Lotería de Lara para una nueva contraseña.

d. Los usuarios que realicen sus apuestas en Lotería de Lara mediante un teléfono celular, deben recordar que Lotería de Lara no se responsabiliza por ninguna pérdida de información en el teléfono del cliente, y no se responsabiliza de ningún tipo de comisión de los operadores de celulares y de Internet.

## CAPÍTULO III

## EL JUEGO DE LOTERÍA:
## "JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA"

### *Estructura del Juego de Lotería*

**Artículo 15:** El juego de lotería denominado **"JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA"** posee una estructura como un juego de lotería innovador, donde el apostador selecciona varias modalidades, categorías o disciplinas, tales como**: Loto Deporte Digital, Loto Jet Digital (aviator) y Lotería Virtual Regal** que en su conjunto son apuestas virtuales, y consiste en las opciones que puede elegir un jugador, como posible resultado de cada evento anteriormente denominadas. Dichas modalidades de juegos de apuestas virtuales son eventos representados gráficamente, numéricos, figuras, de carreras o de deportes, los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas. Los eventos serán ofrecidos a criterio de **"LA OPERADORA"**, dentro de los cuales podría ofrecer, entre otros, carreras de perros, galgos, motos, autos, ruedas con números simples, figuras o asociado a animalitos, partidos y eventos de futbol o de baseball, y otras disciplinas; entendiéndose esta lista como enunciativa más no limitativa.

***Disciplinas y Categorías de los Juegos Virtuales***

**Artículo 16:** Las disciplinas de los Juegos de Lotería Virtuales y Sistemas en Línea son los siguientes:

**1.- LOTERÍA VIRTUAL REGAL:** Consiste en las opciones que puede elegir un jugador, como posible resultado de cada evento. En todos los casos **"LA OPERADORA"** es responsable de establecer y publicar el valor de una jugada. Este juego ofrece con probabilidades determinadas para cada evento por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador. Las probabilidades se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones. De igual manera la participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidas, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de **"LA OPERADORA"** con autorización de **"LA LOTERÍA DE LARA**", dichos cambios serán comunicados por **"LA OPERADORA"** a los jugadores en la fecha de entrada en vigor de los mismos. La participación en los juegos de **LOTERÍA VIRTUAL REGAL** sólo podrá ser realizada a través de los Puntos de los Canales de Venta Autorizados, incluyendo tiendas físicas y venta a través de la página web y son los siguientes:

- **ANIMALITOS EXPRESS:** Animalitos Express es un juego que consta de 38 números divididos en 7 colores donde los jugadores pueden apostar a un número vinculado a un animal o apostar a cualquiera de los 7 colores del distrito en el que se dividen los 38 números.

- **SPIN2WIN:** Spin2win: un juego de una rueda con 38 números donde los pagadores pueden apostar a cualquier número o varias otras formas como color, par / impar, números altos / bajos, sectores, la docena de números y otras modalidades de apuestas.

- **CARRERA DE GALGOS:** Carreras en formato de video pregrabado. Seis perros elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

- **CARRERA DE CABALLOS:** Carreras en formato de video pregrabado. Seis caballos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

- **CARRERAS DE MOTOS:** Carreras en formato de video pregrabado. Seis pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

- **CARRERAS DE SPEEDWAY:** Carreras de Drift de 4 motos en formato de video pregrabado. Cuatro pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta modalidad de carrera de motociclismo que se corre en óvalos de tierra. La primera y segunda posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas tras realizar cuatro vueltas.

- **CARRERAS DE KARTS:** Carreras en formato de video pregrabado. Ocho pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta disciplina del automovilismo que se practica con karts. La primera, segunda y tercera

posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

- **PENALT2WIN:** Penalt2win es un juego en el que el apostante tiene que predecir en qué zona de la portería caerá el penalti. La portería está dividida en 36 zonas únicas distribuidas en una cuadrícula de 3x12 y, en cuanto a los tiros fallados, encontramos Fallo, Parada o Poste. El juego elimina cualquier ambigüedad asegurando que el balón cae en una y sólo una zona al marcar un gol. También existe el resultado "No gol"

- **BASEBALL2WIN:** Baseball2Win es un juego interactivo en el que el apostante tiene que predecir por dónde irá la bola después del lanzamiento del bateador. El juego tiene el mismo mecanismo que Penalt2win. sólo la visualización cambia de Penal a Béisbol.

- **PARTIDOS DE FÚTBOL (ASSOCIATION FOOTBALL) GENERADOS EN 3D Y EN TIEMPO REAL**: El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en seis segmentos, los primeros segmentos corresponden al primer tiempo y los tres últimos al segundo. Cualquier tiempo cada segmento puede contener un gol (y solo uno), por lo tanto, el número máximo de goles por partido es de 6. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

**2.- EL JUEGO DE LOTO JET (AVIATOR)** es un juego interactivo con gráficos que muestran un avión despegando y, tras un breve vuelo, desaparece de la pantalla. En este caso:
El jugador puede apostar antes del despegue del avión de la suerte y ganar si ha optado por retirarse del juego antes de que el avión desaparezca de la pantalla.

El multiplicador de ganancias comienza en 1x y crece más y más a medida que el Avión de la Suerte despega y asciende de altura.

Las ganancias son el multiplicador con el que realizaste un Cashout multiplicado por tu apuesta.

Antes del comienzo de cada ronda (Despegue), por un generador de números generados aleatorios (NGA) de probada imparcialidad genera el coeficiente al que saldrá volando el Avión de la Suerte.

Aleatorización:
El coeficiente de cada ronda está basado en el algoritmo "Probably Fair" y es completamente transparente y 100% justo. Más información sobre el sistema Probably Fair.

El jugador puede comprobar y modificar los ajustes de Probable Fair desde el menú Juego o Ajustes de Probable Fair.

El jugador puede comprobar la equidad de cada ronda pulsando el icono, frente al resultado en la pestaña "Mis apuestas" o "Top".

**3.- LOS JUEGOS DE LOTO DEPORTES DIGITAL:** Estos juegos son probabilidades fijas ya sea de deportes grupales o individuales. Las apuestas con probabilidades fijas pueden realizarse con la publicación del Programa que incluye todos los eventos disponibles para la apuesta en el Sistema Central de Cómputo. El mencionado programa enumera los eventos, con su respectiva fecha y hora de realización, las probabilidades, las posibles reglas específicas de juegos válidas para determinado Programa y los demás detalles e información respecto a dichos eventos para ayudar a la participación de los jugadores. En esta categoría existen entre otros los siguientes deportes: Futbol, Tiro a la portería, Baloncesto, Hockey

sobre hielo y sobre hierba, Fútbol americano, Tenis, Balonmano, Rugby, Carrera de Autos, Carrera de Motos, Ciclismo, Deportes de Invierno (Esquí), Boxeo/MMA, Vóleibol, Vóleibol de Playa, Dardos, Fútbol Sala, Snooker, Golf, Cricket, Atletismo, Badminton, Pesapallo, Squash, Hurling, Fútbol Australiano, Tenis de mesa, Baloncesto 3x3, Bandy, Unihockey, Waterpolo, Kabaddi, Bolo césped, Pádel tenis. Estas modalidades y especificaciones de cada deporte estarán expuestos en la Página Web de GoldenBets de acuerdo a cada uno de sus reglas y juegos.

***Tipos de Apuesta por Disciplina y Categoría***

**Artículo 17*:*** Las apuestas por cada tipo de disciplina de los Juegos de Lotería Virtuales Regal

Los tipos de apuesta disponibles para la disciplina Animalitos Express son:

| **Disciplina: Animalitos Express** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Tipo | Número vinculado a un animal | Color estandar | Color Dorado (premium) | Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad del juego |
| Apuestas de cuota fija | ✓ | ✓ | ✓ | Las Apuestas de Cuota Fija es el proceso de emplazar apuestas con una cuota predeterminada. Esto significa que el jugador conoce exactamente cuánto puede ganar en el momento de realizar una apuesta, independientemente de cuánto |
| cuota | 34 | 6 | 17 | |

Los tipos de apuesta disponibles para la disciplina Spin2win son:

| | **Tipo de Apuesta** | **cuota** | |
|---|---|---|---|
| Las Apuestas de Cuota Fija es el proceso de emplazar apuestas con una cuota predeterminada. Esto significa que el jugador conoce exactamente cuánto puede ganar en el momento de realizar una apuesta, independientemente de cuánto | | | **Base de apuesta** |
| Números | ✓ | **x36** | Apuesta sobre un número |
| Color (Rojo/Negro) | ✓ | **x 2** | Apuesta sobre un color |
| Color Verde | ✓ | **x36** | Apuesta sobre en color Verde |
| Docena | ✓ | **x 3** | Apuesta sobre una docena de números. (1-12, 13-24 o 25-36). |
| Impar/par | ✓ | **x 2** | Apuesta sobre inpar/ par números |
| Sectores | ✓ | **x6** | Predice el sector ganador de del centro de la ruleta de la A hasta la F. |
| Altos/ Bajos | ✓ | **x 2** | Apuesta sobre altos o bajos números ( 1-18 o 19-26) |
| Finales | ✓ | **x 9** | Acierta la última cifra del número ganador (ej. 1, 11, 21) |
| Bajos/Altos y Color | ✓ | **x 4** | Apuesta sobre altos o bajos números ( 1-18 o 19-26) y con el color |
| Gemelos | ✓ | **x 2** | números con cifras repetidas (ej. 11, 22). |
| Espejo | ✓ | **x 18** | Cuando las cifras son opuestas. (ej. 12-21, 13-31 |

Los tipos de apuesta disponibles para las disciplinas de juego en la forma de carreras son**:**

| CARRERAS | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tipo | Caballos | Galgos | Motos | Karts | Speedway | Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad de juegos de carreras. Tenga en cuenta que cada juego tiene un número diferente de corredores y combinaciones. |
| Corredores | 6 | 6 | 6 | 8 | 4 | |
| Apuestas de cuota fija | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Las Apuestas de Cuota Fija es el proceso de emplazar apuestas con una cuota predeterminada. Esto significa que el jugador conoce exactamente cuánto puede ganar en el momento de realizar una apuesta, independientemente de cuánto fluctúen las probabilidades. |
| Ganador | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta al corredor que finalice en primer lugar. |
| Colocado 2º | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta al corredor que finalice en primera o segunda posición. |
| Colocado 3º | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | Apuesta al corredor que finalice en primera, segunda o tercera posición. |
| Gemela No Reversible | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta seleccionando a los dos corredores que finalicen en primera y segunda posición en orden exacto. |
| Gemela Reversible | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta seleccionando a los dos primeros finalistas sin importar el orden de llegada. |
| Trío No Reversible | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ | Apuesta seleccionando a los tres primeros finalistas en orden exacto de llegada. |
| Impar / Par | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta a la paridad del corredor que llegue en primer lugar a la meta (siendo par o impar). |
| Menor / Mayor | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta al corredor que finaliza por debajo, menor, o por arriba, mayor, del umbral establecido. (e.j. Perros 6, Menor = 1ª ,2ª o 3ª posición) |
| Sistema | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Apuesta a todas las combinaciones posibles del número seleccionado como resultado posible. De los dos primeros clasificados (Doble - Apuesta con un mínimo de 2 números de salida) o los tres primeros (Triple - Apuesta de un mínimo de 3 números de salida). |

Las cuotas para la categoría de juegos denominada Carreras son únicas para cada juego e incluso para cada evento, y se comunican en pantalla antes de que comience el evento. Los jugadores, al observar la pantalla, estarán plenamente informados sobre sus ganancias esperadas si deciden realizar una apuesta.

Los tipos de apuesta disponibles para las disciplinas de juego en la forma de visualización de deportes son**:**

**Penalt2win y Baseball2win**

| Mercado | Quota | Descripción |
|---|---|---|
| Número | x 36 | Los apostantes predicen exactamente en cuál de las 36 zonas designadas caerá el balón después de un penalti, si se marca un gol. |
| Docena | x 3 | Los apostantes predicen exactamente en cuál de las 36 zonas designadas caerá el balón después de un penalti, si se marca un gol. El apostante predice si el balón caerá en las secciones horizontales izquierda, centro o derecha de la portería, basándose en estas zonas predefinidas:<br>• Izquierda: cubre las zonas del 1al 12.<br>• Centro: cubre las zonas del 13 al 24.<br>• Derecha: cubre las zonas del 26 al 36. Este mercado no se define si no se marca un gol. |
| Color | Rojo x2 , Negro x 2, Verde x 9 | Los jugadores pueden apostar en qué color entrará el balón después de un penalti, o si el penalti no se marca.<br>Las 36 zonas de la portería se colorean alternativamente.<br>• Rojo: gana si el balón cae en cualquiera de las zonas rojas: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.<br>• Negro: gana si el balón cae en cualquiera de las zonas negras: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.<br>• Sin gol: gana si no se marca el penalti. |
| Par/Impar | x 2 | Los apostantes predicen si el balón caerá en una zona con un número par o impar, en caso de que se marque un gol. |
| Mitad (Alto/Bajo) | x 2 | Los jugadores apuestan a si el balón caerá en un número de la zona baja o alta, en la mitad izquierda o en la mitad derecha, en caso de gol.<br>• Mitad izquierda: gana si el balón cae en un número inferior a 18,5, en la mitad izquierda de la portería.<br>• Mitad derecha: se gana si el balón cae en un número superior a 18,5, en la mitad derecha de la portería. |
| Fila | x 3 | Los jugadores pueden apostar en qué fila de la portería entrará el balón, en caso de marcar gol. La portería está dividida en 36 zonas, numeradas de abajo a arriba y de izquierda a derecha.<br>• Inferior: gana si el balón cae en cualquier zona de la fila inferior (1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 o 34).<br>• Centro: gana si el balón cae en cualquier zona de la fila central (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 o 35).<br>• Superior: gana si el balón cae en cualquier zona de la fila superior (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 o 36). |
| No Gol | x 27 | En caso de no marcar gol, el jugador puede apostar por diferentes resultados para un penalti no marcado.<br>• Fallo: gana si el lanzador falla el gol por completo.<br>• Parada: gana si el portero bloquea el balón con éxito.<br>• Poste: (Sólo disponible en Modo 3) gana si el balón golpea el poste. |
| Sector | x 6 | Los apostantes predicen en qué sector entrará la bola. Hay 6 sectores:<br>• Sector A: 1, 2, 3, 5, 6, 9.<br>• Sector B: 4, 7, 8, 11, 12, 15.<br>• Sector C: 10, 13, 14, 16, 17, 18.<br>• Sector D: 19, 20, 21, 22, 23, 25.<br>• Sector E: 24, 26, 27, 28, 29, 31.<br>• Sector F: 30, 32, 33, 34, 35, 36. |
| Columna | x 12 | Los apostantes predicen en qué columna entrará el balón. Cada columna tiene 3 zonas. |
| Corner | x 9 | Los apostantes predicen en qué esquina entrará el balón. Cada esquina tiene 4 zonas. |

| | | |
|---|---|---|
| Split | x 18 | Los jugadores pueden hacer sus apuestas en dos zonas adyacentes horizontal o verticalmente. |

**Partidos de Futbol**

| Tipo | Partidos de futbol | Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad de juegos. Tenga en cuenta que cada juego tiene un número diferente de equipos. |
|---|---|---|
| **Equipos** | **2** | |
| Apuestas simples | ✓ | Apuesta sobre el resultado de un evento único. |
| Combinadas | ✗ | Apuestas sobre el resultado de varios eventos, las probabilidades de todos estos resultados se multiplicarán en caso de acierto. |
| Sistema | ✗ | Esta apuesta sistemática a varias combinaciones permite ganar incluso si no todas las selecciones son correctas |
| Resultado (1X2) | ✓ | El jugador apuesta al resultado del partido, una victoria para el equipo local, un empate o una victoria del equipo visitante. |
| Mitad / Final | ✓ | El jugador apuesta al resultado de cada tiempo, los dos pronósticos deben ser correctos para ganar |
| Doble oportunidad | ✓ | El jugador apuesta a dos posibles resultados, si uno de estos dos pronósticos es correcto, la apuesta es ganadora. |
| Marcador Final | ✓ | El jugador tiene que pronosticar el marcador final del partido. |
| Número total de goles | ✓ | El jugador tiene que pronosticar el número total de goles marcados durante el partido. |
| Gol-Gol / No gol | ✓ | El jugador pronostica que cada uno de los dos equipos marcará por lo menos un gol o que por lo menos un equipo no marcará. |
| Mayor/Menor 0.5 | ✗ | El jugador pronostica si por lo menos un equipo marcará un gol o no. |
| Mayor/Menor 1.5 | ✓ | El jugador pronostica si habrá más o menos de 1.5 goles durante el partido. |

Las cuotas para la categoría de juegos denominada Futbol son únicas para cada juego e incluso para cada evento, y se comunican en pantalla antes de que comience el evento. Los jugadores, al observar la pantalla, estarán plenamente informados sobre sus ganancias esperadas si deciden realizar una apuesta.

## CAPÍTULO IV
## DE LOS PREMIOS, FORMAS PAGO Y PRECIO DE LAS APUESTAS EN LA PLATAFORMA DIGITAL O SITIO WEB

***Del Premio***

**Artículo 18:** El premio está determinado en cada juego digital o virtual desde un Sistema Central de Cómputo interconectado y el mismo estará sujeto o será obtenido por el monto de cada apuesta, el cual será liquidado desde la misma plataforma digital o virtual, transfiriendo de forma automática a la cuenta de saldo del usuario. En estos casos de las jugadas virtuales y apuestas digitales, la acreditación es automática. Sin embargo, como la plataforma digital estará

disponible desde cualquier equipo móvil, el premio también se podrá entregar a través de las unidades de comercialización ubicadas en los diferentes centros de apuestas autorizados para comercializar o explotar los juegos digitales o virtuales de **“LA OPERADORA”** y **“LA LOTERIA DE LARA”.**

***Formas de Pagos***

**Artículo 19**: Los pagos serán procesados normalmente en un tiempo no superior a setenta y dos (72) horas a partir del momento en que se presentó la solicitud. Antes de que el primer pago sea realizado al usuario, mediante métodos electrónicos de pago, el cliente tiene la obligación de anexar una copia electrónica de su identificación, su cédula, un pasaporte u otro documento de identidad en la sección de documentos para confirmar su identidad.

El sitio Web Golden Bets como plataforma digital de la Lotería de Lara a efectos de los métodos de pago disponibles serán los determinados por las leyes del país y la moneda seleccionados durante el registro. Los Depósitos pueden estar sujetos a comisiones Bancarias del banco del jugador, los cuales no son solventados por “**LA OPERADORA”** de la Lotería de Lara. El usuario debe estar enterado de las condiciones de cobros de depósitos por parte de la entidad bancaria respectiva.
Al realizar cualquier transacción financiera es necesario que el nombre del acreedor de la tarjeta de débito/tarjeta de crédito o cuenta bancaria coincidan exactamente con el nombre del usuario de la cuenta correspondiente, registrado en la plataforma digital de la Lotería de Lara. De lo contrario, la Operadora de la Lotería de Lara se reserva el derecho de cancelar todas las transacciones y obtener una devolución de todas las apuestas realizadas durante el uso de la cuenta o tarjeta de crédito o débito de otra persona.

**PARAGRAFO ÚNICO:** Al escoger métodos de pagos de la banca nacional venezolana, las recargas y retiros serán siempre procesados en bancos venezolanos y no podrán usar ningún otro método internacional para estos fines. Para solicitar un retiro, debe haber realizado previamente su primera recarga.

***Precio de la Jugada***

**Artículo 20**: La plataforma digital o sitio Web de la Operadora y de la Lotería de Lara tendrá diferentes tipos de juegos digitales y cada uno de ellos tendrá su propio esquema de precios de jugada, los cuales serán fijados en los reglamentos de cada uno de ellos y será en dólares americanos al cambio o su equivalente en bolívares de acuerdo a la tasa fluctuante del Banco central de Venezuela (BCV).

La Junta Directiva del IOBPASEL- “**LOTERÍA DE LARA”** conjuntamente con “**LA OPERADORA”** podrán PREFIJAR el valor o monto de las juagadas digitales cuando lo estime conveniente según las exigencias del mercado.

***Monto o Premio a Pagar***

**Artículo 21: LA OPERADORA** cancelará el premio bajo la fórmula de ganancia de cada juego. El cual será el fijado por el sistema denominado como www.GoldenBets.com.ve para cada producto, disciplina o categoría de juegos

digitales o virtuales, de conformidad con sus límites mínimos y máximos de apuestas y premios por jugada, ticket y usuario.
**LA OPERADORA** Se reserva el derecho a configuraciones especiales a ciertos usuarios.

***Programa de Bonos***

**Artículo 22: LA OPERADORA,** establecerá en su plataforma, un programa de bonos, que nos son más que los diferentes tipos de recompensas promocionales u ofertas para los usuarios, nuevos o regulares. Estos bonos pueden ser:

a. **Bonos de bienvenida**: Sólo está disponible para clientes que abran una cuenta en el sitio web y que nunca hayan tenido una cuenta antes, nunca hayan recibido una oferta de bienvenida de cualquier tipo, y que sean invitados a formar parte de la oferta de bienvenida, en razón de que dicha oferta les haya sido ofrecida específicamente al registrarse en el sitio web.
b. **Bonos de depósito y de recarga**: Es un bono de recompensa por haber vuelto a la plataforma o haber efectuado un depósito después de un tiempo y activar de nuevo la cuenta. Deben ser activados manualmente por cada usuario desde su cuenta. A menos que se indique lo contrario, puede hacer esto después de iniciar sesión en su cuenta y depositar la cantidad requerida para acceder al bono. Los bonos de depósito y de recarga sólo pueden activarse cuando se dispone de dinero real en la cuenta. Si el usuario juega con cualquiera de los fondos depositados antes de reclamar el bono, los fondos perdidos no podrán utilizarse para activar el bono.

**Artículo 23:** Todos los bonos de usuarios, se limitan de forma individual para una persona, domicilio, número de teléfono y dirección de correo electrónico, una cuenta de pago, como por ejemplo número de tarjeta, así como un equipo que utiliza una sola dirección de IP. Los programas de bonos están disponibles únicamente para los usuarios que realicen depósitos en moneda real en su cuenta de la operadora de la Lotería de Lara. Y los bonos, condiciones y restricciones variaran de acuerdo al tipo de juego digital, en cuyo caso será establecido y publicado en el sitio web o plataforma digital.

***Dónde jugar o apostar***

**Artículo 24:** Los jugadores o jugadoras y apostadores o apostadoras de los juegos digitales disponibles en la plataforma digital de "**LA LOTERÍA DE LARA"**, deben descargar, independientemente del uso de los recursos de comunicación, ya sea a través de Internet o de servicios de telefonía móvil, mediante la apertura de una cuenta digital, utilizando el registro de una cuenta existente, a los fines de apostar o participar en cualquier juego digital, para optar a cualesquiera de los premios ofertados por cada juego.
La plataforma digital estará disponible desde cualquier equipo móvil y también en las unidades de comercialización ubicadas en los diferentes centros de apuestas autorizados para comercializar o explotar los juegos digitales de **"LA LOTERIA DE LARA".**

***Dónde cobrar***

**Artículo 25:** Los premios ofertados y/o logrados a través de la plataforma digital o virtual, se pueden cobrar en cualquier punto de venta donde se comercialicen los juegos digitales de **LA LOTERIA DE LARA** y podrán hacerse efectivos en el mismo punto de venta autorizado en que se haya realizado la

apuesta. Sin embargo, también se establece como método de pago del sistema www.GoldenBets.com.ve transferencias bancarias o cualquier otro mecanismo expuesto en la página en caso de que él apostador acierte los resultados expresados en su ticket de apuesta virtual o físico y siempre será hecha a la cuenta propia que haya sido registrada previamente en su usuario y la empresa operadora.

**Artículo 26:** La empresa "LA OPERADORA" se reserva el derecho de solicitar los soportes e identidades para validar la titularidad de la misma. Bajo ninguna circunstancia se realizarán pagos de dividendos, ganancias o premios a personas diferentes al apostador que haya realizado la jugada y tampoco se mudarán los saldos o datos de un usuario hacia otro distinto al que realizó dichas apuestas y quedó originalmente registrado. Tampoco tendrán validez los medios de apuestas emitidos en Centros de Apuestas no autorizados, ni los que no posean su respectivo Código de autorización, ni los que no estén registrados tanto en el Sistema Central de Apuestas de la Operadora como en el Sistema de Recepción de Data de la Lotería.

**Artículo 27:** El pago de los premios es responsabilidad exclusiva del administrador de la plataforma digital, **"LA OPERADORA"** quien los pagará cuando la respectiva apuesta se encuentre registrada en su base de datos.

***Caducidad al derecho al cobro***

**Artículo 28:** El derecho a cobrar los premios caduca a los treinta (30) días continuos, contados a partir de la fecha y hora de realización del medio de apuesta de los juegos de lotería virtuales o digitales, por lo que el derecho a cobrar el premio caducará el trigésimo (30) día continuo al día y hora exacta de la realización de la apuesta. Vencido el término de caducidad establecido, se extingue todo derecho a reclamo de premios, debiendo presentar original del mismo sin enmendaduras, ni tachaduras para su canje ante la comercializadora y/o centro de apuesta, identificando de manera detallada al apostador. En el caso de que la jugada sea virtual la acreditación es automática.

**PARÁGRAFO UNO**: Queda entendido y convenido que en el caso de transcurrir el lapso de prescripción a que se refiere el artículo anterior y no se hayan presentado reclamantes, no existirá posibilidad legal de hacer efectivo el premio.

**PARÁGRAFO DOS**: Para el pago de un premio será indispensable la entrega del medio de apuesta original y el comercializador constatará su validez y exigirá el cumplimiento de las normas previstas en este reglamento. El pago de premios de apuestas virtuales será de manera automática.

***Derecho a Reclamo***

**Artículo 29**: El apostador que se considere con derecho a reclamo, deberá dirigirse personalmente al centro de apuestas o al lugar donde adquirió el medio de apuesta premiado o donde presentó la apuesta, el cual debe estar debidamente registrado ante La Comisión Nacional De Lotería (CONALOT), el centro de apuesta deberá canalizar el reclamo ante el comercializador respectivo o enviar por email al correo electrónico: info@regal.com.ve, (aplica también para la jugada virtual), a tal efecto el reclamante o los reclamantes, en caso de ser varios, deberán presentar en escrito motivado y firmado, su reclamo debiendo anexar copia fotostáticas de la cédula de identidad y copia del medio de apuesta, donde conste la identificación del reclamante, dentro de los treinta (30) días continuos de haber realizado la apuesta.

**PARÁGRAFO PRIMERO**: En caso de no firmar el escrito de reclamo o no anexar los respectivos recaudos antes citados, no se le dará curso a la misma, ni se admitirá el reclamo.

**PARÁGRAFO SEGUNDO:** El Centro de Apuestas y/o el Comercializador tendrán un lapso de (15) días a partir de haber recibido el reclamo para pronunciarse sobre su admisión o rechazo.

**PARÁGRAFO TERCERO:** Admitido el reclamo, se deberá notificar a la **IOBPAS - LOTERÍA DE LARA** para su conocimiento, así como para la substanciación del reclamo, debiéndose proceder a fijar el lugar, fecha y hora del acto de exhibición del acta de sorteo, notificando a él o a los reclamantes para que concurra o concurran al centro de apuesta para que presencie o presencien personalmente, o por medio de apoderado, la muestra del acta del sorteo a que se refieren estas bases, normas y condiciones; con el fin de observar todo lo que allí se verifique. En caso de que el reclamante no pudiera asistir, por sí mismo, o por medio de apoderado al acto de exhibición del acta de sorteo antes indicada, quedará sujeto a aceptar la verificación que se haya realizado en el lugar, fecha y hora indicada en el acta que se levantará al efecto.

**PARÁGRAFO CUARTO: La IOBPAS - LOTERÍA DE LARA**, la comercializadora y/o el centro de apuestas se reservan el derecho de iniciar las acciones que consideren pertinentes en garantía de los derechos difusos de los apostadores, en caso de presumir que el medio de apuesta presentado al cobro o sometido a reclamo haya sufrido alguna alteración o falsificación.

***Retención de Impuesto por Ganancias Fortuitas***

**Artículo 30:** De la Retención de Impuesto por Ganancias Fortuitas, se aplicará la retención del 16% por concepto de ganancias fortuitas de acuerdo a lo establecido en el artículo 61 del Decreto Nº 2.163, mediante el cual se dicta el Decreto con Rango, Valor y Fuerza de Ley de Reforma parcial Decreto con Rango, Valor y Fuerza de Ley de Impuesto Sobre la Renta, publicada en la Gaceta Oficial Nº 6.210 Extraordinario de fecha 30 de diciembre de 2015, en concordancia con el artículo 9 numeral 11, literal b, del Reglamento Parcial de la Ley de Impuesto Sobre la Renta en Materia de Retenciones.

***Providencia Administrativa del Seniat***

**Artículo 31:** El medio de apuesta del juego de lotería denominado **"JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUALES Y SISTEMA DE APUESTAS EN LÍNEA DE LOTERIA DE LARA**" estará conformado como una factura de acuerdo con los requisitos establecidos en el artículo 13 de la Providencia Administrativa N° 0102, publicada en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela Nº 39.290 de fecha 22 de octubre de 2009 dictada por el Servicio Nacional Integrado de Administración Aduanera y Tributaria (SENIAT). Los requisitos contenidos en la citada providencia podrán variar ajustándose a las exigencias que al efecto se dicten a través de la providencia administrativa y/o instrucciones emanadas de los organismos competente de conformidad con la ley especial que rige la metería.

***Responsabilidad Ante Terceros***

**Artículo 32: El Instituto Oficial de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Lara "LOTERÍA DE LARA",** la comercializadora y/o el centro de apuestas, no asumen obligación alguna por convenios concertados por terceros, relacionados con los juegos digitales.

**PÁRAGRAFO ÚNICO:** Los centros de apuestas autorizados expendedores de los juegos digitales o virtuales, independientes asumen la responsabilidad por la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que tal responsabilidad pueda ser imputada al **OPERADOR** o la **LOTERIA DE LARA.**

***De las controversias***

**Artículo 33:** En caso de surgir cualquier duda o controversia, la **IOBPAS - LOTERÍA DE LARA** y los apostadores se someterán para todos los efectos, única y exclusivamente a lo establecido en el presente Reglamento.

***Derecho a la Publicidad***

**Artículo 34.** El hecho de participar en los juegos de lotería operado por La **"LOTERÍA DE LARA"** implica por parte del apostador(a), su aceptación y su adhesión a las normas previstas en el Reglamento General de apuestas digitales de lotería**.** Todo ganador deberá participar sin contraprestación alguna, en la publicidad que sea requerida por la **"LOTERÍA DE LARA",** a fin de promocionarlo como ganador de un premio del Juego digital de Lotería**.**

**PARAFGRAFO ÚNICO:** La Empresa operadora se reserva el derecho a informar al usuario sobre promociones especiales y nuevos productos de juegos digitales y video lotería, por teléfono y correo electrónico que haya proporcionado en el registro en la plataforma digital.

***Prohibiciones***

**Artículo 35.** Queda terminantemente prohibido a los comerciantes, compradores y vendedores de loterías servir como gestores o intermediarios del cobro de los premios.

**Artículo 36.** Queda prohibido el registro como usuario de los juegos digitales, la venta, comercialización y distribución a niños, niñas y adolescentes de conformidad con lo establecido en los artículos **92**, **94**, **95**, **96** y **229** de la **LEY ORGÁNICA PARA LA PROTECCIÓN DE NIÑOS**, **NIÑAS Y ADOLESCENTES** (**LOPNNA**) *So pena* de nulidad y por no tener capacidad plena de negociar, los menores de dieciocho (**18**) años no podrán registrase en la plataforma digital, adquirir billetes, boletos o tickets de ningún juego digital. en consecuencia, no podrán participar como apostadores(as), ni cobrar premios.

**Artículo 37.** El titular de la cuenta no tiene derecho a explotar o utilizar cualquier Activo Intelectual para cualquier propósito. Todas las marcas comerciales, marcas de servicio y nombres comerciales, así como las imágenes, gráficos, textos, conceptos o metodologías, que en conjunto conforman los Activos intelectuales que se encuentran en el sitio web, la aplicación del cliente y el material contenido en los mismos son propiedad exclusiva de **LOTERÍA DE LARA** y del **OPERADOR**.

**Artículo 38.** La Operadora de la Lotería de Lara no acepta ninguna apuesta o prestación de servicios a los clientes a crédito. Todas las apuestas deben ser confirmadas con los fondos existentes en la cuenta del usuario.

## CAPÍTULO V
## DISPOSICIONES FINALES

**Artículo 39.** El usuario o titular de una cuenta en la plataforma de juegos digitales o virtuales de la **LOTERIA DE LARA**, acepta que la información personal facilitada a la empresa operadora durante el totalizador, juegos Digitales de multi-jugador y juegos de lotería, es almacenada y utilizada por medios automáticos. Así como también acepta que no puede registrarse en el sitio web perteneciente a LA LOTERÍA DE LARA y a LA OPERADORA más de una vez, ni tener más de una cuenta. En este caso, la compañía Operadora de Lotería de Lara tiene el derecho de bloquear todas las cuentas a su discreción y dejar solo una cuenta. Al registrarse, el usuario confirma la propiedad intelectual exclusiva de los términos y condiciones de la compañía Operadora, así como el sistema controlado por esta.

***Modificación del Reglamento***

**Artículo 40. "EL OPERADOR"** previa autorización de "**LA LOTERIA DE LARA"**, podrá modificar o reformar total o parcialmente el presente reglamento y deberá informarlo al público apostador mediante anuncio publicado en el mismo sitio web, en prensa nacional, redes sociales, avisos oficiales y cualquier otro medio de difusión pública.

**Artículo 41.** Queda suficientemente entendido que la operatividad de la Plataforma de apuestas digitales o virtuales de Lotería de Lara, está regulada por los preceptos establecidos en la **Ley Especial Contra Delitos informáticos** y quienes incurran en cualesquiera de los supuestos allí expresados, se someterá a las sanciones pertinentes.

***Cláusula de Adhesión***

**Artículo 42.** El hecho de registrarse en la plataforma de juegos digitales de **LA LOTERÍA DE LARA"** implica, por parte del apostador, su aceptación y su adhesión a las normas previstas en el presente reglamento del juego de lotería.

La operadora no responde por fallas de internet, de conexión o comunicación, ni se responsabiliza de los errores de dactilografía, transferencia o cuenta de apuestas en particular. Lotería de Lara y la Operadora se reservan el derecho de corregir errores obvios realizados al introducir información en los coeficientes que se indican en los equipos de forma incorrecta, eventos indicados incorrectamente, entre otros, el declarar inválidas las apuestas correspondientes, incluso después de la finalización del evento. En los casos de corrección de errores obvios o que se atribuyan a **LA OPERADORA**, las apuestas digitales son devueltas.

***Vigencia de reglamento***

**Artículo 43.** El presente reglamento entrará en vigencia a partir de la fecha de publicación de su texto íntegro, por dos (**2**) veces, con intervalo de tres (**3**) días en diario de circulación nacional de acuerdo a lo establecido en el artículo **24** de la Ley Nacional de Lotería y previa aprobación recibida por el **INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASUSTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA - LOTERÍA DE LARA.**

Dado, firmado y sellado en la sala de sesiones del **INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PÚBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA,** IOBPASEL - LOTERÍA DE LARA". En Barquisimeto, a los veintiocho (28) días del mes de agosto del año 2024.

**Lcda. Mirna Linares Diaz**

**PRESIDENTA DEL INSTITUTO OFICIAL DE BENEFICENCIA PUBLICA Y ASISTENCIA SOCIAL DEL ESTADO LARA**

**Según Decreto 07739 de fecha 11 de octubre 2023 y publicado en Gaceta Ordinaria del Edo Lara Nro. 25.219 de fecha 11 de octubre de 2023**