

PARA JUGAR:

- Escoge el nivel de apuesta.
- Gira los rodillos:
 - Haciendo clic en el botón Girar o pulsándolo.
 - Haciendo clic en la barra espaciadora o pulsándola (solo en modo de escritorio).
 - Iniciando un número determinado de tiradas usando el menú Juego automático.

Mientras los rodillos giran, puedes detener rápidamente el juego pulsando el botón Girar. El modo Juego rápido incrementa la velocidad de giro de los rodillos para mostrar los resultados de la tirada más rápida sin que estos se vean afectados. Abre los ajustes para activar o desactivar el modo Juego rápido. Es posible que algunos de estos ajustes no estén disponibles en el juego al que estás jugando. Todas las apuestas y pagos están en la moneda del usuario.

AJUSTES DE JUEGO AUTOMÁTICO

Aquí puedes elegir los ajustes de Juego Automático que prefieras.

- Obtén más información sobre los ajustes de Juego Automático:
 - los ajustes de Juego Automático son diferentes en función del juego. Es posible que tu juego no tenga todos estos ajustes. Es posible que Juego Automático no esté disponible en algunos mercados.
 - Juego Automático permite jugar automáticamente un número determinado de rondas consecutivas sin interactuar con el juego.
 - Juego Automático juega con el último valor de apuesta que has seleccionado o con el valor de apuesta predeterminado del casino.
 - Cada juego tiene diversos ajustes de Juego Automático. Es posible que algunos no estén disponibles en el juego al que estás jugando.
 - El número de tiradas que quedan en tu sesión de Juego Automático se muestra en el juego.
 - La función Juego Automático se detiene cuando se activan las Free Spins.

Ajustes de Juego Automático

Número de tiradas

Define el número de tiradas que quieres jugar.

Detener en cualquier victoria

Detiene la sesión si ganas en una tirada.

Límite de premio por partida

Detiene la sesión si el premio supera o iguala el importe seleccionado.

Límite de premio

Detiene la sesión si tu saldo aumenta y supera o iguala la cantidad seleccionada.

Límite de pérdidas

Detiene la sesión si tu saldo disminuye e iguala o cae por debajo de la cantidad seleccionada.

- Iniciar Juego Automático:
 - Haz clic en el botón Juego Automático o púlsalo. Se abrirá el cuadro de diálogo de los ajustes para que puedas seleccionar el número de tiradas que deseas jugar y definir los ajustes de detención.
 - Haz clic en los ajustes de Juego Automático o púlsalos.
 - Haz clic en el botón Confirmar o púlsalo para iniciar Juego Automático. Esto inicia la sesión Juego Automático y continúa hasta que se agote el número de tiradas establecido o hasta que pulses el botón Detener o hagas clic en él.
 - Haz clic en el botón Detener o púlsalo para finalizar Juego Automático. Pulsar este botón o hacer clic en él no influye en los resultados de la tirada.

SOBRE EL JUEGO

Treble Riches es un juego de 5 carretes y 3 filas con 5 líneas de pago, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** y el **PENALTY KICK RESPINS** con **FIRE BALL**, **NOVA BALL** y **LIGHTNING BALL**.

El retorno teórico promedio al jugador (RTP) para este juego es 96.04%.

El RTP se calculó simulando 50000000000 rondas de juego.

Las ganancias de las líneas de apuesta se pagan en sucesión desde el carrete más a la izquierda hacia la derecha.

Solo se paga la ganancia más alta por línea de apuesta.

Las ganancias en diferentes líneas de apuesta se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan de acuerdo con la Tabla de Pagos. Todas las líneas de apuesta y combinaciones ganadoras en el juego se muestran en la Tabla de Pagos.

La Tabla de Pagos refleja la configuración de Apuesta actual y cambia de acuerdo con la Apuesta correspondiente.

Todas las Apuestas y pagos están en moneda. Los pagos se basan en la Apuesta correspondiente.

SÍMBOLOS ESPECIALES

El símbolo **WILD** puede aparecer en los carretes 2-5 en el Juego Base.

El símbolo **WILD** sustituye a todos los símbolos regulares en la evaluación de ganancias.

El símbolo **COIN** puede aparecer en cualquier carrete.

Los símbolos **COIN** toman premios aleatorios entre 0.5x y 10x (veces el Valor de Apuesta).

El símbolo **COIN** es un símbolo scatter.

El símbolo **Jackpot COIN** puede aparecer en cualquier carrete.

Los premios de los símbolos **Jackpot COIN** pueden verse en la Escalera de Premios y varían desde **MINI 25x**, **MINOR 50x**, **MAJOR 150x** (veces el Valor de Apuesta).

El símbolo **Jackpot COIN** es un símbolo scatter.

Jackpot COINS participan en la activación de funciones y evaluación de fila completa de la misma manera que el símbolo **COIN**.

El símbolo **COLLECT** puede aparecer en cualquier carrete.

El símbolo **COLLECT** solo puede activarse en el **PENALTY KICK RESPINS**.

El símbolo **COLLECT** recoge todos los valores de **COINS** y **COLLECT** en los carretes una vez.

Los valores recogidos se multiplicarán primero por cualquier multiplicador de posición presente en sus respectivas posiciones.

Cualquier símbolo **COLLECT** presente en los carretes en el juego base se activa inmediatamente al entrar en el **PENALTY KICK RESPINS**.

Cualquier **COLLECTS** que aparezca durante **PENALTY KICK RESPINS** se activa al final de la tirada.

El símbolo **MULTIPLIER** puede aparecer durante el **PENALTY KICK RESPINS**.

Los símbolos **MULTIPLIER** toman valores aleatorios entre x2, x3, x4 y x5.

Al aterrizar por primera vez en una posición, el símbolo **MULTIPLIER** establece el multiplicador de posición de esa posición al valor **MULTIPLIER**.

Al aterrizar en una posición con un multiplicador de posición ya superior a 1, el valor **MULTIPLIER** se suma al multiplicador de posición existente de esa posición.

El multiplicador de posición acumulado de **MULTIPLIERS** multiplica el valor del premio de cualquier **COIN** o **COLLECT** en su posición durante el **PENALTY KICK RESPINS**.

El símbolo **BLANK** puede aparecer durante el **PENALTY KICK RESPINS** e indica que la tirada de esa posición no generó ganancias.

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

El **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** puede aparecer si entre 1 y 5 **COINS** y/o **COLLECT** símbolos caen en los carretes en el Juego Base.

El **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** añade hasta 1 **COLLECT**, hasta 3 **MULTIPLIERS** y hasta 9 **COINS** a los carretes.

El **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** siempre añadirá suficientes **COINS** y **COLLECTS** para otorgar el **PENALTY KICK RESPINS**.

La posibilidad de activar el **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** es independiente del tamaño de la Pila de Bolas Doradas.

PENALTY KICK RESPINS

El **PENALTY KICK RESPINS** se activa al obtener un total de seis (6) o más símbolos de **COINS** y/o **COLLECT** en el Juego Base.

COINS y **COLLECTS** del Juego Base se trasladan al **PENALTY KICK RESPINS** al entrar en la función.

Se otorgan tres (3) giros.

PENALTY KICK RESPINS comienzan con 3 filas y pueden alcanzar un máximo de 5 filas de altura.

Obtener un **COIN**, **COLLECT** o **MULTIPLIER** reinicia el conteo de **PENALTY KICK RESPINS** a tres (3).

Durante el **PENALTY KICK RESPINS** **COINS** y **COLLECTS** obtenidos quedan bloqueados en sus posiciones.

Una fila se llena cuando las 5 posiciones de la fila están bloqueadas con **COINS** y/o **COLLECTS**.

MULTIPLIERS no contribuyen a llenar una fila.

Las funciones de **PENALTY** son **FIRE BALL**, **NOVA BALL** y **LIGHTNING BALL**.

1 fila llena: Expande los carretes con 1 fila y gana la **COPA DE BRONCE**, otorgando 1 función **PENALTY**.

2 filas llenas: Expande los carretes con 1 fila.

3 filas llenas: Otorga la **COPA DE PLATA** otorgando 1 función **PENALTY**.

4 filas llenas: Sin efecto.

5 filas llenas: Gana la **COPA DE ORO**. Otorga 2 funciones **PENALTY** y el **GRAND Premio** de 5000x (veces el Valor de Apuesta).

Después de que todos los giros hayan concluido, cualquier símbolo de **COIN** y **COLLECT** en los carretes se multiplica por su multiplicador de posición respectivo - si lo hay - y paga.

FIRE BALL FUNCIÓN

La **FIRE BALL** tiene la posibilidad de activarse al ganar una **COPA** en **PENALTY KICK RESPINS**.

La **FIRE BALL** apunta a un **COIN** de bajo pago y lo mejora a un valor más alto en el rango de 10x, **MINI** 25x, **MINOR** 50x o **MAJOR** 150x.

LIGHTNING BALL FUNCIÓN

El **LIGHTNING BALL** tiene la posibilidad de activarse al ganar una **COPA** en **PENALTY KICK RESPINS**.

El **LIGHTNING BALL** apunta hasta 3 posiciones vacías y añade **MULTIPLIERS** a ellas.

Los **MULTIPLIERS** son aleatorios en el rango de x2, x3, x4 y x5.

NOVA BALL FUNCIÓN

El NOVA BALL tiene la posibilidad de activarse al ganar una COPA en **PENALTY KICK RESPINS**.

El NOVA BALL mejora hasta 4 COINS en los carretes con valores aleatorios seleccionados en el rango de 1x, 2x o 3x (veces la apuesta).

COMPRAR FUNCIÓN

Puedes comprar algunas funciones en el Juego Base.

Comprar **PENALTY KICK RESPINS** cuesta 75x la apuesta correspondiente y comienza una ronda con una activación garantizada de **PENALTY KICK RESPINS**.

El teórico RTP (retorno al jugador) para la Compra de **PENALTY KICK RESPINS** es 96.13%.

El RTP fue calculado simulando 1000000000 rondas de juego.

Comprar **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** cuesta 100x la apuesta correspondiente y comienza una ronda con una activación garantizada de **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**.

El teórico RTP (retorno al jugador) para la Compra de **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** es 96.23%.

El RTP fue calculado simulando 1000000000 rondas de juego.

Comprar **PENALTY KICK RESPINS - 1 FILA COMPLETA** cuesta 120x la apuesta correspondiente y comienza una ronda con una activación garantizada de **PENALTY KICK RESPINS** comenzando con 1 fila completa.

1 Fila completa consiste en COINS pero puede incluir Jackpot COINS y **COLLECT**.

El teórico RTP (retorno al jugador) para la Compra de **PENALTY KICK RESPINS - 1 FILA COMPLETA** es 96.15%.

El RTP fue calculado simulando 1000000000 rondas de juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

En caso de avería o errores de funcionamiento, se anulan todos los pagos y jugadas.

De acuerdo con las prácticas de juego limpio, el resultado de cada partida es totalmente independiente.

Las probabilidades de obtener un resultado en concreto son siempre las mismas al comienzo de cada partida.

La versión en inglés de las reglas del juego tiene prevalencia.

Los juegos incompletos se resolverán automáticamente después de 24 horas. Cualquier ganancia resultante de la resolución automática se abonará en la cuenta del jugador.