





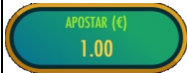




Reglas del juego (5/9/2024)

Nota: la tragaperras 'Zap Attack!' aparece denominada como 'Zap Attack!', "el juego" o "juego".

- 'Zap Attack!' es una tragaperras de vídeo 5x5 con 25 líneas de pago fijas. Ofrece comodines (Wilds), comodines multiplicadores expansivos y una partida extra con tiradas gratis, reactivaciones y mejora de símbolos. El retorno teórico al jugador es del 87,17 %.
- La tecla de activación lanza un turno de juego al que se aplica el nivel de apuesta seleccionado.
- La función de juego automático hace que el juego continúe automáticamente hasta que se complete el número de turnos seleccionado en la página de ajustes de juego automático. Es posible que esta función no esté disponible.
- Todos los pagos y las combinaciones de premios del juego son conforme a la tabla de pago.
- Solo se paga el premio más largo por línea de pago si esta se produce en una secuencia de izquierda a derecha sin espacios formando una de las combinaciones que se indican en la tabla de pago.
- Los símbolos comodín (Wild) sustituyen a los demás símbolos excepto al símbolo disperso (Scatter).
- Los comodines multiplicadores expansivos se expandirán hasta cubrir todo el cilindro con un multiplicador al azar de x2, x3, x4 o x5 si el símbolo que lleven forma parte de una o más combinaciones ganadoras una vez realizada la expansión. El premio de la línea de pago se multiplica por sus multiplicadores. Por ejemplo, un comodín multiplicador expansivo con un multiplicador de x2 y uno con un multiplicador de x3 darán como resultado un multiplicador total de x6 para el premio de esa línea de pago. El multiplicador total máximo que pueden producir los comodines multiplicadores expansivos que formen parte de una sola línea de pago es de x125 (5 x 5 x 5).
- Todas las combinaciones posibles de multiplicadores: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 18, 20, 24, 25, 27, 30, 32, 36, 40, 45, 48, 50, 60, 64, 75, 80, 100,.
- En el juego básico, tres o más símbolos disperso (Scatter) activan la partida extra, que consta de tiradas gratis. En la partida extra, dos o más símbolos disperso conceden una cantidad extra de tiradas gratis. La cantidad de tiradas gratis concedidas depende del número de símbolos disperso conforme a la tabla de pago. En la partida extra, el símbolo alienígena, de premio alto, puede usar al azar su pistola de rayos para disparar a uno de los símbolos de premio medio situados a la derecha de la zona de juego. Cada impacto contra un símbolo de premio medio se resaltarán y reflejará en el medidor que aparece a la derecha del símbolo. El símbolo alienígena, de premio alto, disparará a los símbolos de premio medio en el siguiente orden, sheriff amarillo, camarera rosa, abuela morada y campesino azul. Cada vez que se llene un medidor (10 impactos), el símbolo de ganancia media correspondiente se convertirá durante el resto de la partida extra en el símbolo alienígena, de premio alto, conforme a la tabla de pago. El jugador recibirá además una tirada gratis extra.
- La partida extra se lleva a cabo con la misma apuesta de la tirada que la haya activado.
- No se puede modificar la apuesta durante el turno de juego.
- En caso de fallo en el juego, se anularán todas las apuestas y los pagos.
- Todos los premios ganados durante un turno de juego se suman y se presentan al final del mismo.
- El multiplicador de apuesta total máximo para un turno de juego es de 5000. Si se alcanza este límite, el turno de juego finalizará y no se pagarán más premios.
- Premio máximo
 - El premio máximo para este juego es de 5000 veces la apuesta total.

- El premio máximo del juego se obtiene acumulando premios en una sola ronda del juego hasta que el pago total sea de 5000 veces la apuesta total. No se pueden obtener premios mayores.
 - La probabilidad de obtener el premio máximo es del 1:1451748879.
 - Ninguna opción afectará a la probabilidad de obtener el premio máximo.
 - El premio máximo es el que se observa en 323740000000 simulaciones del juego.
- Se puede comprar una función especial, que cuesta un múltiplo de la apuesta actual. Con 3+ Scatters se inicia una tirada cuyo resultado contendrá al menos 3 símbolos dispersos (Scatter). La ganancia teórica del jugador (RTP) es del 87,50 %. Con 4+ Scatters se inicia una tirada cuyo resultado contendrá al menos 4 símbolos dispersos (Scatter). La ganancia teórica del jugador (RTP) es del 87,49 %. Con 5 Scatters se inicia una tirada cuyo resultado contendrá al menos 5 símbolos dispersos (Scatter). La ganancia teórica del jugador (RTP) es del 87,40 %. Todos los premios obtenidos mediante la compra de una función especial dependerán de la tabla de pago y de la cantidad apostada. Es posible que la opción de compra de función especial no esté disponible en todos los mercados.

Botón	Función
	Haz clic para iniciar una ronda del juego. En el ordenador también puedes pulsar la barra de espacio del teclado. Este es el botón de Acción.
	Saltar presentación.
	Detiene a la fuerza la zona de símbolos.
	Muestra/oculta el menú lateral.
	Muestra las reglas del juego.
	Activa/desactiva el sonido.
	Mostrar los ajustes de apuestas. La moneda y la apuesta mostradas pueden variar.
	Muestra los ajustes de juego automático.
	Abre el menú para comprar funciones.

Puede que haya características que no estén disponibles en tu dispositivo.

Diccionario

Loading

Cargando...