

Game Information for Bondi Break®

HTML5 - Slot Games

Bondi Break®

Acerca de Bondi Break®

Bondi Break® es un juego tragamonedas de 5x3 rodillos con 25 líneas de pago fijas.

- [Regresar al jugador \(RTP\)](#)
- [General](#)
- [Símbolo de comodín](#)
- [Símbolo Surfista Cobrar](#)
- [Giros Gratis](#)
- [Autojuego](#)

General

- El juego ha fijado 25 línea de pago.
- La apuesta mínima por giro es de 0,25 crédito.
- Todos los premios empiezan a contarse por el carrete más a la izquierda y pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos, excepto el símbolo Bonus, que paga en cualquiera.
- Todos los premios se multiplican por el multiplicador de apuesta.
- Todos los premios corresponden solo a las líneas de pago seleccionadas.
- Se suman los premios de las diferentes líneas de premio.
- Se paga el premio más alto solo en cada línea de premio seleccionada.
- Los símbolos mezclados pagan por cualquier combinación desde la izquierda de los símbolos de premio mezclados.
- Para ofrecer más información sobre los premios, este juego cuenta con una tabla de premios dinámica.
- En la tabla se muestran todas las combinaciones de símbolos con las cantidades finales en créditos, que se han multiplicado por la apuesta activa y se paga al jugador.
- El juego termina cuando no haya ninguna combinación ganadora con la que pueda jugar otra vez.
- El mal funcionamiento anula todos los pagos y juegos.

Símbolo Comodín



Símbolo Comodín

- **Chicas Wild** es un **WILD** y sustituye a todos los símbolos excepto a **Bonus Surfista** y **Surfista Cobrar**.
- Solo aparece en los carriles 2, 3 y 4.

Ejemplo:

El **juego A** tiene los siguientes criterios básicos de juego:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,25 Créditos.
- Multiplicador de apuesta = $\text{Apuesta total} / 25 \text{ monedas} * 100 = 0,25 \text{ Créditos} / 25 \text{ monedas} * 100 = 0,01 \text{ Créditos} * 100 = 1$.
- En los carretes 1, 3 y 5 aparecen 3 símbolos As y en los carretes 2 y 4 hay 2 símbolos Wild.
- Estos símbolos aparecen en la misma línea de pago.
- Como el símbolo Wild sustituye a todos los símbolos excepto a **Bonus Surfista** y **Surfista Cobrar**, esto completa el premio de los 5 símbolos As.
- El premio total de 5 símbolos As (en Créditos) = $\text{Multiplicador de apuesta} * \text{Créditos con la apuesta mínima} = 1 * 1.00 = 1.00$.

Símbolo Surfista Cobrar



Símbolo Surfista Cobrar

- Solo aparece durante las giros gratis.
- El símbolo se acumulará durante los giros gratis.
- Puedes activar un máximo de 50 símbolos Surfista Cobrar durante los giros gratis.
- Al finalizar los giros gratis, el premio total de los giros gratis se pagará de nuevo por cada símbolo Surfista Cobrar obtenido.

Giros Gratis



Símbolo Bonus Surfista

- Solo aparece en los carriles 2, 3 y 4.
- Solo aparece en el juego principal.
- Activa 10 giros gratis.
- Los giros gratis no se pueden reactivar.
- Los giros gratis se pagan según las líneas y el nivel de apuesta que los activó.

Ejemplo:

El **juego A** se rige por el criterio siguiente:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,25 Créditos.
- Multiplicador de apuesta = $\text{Apuesta total} / 25 \text{ monedas} * 100 = 0,25 \text{ Créditos} / 25 \text{ monedas} * 100 = 0,01 \text{ Créditos} * 100 = 1$.
- Los símbolos de Bonus Surfista aparecen en los carretes 2, 3 y 4.
- El jugador consigue 10 giros gratis.
- En el primer giro gratis, aparecerán 5 símbolos As en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5.
- Estos símbolos aparecen en la misma línea de pago.
- Esto completa un premio de 5 símbolos de As.
- Premio total de 5 símbolos As (en créditos) = $\text{Multiplicador de apuesta} * \text{Créditos de la apuesta mínima} = 1 * 1,00 = 1,00 \text{ crédito}$.
- En el segundo giro gratis, aparecen 3 símbolos Surfista Cobrar en los carretes 1, 2 y 3 y acumulan en un medidor de símbolos Surfista Cobrar.
- El medidor de símbolos Surfista Cobrar indica el multiplicador basado en símbolos acumulados a partir de 2x y el recuento se puede alcanzar hasta 51x.
- Por lo tanto, el multiplicador total de símbolos de Surfista Cobrar sería 4x.
- Suponiendo que no se consiga ninguna combinación ganadora o símbolos Surfista Cobrar en los siguientes giros gratis, el premio total de los giros gratis sería de 1,00 crédito.
- Al finalizar los giros gratis, el premio total de los giros gratis se pagará de nuevo por cada símbolo Surfista Cobrar obtenido, así que tu premio total del giros gratis = $(\text{Multiplicador de símbolos de Surfista Cobrar total} * \text{Premio total de giros gratis (en créditos)}) = (4 * 1 \text{ crédito}) = 4,00 \text{ créditos}$.

Autojuego

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

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

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

Modo personalizado

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

Ajustes de Autojuego

1. Tamaño de monedas

Puede elegir el tamaño de monedas antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

2. Apuesta en monedas

La apuesta en monedas es el número de monedas permitido por jugada. La apuesta en monedas cambia según el juego.

3. Apuesta total

La apuesta total muestra el valor de la apuesta total. $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * 25 \text{ línea de pago})$.

4. Giros

Puede elegir el número de veces que la máquina gira los carretes durante su sesión de Autojuego.

5. Límite de ganancias

Detiene los giros si el número de créditos ganado en cualquier giro iguala o supera la cantidad seleccionada.

6. Límite de pérdidas

Detiene los giros si el Autojuego supera el valor del límite de pérdidas con la siguiente apuesta.

Hasta parar

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

Importante:

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

Regresar al jugador (RTP)

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

Este juego tiene un RTP de 95,50%.