

Game Information for Golden Yak

Desktop HTML5 - Slot Games

Golden Yak

Acerca de Golden Yak

Golden Yak es un juego de 4x5 carretes y 1024 formas de ganar.

- [Retorno al jugador \(RTP\)](#)
- [General](#)
- [Símbolo Bonus](#)
- [Símbolo de Subir Nivel](#)
- [El símbolo Templo Azul](#)
- [Símbolo Comodín](#)
- [Bonus de Giros Gratis](#)
- [Autojuego](#)

Retorno 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 premios a lo largo del tiempo. El RTP es fijo y no cambia.

Este juego tiene un RTP del 95,52%.

General

- Las 1024 formas de ganar están activadas permanentemente.
- La apuesta mínima por giro es de 40 monedas.
- Si se obtiene una combinación ganadora en una forma de ganar, el premio aparecerá resaltado en los carretes.
- Cada símbolo puede usarse una única vez en cada combinación ganadora.
- Se paga el premio más alto por combinación ganadora.
- Todos los premios comienzan desde el carrete de más a la izquierda y pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos, excluyendo BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL, que pagan en cualquier sentido.
- Los premios normales de la tabla de premios se muestran en monedas.
- Todos los premios se multiplican por el multiplicador de apuesta, calculado de la siguiente manera:
Dado que la apuesta total es de 0,40 créditos por giro,
$$\begin{aligned} \text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 * 100 \\ &= 1 \end{aligned}$$
- El premio total en monedas se calculará de la siguiente manera:
Cantidad del premio total = Multiplicador de apuesta * Valores mostrados en la tabla de premios
- Ejemplo: Sabiendo que la apuesta total es de 0,40 créditos y 5 Reyes iguales alineados,

El premio total en monedas se calculará de la siguiente manera:

$$\begin{aligned}\text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 * 100 \\ &= 0,01 \text{ Créditos} * 100 \\ &= 1\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Premio total (en monedas)} &= 1 * 125 \\ &= 125\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Premio total (crédito)} &= \text{Premio total (en monedas)} / 100 \\ &= 125 / 100 \\ &= 1,25 \text{ Créditos}\end{aligned}$$

- 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 Bonus



es un símbolo de Bonus.

- 3 o 4 BONUS activan 7 Giros Gratis en el Nivel 1.

Ejemplo:

El juego A se rige por el criterio siguiente:

- 3 o 4 símbolos Bonus situados en cualquier lugar de los carretes completan una combinación de bonus ganadora y activan el Bonus de Giros Gratis.
- Los premios de bonus se añaden a los premios de los Giros Gratis y a los premios de las formas de pago. Al obtener un premio de Bonus y un premio de forma de pago, se pagarán ambos premios, debido a que el símbolo Bonus no tiene que aparecer en una forma de pago para otorgar un premio.
- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:
$$\begin{aligned}\text{Multiplicador de apuesta} &= \text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100 \\ &= 0,40 \text{ Créditos} / 40 \\ &= 0,01 \text{ Créditos} * 100 \\ &= 1\end{aligned}$$
- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus
$$\begin{aligned}&= 1 * 200 \text{ monedas} \\ &= 200 \text{ monedas.}\end{aligned}$$

- El premio total de 3 símbolos de Bonus (Créditos) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100
$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

Símbolo de Subir Nivel



es un símbolo para Subir Nivel.

- El símbolo de Subir Nivel solo aparece durante los Giros Gratis.
- 2, 3 o 4 SUBIR NIVEL activan 7 Giros Gratis en el siguiente nivel.

Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:
Multiplicador de apuesta = $\text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100$
$$= 0,40 \text{ Créditos} / 40$$
$$= 0,01 \text{ Créditos} * 100$$
$$= 1$$
- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus
$$= 1 * 200 \text{ monedas}$$
$$= 200 \text{ monedas.}$$
- El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100
$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$
- El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
- En el primer Giro Gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el nivel 2.
- Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,
El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel
$$= 1 * 200 \text{ monedas}$$
$$= 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) / 100

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

- Suponiendo que no se consiga ninguna combinación ganadora en posteriores Giros Gratis, el premio total de los Giros Gratis será de 2,00 créditos.
- Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces
El premio total de los Giros Gratis = Premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito)
+ Premio total de 3 símbolos Subir Nivel (crédito)
= 2,00 Créditos + 2,00 Créditos
= 4,00 Créditos.

El símbolo Templo Azul



es un símbolo de Templo Azul.

- El símbolo del Templo Azul solo aparece durante los Giros Gratis.
- El símbolo de Subir Nivel se sustituye por el de Templo Azul cuando el siguiente nivel esté activado y aún queden Giros Gratis del nivel actual. and more Free Spins remain from current level.

Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:
Multiplicador de apuesta = Apuesta total / 40 monedas * 100
= 0,40 Créditos / 40
= 0,01 Créditos * 100
= 1
- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus
= 1 * 200 monedas
= 200 monedas.
- El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100
= 200 / 100
= 2,00 Créditos.
- El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
- En el primer Giro Gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el nivel 2.
- Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,
El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel

$$= 1 * 200 \text{ monedas}$$
$$= 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) / 100

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

- En el segundo Giro Gratis del Nivel 1, 3 símbolos del Templo Azul aparecen en los carretes 2, 3 y 4.

Esto completa un premio de 3 símbolos del Templo Azul. Por lo tanto,

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de pagos para un premio de 3 símbolos del Templo Azul

$$= 1 * 200 \text{ monedas}$$
$$= 200 \text{ monedas}$$

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (crédito) = El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) / 100

$$= 200 / 100$$
$$= 2,00 \text{ Créditos.}$$

- Suponiendo que no se consiga ninguna combinación ganadora en posteriores Giros Gratis, el premio total de los Giros Gratis será de 2,00 créditos.

Giros Gratis totales = Premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en créditos) + Premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en créditos)

$$= 2,00 \text{ Créditos} + 2,00 \text{ Créditos}$$
$$= 4,00 \text{ Créditos}$$

Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces

El premio total de los Giros Gratis = Premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) + Giros Gratis totales

$$= 4,00 \text{ Créditos} + 2,00 \text{ Créditos}$$
$$= 6,00 \text{ Créditos.}$$

Símbolo Comodín



es un símbolo Comodín.

- YAK es un COMODÍN y sustituye a todos los símbolos excepto BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL.
- YAK aparece solo en los carretes 2 y 4.
- Todos los Comodines YAKS se convierten en Comodines multiplicadores durante los Giros Gratis.
- Los multiplicadores varían entre x2 y x10 en función del nivel que se juegue.

Ejemplo:

El juego A se rige por el criterio siguiente:

- El comodín sustituye a todos los símbolos excepto Bonus, Subir Nivel y Templo Azul.
- Todos los premios comienzan desde el carrete de más a la izquierda y pagan de izquierda a derecha en carretes consecutivos, excluyendo BONUS, SUBIR NIVEL y TEMPLO AZUL, que pagan en cualquier sentido.
- Supongamos que se esté jugando por una Apuesta Total de 0,40 créditos, si aparecen 3 símbolos As en los carretes 1, 3 y 5, y 2 Comodines que no sean multiplicadores en los carretes 2 y 4. Entonces,
Multiplicador de apuesta = Apuesta total / 40 monedas * 100
= 0,40 Créditos / 40 monedas * 100
= 0,01 créditos * 100
= 1
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos As. Por lo tanto,
El premio total de 5 símbolos As (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos As
= 1*125
= 125 monedas

$$\begin{aligned} \text{El premio total de 5 símbolos As (crédito)} &= \text{El premio total de 5 símbolos As (en monedas)} / 100 \\ &= 125/100 \\ &= 1,25 \text{ Créditos} \end{aligned}$$

Bonus de Giros Gratis



es un símbolo de Bonus..

- 3 o 4 BONUS activan 7 Giros Gratis en el Nivel 1.
- Los Giros Gratis se juegan con el mismo multiplicador de apuesta que el giro que los activó.
- Los premios del Bonus de Giros Gratis se añaden a los premios de líneas y a los premios de Bonus.
- 2, 3 o 4 SUBIR NIVEL activan 7 Giros Gratis en la siguiente subida de nivel.
- El símbolo de Subir Nivel se sustituye por el de Templo Azul cuando el siguiente nivel esté activado y aún queden Giros Gratis del nivel actual.
- Todos los Comodines YAKS se convierten en Comodines multiplicadores durante los Giros Gratis.

- Los multiplicadores varían entre x2 y x10 en función del nivel que se juegue.
- ¡Los multiplicadores se combinan hasta lograr un total de x100!

Ejemplo:

- Suponiendo que se giran los carretes con una apuesta total de 0,40 Créditos:
Multiplicador de apuesta = $\text{Apuesta total} / 40 \text{ monedas} * 100$
 $= 0,40 \text{ Créditos} / 40$
 $= 0,01 \text{ Créditos} * 100$
 $= 1$
- Si 3 símbolos de Bonus aparecen en los carretes 2, 3 y 4 se activará la ronda de Bonus de Giros Gratis. Entonces,
El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Bonus
 $= 1 * 200 \text{ monedas}$
 $= 200 \text{ monedas}.$
- El premio total de 3 símbolos de Bonus (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Bonus (en monedas) / 100
 $= 200 / 100$
 $= 2,00 \text{ Créditos}.$
- El jugador obtiene 7 Giros Gratis en el nivel 1.
- En el primer giro gratis del Nivel 1, aparecen 5 símbolos Rey en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5. Por lo tanto,
El premio total de 5 símbolos Rey (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Rey
 $= 1 * 125 \text{ monedas}$
 $= 125 \text{ monedas}$

El premio total de 5 símbolos Rey (crédito) = El premio total de 5 símbolos Rey (en monedas) / 100
 $= 125/100$
 $= 1,25 \text{ Créditos}$
- En el segundo giro gratis del Nivel 1, 4 símbolos Nueve aparecen en los carretes 1, 3, 4 y 5 y el símbolo de Comodín aparece en el carrete 2.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa un premio de 5 símbolos Nueve. Por lo tanto,
El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) = Multiplicador de apuesta * valores mostrados en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Nueve * los premios con 1 Comodín se multiplica por 2 en el Nivel 1
 $= 1 * 100 \text{ monedas} * 2$
 $= 200 \text{ monedas}.$

El premio total de 5 símbolos Nueve (crédito) = El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) / 100
 $= 200/100$
 $= 2,00 \text{ Créditos}$
- En el tercer giro gratis del Nivel 1, 3 símbolos Diez aparecen en los carretes 1, 3 y 5, el símbolo de Comodín aparece en los carretes 2 y 4.

- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Diez. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) = multiplicador de apuesta * valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Diez * los premios con 2 Comodines se multiplica por 4 en el Nivel 1

$$\begin{aligned} &= 1 * 100 \text{ monedas} * 2*2 \\ &= 1 * 100 \text{ monedas} * 4 \\ &= 400 \text{ monedas} \end{aligned}$$

El premio total de 5 símbolos Diez (crédito) = El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) / 100

$$\begin{aligned} &= 400/100 \\ &= 4,00 \text{ Créditos} \end{aligned}$$

- En el cuarto giro gratis del nivel 1, 3 símbolos de Subir Nivel aparecen en los carretes 2, 3 y 4, activando 7 Giros Gratis adicionales en el siguiente nivel.
- Esto completa un premio de 3 símbolos de Subir Nivel. Por lo tanto,

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 3 símbolos de Subir Nivel

$$\begin{aligned} &= 1 * 200 \text{ monedas} \\ &= 200 \text{ monedas} \end{aligned}$$

El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (crédito) = El premio total de 3 símbolos de Subir Nivel (en monedas) / 100

$$\begin{aligned} &= 200 / 100 \\ &= 2,00 \text{ Créditos} \end{aligned}$$

- En el quinto Giro Gratis del Nivel 1, 3 símbolos del Templo Azul aparecen en los carretes 2, 3 y 4.

- Esto completa un premio de 3 símbolos del Templo Azul. Por lo tanto,

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de pagos para un premio de 3 símbolos del Templo Azul

$$\begin{aligned} &= 1 * 200 \text{ monedas} \\ &= 200 \text{ monedas} \end{aligned}$$

El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (crédito) = El premio total de 3 símbolos del Templo Azul (en monedas) / 100

$$\begin{aligned} &= 200 / 100 \\ &= 2,00 \text{ Créditos} \end{aligned}$$

- No hay ningún premio en el sexto ni en el séptimo giro gratis en el nivel 1.
- En el octavo giro gratis del Nivel 2 aparecen 5 símbolos Reina en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Reina (en monedas) = Multiplicador de apuesta * el valor mostrado en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Reina

$$\begin{aligned} &= 1 * 100 \text{ monedas} \\ &= 100 \text{ monedas} \end{aligned}$$

El premio total de 5 símbolos Reina (crédito) = El premio total de 5 símbolos Reina (en monedas) / 100

$$= 100/100$$
$$= 1,00 \text{ Créditos}$$

- En el noveno giro gratis del Nivel 2, 4 símbolos Nueve aparecen en los carretes 1, 3, 4 y 5 y el símbolo de Comodín aparecen en el carrete 2.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa un premio de 5 símbolos Nueve. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) = Multiplicador de apuesta * valores mostrados en la tabla de premios para un premio de 5 símbolos Nueve * los premios con 1 Comodín se multiplica por 2 en el Nivel 1

$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 3$$
$$= 300 \text{ monedas.}$$

El premio total de 5 símbolos Nueve (crédito) = El premio total de 5 símbolos Nueve (en monedas) / 100

$$= 300/100$$
$$= 3,00 \text{ Créditos}$$

- En el décimo giro gratis del Nivel 2, 3 símbolos Diez aparecen en los carretes 1, 3 y 5, el símbolo de Comodín aparece en los carretes 2 y 4.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus, Subir Nivel y Templo Azul, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Diez. Por lo tanto,

El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) = multiplicador de apuesta * valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Diez * los premios con 2 Comodines se multiplican por 9 en el Nivel 2

$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 3*3$$
$$= 1 * 100 \text{ monedas} * 9$$
$$= 900 \text{ monedas}$$

El premio total de 5 símbolos Diez (crédito) = El premio total de 5 símbolos Diez (en monedas) / 100

$$= 900/100$$
$$= 9,00 \text{ Créditos}$$

- Suponiendo que no se obtiene ninguna combinación ganadora en los siguientes Giros Gratis, entonces

Premio total de los Giros Gratis = 1,25 Créditos + 2,00 Créditos + 4,00 Créditos + 2,00 Créditos + 2,00 Créditos + 1,00 Créditos + 3,00 Créditos + 9,00 Créditos = 24,25 Créditos.

- Si los premios de Bonus se añaden a los premios de Giros Gratis, entonces Pago total = Premio Total de Giros Gratis + Premios total de 3 símbolos del Bonus (créditos)

$$= 24,25 \text{ Créditos} + 2,00 \text{ Créditos}$$
$$= 26,25 \text{ Créditos}$$

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.

- Pulsa o haz clic en **Activar** Autojuego en la opción de AUTOJUEGO.
- Pulsa o haz clic en el número de giros que deseas jugar. La sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulsa o haz clic en **Parar**.
- 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. $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * 40 \text{ créditos})$.
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.