

## **Game Information for Silver Lioness4x**

---

**HTML5 - Slot Games**

## Silver Lioness4x

---

### Acerca de Silver Lioness4x

Silver Lioness4x es un juego de 4x5 carretes y 1024 formas de ganar.

- [General](#)
- [Controles de apuesta](#)
- [Símbolo Scatter](#)
- [Símbolo Comodín](#)
- [Bonificación de Giros gratis](#)
- [Autojuego](#)

### General

- Las 1024 formas de ganar están activadas permanentemente.
- Hay un multiplicador de apuesta fijo de 40 por giro.
- La apuesta total depende del nivel de apuesta y el valor de moneda apostado.  
Apuesta total = Multiplicador de apuesta \* Nivel de apuesta \* Valor de la moneda.
- Si se obtiene una combinación ganadora en una forma de ganar, el premio aparecerá resaltado en los carretes.
- Las ganancias normales se crean cuando símbolos iguales aparecen unos junto a otros en la forma de ganar.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, empezando desde el primer carrete, excepto los Scatter, que pagan en cualquiera.
- Se paga el premio más alto de cada combinación.
- Todos los premios se multiplican por las monedas apostadas, excepto los Scatter.  
Monedas apostadas = (Valor de moneda \* nivel de apuesta).
- Los premios de los Scatter se multiplican por la apuesta total.
- Los premios normales de la tabla de premios se muestran en monedas. El premio total se calcula como (monedas apostadas \* valores mostrados en la tabla de premios). Así que si la apuesta total es de 0,40 créditos por giro, la apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,40 créditos / 40 = 0,01 créditos). Por ejemplo, un premio de 5 símbolos Leona Plateada iguales se calcula como (0,01 créditos \* 250 monedas) = 2,50 créditos.
- Para convertir la cantidad del premio de créditos a monedas, se ha de dividir el número de créditos ganado por el valor de moneda.
- Si no se tiene una combinación ganadora, la partida termina y se puede jugar de nuevo.
- El reintegro teórico al jugador es del 95,6896%.

## Controles de apuesta

- Al hacer clic/pulse en el **montón de monedas** se abre el panel de Ajustes de apuesta.
- En el juego principal, al hacer clic en **(+) o (-)** también se abrirá el panel de Ajustes de apuesta. Además, el jugador también puede cambiar el nivel de apuesta y el valor de moneda utilizando los botones **(+) o (-)**. [**Importante: esta opción solo está disponible en la versión de escritorio**]
- En el panel de Ajustes de apuesta, haga clic/pulse en **(+) o (-)** para seleccionar el número de monedas que desea apostar bajo el medidor del nivel de apuesta.
- En el panel de Ajustes de apuesta, haga clic/pulse en **(+) o (-)** para seleccionar el valor de las monedas que desea apostar bajo el medidor del valor de moneda.
- Podrá elegir ver las apuestas, el saldo y los premios en monedas o créditos. Las apuestas, el saldo y los premios se mostrarán dependiendo de la opción seleccionada.
- Haga clic/pulse en **monedas** para convertir a monedas.
- Haga clic/pulse en **divisas** para convertir a créditos.

## Símbolo Scatter



es un símbolo Scatter.

- 5, 4, 3 símbolos Scatter situados en cualquier parte activan 20, 15 u 8 rondas de Bonificación de Giros gratis, respectivamente.
- El símbolo Scatter no puede sustituirse por el símbolo Comodín.
- Los premios Scatter se muestran como un valor de multiplicador en la tabla de premios.
- Los premios Scatter se multiplican por la apuesta total y se añaden a los premios normales.

### Ejemplo:

El juego A se rige por el criterio siguiente:

- 5 símbolos Scatter situados en cualquier lugar de los carretes completan una combinación Scatter ganadora y otorgan una ronda de Bonificación de 20 Giros gratis.
- Los premios Scatter se añaden a los premios de los giros gratis y a los premios de las líneas de pago. Si tiene un premio Scatter y un premio de línea de pago, se le pagarán ambos premios, debido a que el símbolo Scatter no tiene que aparecer en una línea de pago para otorgar un premio.

- Usted gira los carretes.
- Un símbolo Scatter aparece en cada uno de los carretes, 1, 2, 3, 4 y 5, en cualquier posición de los mismos.
- El premio de los 5 símbolos Scatter en una apuesta total de 0,40 créditos sería (apuesta total \* valores mostrados en la tabla de premios) = (0,40 créditos \* 20) = 8 créditos.

## Símbolo Comodín

Los símbolos Comodín sustituyen a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín.



- El símbolo Comodín Árbol solo aparece en los carretes 2, 3 y 4 del juego principal.
- El Comodín Cachorros x2 solo aparece en los rodillos 2, 3 y 4 de los giros gratis.
- Los premios con Comodín Cachorros x2 se multiplican por 2.
- El Comodín Cachorros x3 solo aparece en los rodillos 3 y 4 de los giros gratis.
- Los premios con Comodín Cachorros x3 se multiplican por 3.
- El Comodín Cachorros x4 solo aparece en el rodillo 2 de los giros gratis.
- Los premios con Comodín Cachorros x4 se multiplican por 4.

### Ejemplo:

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

- Los símbolos Comodín Árbol sustituyen a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín, para completar combinaciones ganadoras.
- Las combinaciones ganadoras se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe estar situado en el primer carrete.
- Una combinación de símbolos que empiece en el segundo, tercero, cuarto o quinto carrete no proporciona premio alguno. En cada forma de ganar solo se paga la mayor combinación ganadora de la misma.
- Si hay más de una combinación ganadora posible en una forma de pago, se le pagará únicamente el valor de la mayor combinación.
- Si la apuesta total es de 0,40 créditos por giro, la apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,40 créditos / 40 = 0,01 créditos). El premio total se calcula como (monedas apostadas \* valores mostrados en la tabla de premios).

- Usted gira los carretes.
- Cuatro símbolos Cebra aparecen en los carretes 1, 2, 3 y 5, y el Comodín Árbol aparece en el carrete 4.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Cebra.
- Así que la cantidad total de su premio será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Cebra) = (0,01 apuesta en monedas \* 140) = 1,40 créditos.

## Bonificación de Giros gratis



es un símbolo Scatter.

- 5, 4, 3 símbolos Scatter situados en cualquier parte activan 20, 15 u 8 rondas de Bonificación de Giros gratis, respectivamente.
- Todas las apuestas y jugadas son las mismas con las que comenzó el Bonificación de Giros gratis.
- Los premios del Bonificación de Giros gratis se añaden a los premios de las líneas y a los premios Scatter.
- Los giros gratis se pueden reactivar.
- 5, 4, 3, o 2 símbolos Scatter situados en cualquier lugar de los carretes activan 20, 15, 8 o 5 giros gratis adicionales, respectivamente.
- Durante los giros gratis, cada Comodín Cachorros que aparezca en los rodillos 2, 3 o 4 multiplicará por 2, 3 o 4 cualquier premio en que haga una sustitución, hasta un máximo de x36.

### Ejemplo:

- Usted gira los carretes haciendo una apuesta total de 0,40 créditos. Así que su apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,40 créditos / 40 = 0,01 créditos).
- 5 símbolos Scatter distribuidos aleatoriamente en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5 activan la ronda de Bonificación de Giros gratis.
- El premio de los 5 símbolos Scatter en una apuesta total de 0,40 créditos sería (apuesta total \* valores mostrados en la tabla de premios) = (0,40 créditos \* 20) = 8 créditos.
- El jugador obtiene 20 giros gratis.
- En el primer giro gratis, 2 símbolos Leona Plateada aparecen en los carretes 1 y 2.

- Esto completa un premio de 2 símbolos Leona Plateada. Así que la cantidad total del premio de los símbolos Leona Plateada será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de pagos por un premio de 2 símbolos Leona Plateada) =  $(0,01 \text{ apuesta en monedas} * 50) = 0,50$  créditos.
- En el segundo giro gratuito, el Comodín Cachorros 2x aparece en el carrete 3, y el Comodín Cachorros 3x aparece en el carrete 4. Así que esto otorgará un multiplicador de  $(2x * 3x) = 6x$ .
- En el mismo giro, 2 símbolos Diez aparecen en los carretes 1 y 2.
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín, esto completa una combinación ganadora de 4 símbolos Diez, con un multiplicador 6x. Así que la cantidad total del premio de los símbolos Diez será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 4 símbolos Diez \* 6) =  $(0,01 \text{ apuesta en monedas} * 20 \text{ monedas} * 6) = 1,20$  créditos.
- Usted no consigue ninguna combinación ganadora en posteriores giros gratis, por lo que su premio total de los giros gratis será  $0,50 \text{ créditos} + 1,20 \text{ créditos} = 1,70$  créditos.
- Los premios Scatter se añaden a los premios de giros gratis, por lo que el pago total es de  $8,00 \text{ créditos} + 1,70 \text{ créditos} = 9,70$  créditos.

## Autojuego

También se puede realizar giros un número determinado de veces consecutivas sin interactuar con el juego, utilizando la función de Autojuego.

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

- Pulse/haga clic en **Comenzar** Autojuego.
- Pulse/haga clic en el número de giros que desea jugar. La sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulse/haga clic en **Parar**.

## 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.  $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * \text{Multiplicador de apuesta})$ .

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.**

### **Devolución al jugador (RTP)**

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado por los jugadores en un juego específico que se paga como ganancias a lo largo del tiempo. Esta RTP es fija y no se modifica.

Este juego tiene una RTP de 95.69%.

### **Atajo de teclado**

- El botón **Girar/Parar** puede seleccionarse pulsando la barra espaciadora del teclado.

### **Nota:**

***Esta función solo está disponible en la versión de escritorio.***