

# Avalon II

**MID 10255**

**Flash CID 10001**

**Plataforma Flash**



## Página de contenidos

---

Características de las apuestas .....	3
Reglas del juego .....	3
Funciones de las tiradas gratis .....	10
Premios .....	10
Tabla de premios .....	11
RTP .....	18
Contribución al gran premio .....	18
Apuestas mínimas y máximas .....	18
Capturas de pantalla y símbolos .....	19

## Características de las apuestas

---

<b>Nombre del juego</b>	Avalon II
<b>Cantidad de rodillos</b>	5x3
<b>Cantidad de modos de apuesta</b>	243
<b>Máximo de monedas</b> (costo de línea de pago x monedas)	150
<b>Dirección del modo de apuesta</b>	De izquierda a derecha
<b>Apuesta</b>	No
<b>Juegos gratis</b>	Sí
<b>Importe de apuesta recomendado</b>	0.01, 0.02, 0.05
<b>Importe de apuesta estándar</b>	0.01
<b>Cantidad de monedas permitidas</b>	150
<b>Cantidad de monedas estándar</b>	150
<b>Apuesta máxima</b>	7.50
<b>Apuesta mínima</b>	0.30
<b>Apuesta estándar</b>	1.50

## Reglas del juego

---

### General

- Los premios se deben otorgar por combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha, salvo el símbolo grial que se debe pagar en cualquier posición.
- Los premios por modo de apuesta se deben multiplicar por las monedas apostadas.
- No hay elemento de habilidad en el juego base o en aquellos juegos que incluyan una función de bonificación. Cada tirada o selección será predeterminada por un Generador de números aleatorios.

- El juego automático permite que el jugador juegue automáticamente una cantidad preseleccionada de juegos consecutivos sin tener que interactuar con el software.
- El juego comienza al presionar Tirada.. El GNA determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador. Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta/ monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las reglas del juego están disponibles en el cliente de juegos en todo momento, incluso antes, durante y después del juego, y son de fácil y libre acceso para el participante/ público.
- El juego dura como mínimo 3 segundos.
- Para aquellos juegos cuyas funcionalidades hagan uso de las cartas, como por ejemplo la funcionalidad de “Jugárselo”;
  - Las caras de las cartas mostrarán claramente sus respectivos valores y/o palos
  - Los Jokers o comodines se diferenciarán de las demás cartas para aquellos juegos que consistan en las mismas.
  - Cada selección de cartas la determina el RNG (Sistema generador de números aleatorios)
  - En caso de usarse más de una baraja, se señalará a los participantes

#### **Reglas del Juego Automático**

Donde esté disponible la funcionalidad de Juego Automático:

- La funcionalidad de juego automático “Autoplay” se pondrá a disposición del jugador y comenzará una vez la haya activado el jugador.
- El jugador puede detener la funcionalidad “Autoplay” en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función seleccionando el número de partidas jugadas de forma consecutiva y/o el total apostado durante esta función.
- El número máximo de partidas consecutivas durante “Autoplay” está limitado a 100 partidas.
- El número de partidas consumidas/pendientes de “Autoplay” se indicará durante la función.
- Las estrategias de “Autoplay” recomendadas al jugador no serán engañosas.
- “Autoplay” y la secuencia de partidas automáticas resultante de “Autoplay” no pondrá en desventaja al participante.
- “Autoplay” no difiere de la modalidad manual del juego.
- “Autoplay” no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

#### **Reglas del modo de apuesta**

- 243 maneras de ganar.
- Los premios por modo de apuesta se adjudican para combinaciones de símbolos de izquierda a derecha.
- Se otorgan combinaciones ganadoras múltiples por modo de apuesta.

### Reglas del símbolo Scatter

- Los premios del símbolo grial deben multiplicarse por la apuesta total realizada.
- Los premios por el símbolo grial se deben sumar a los premios por modo de apuesta.
- El símbolo grial debe pagar en cualquier posición.

### Reglas del comodín

- El comodín reemplaza a todos los símbolos excepto la dama del lago y el grial.

### Reglas de Merlin

- El personaje Merlin puede aparecer al azar durante el juego en el juego base y otorgar al azar un premio en metálico o multiplicador
  - En cualquier tirada ganadora, merlín aplicará al premio un multiplicador de 2x, 3x o 4x al azar.
  - En una tirada no ganadora, Merlin otorgará, al azar, un premio en monedas de 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 10x, o 20x el total de la apuesta.
- Si se activara simultáneamente como función bonificación, en ese caso la función Merlin se juega antes de que se active la bonificación de grial.

### Reglas del comodín de expansión

- En el juego base, siempre y cuando el comodín de expansión pueda completar un juego, sólo entonces se expandirá a las posiciones restantes del rodillo 3 (y así podrá completar otros premios posibles).
- La figura comodín reemplaza a todos los símbolos excepto el símbolo grial.
- Si se obtiene un Scatter detrás del comodín de expansión, éste deberá pagar.

### Reglas de bonificación grial

- Gane hasta 2.400.000 monedas

- 3, 4 o 5 Scatter de grial que caen en cualquier lugar del rodillo activan el juego de bonificación de grial.
- Atraviese el reino en una cruzada para recuperar el grial y devolverlo a Avalon
- Le esperan 8 posibles juegos de bonificación en el camino. Ese es el juego de bonificación es un bono de senderos que consiste en 7 pasos, presentados como 7 pasos ante el jugados.
- Cuando el jugador alcanza el tercer paso en el camino, debe elegir entre 2 juegos de bonificación. De manera que, en esencia, el juego consiste en 8 juegos de bonificación, aunque el jugador deba sólo jugar siempre 7 según avance en el camino.
- Después de cada juego de bonificación, el jugador regresa al juego base. Las activaciones posteriores permiten que el jugador siga avanzando a lo largo del camino.

**(A) BONIFICACIÓN 1: Reglas de bonificación de Lake of Legend**

- Este es un juego de bonificación de tirada de dados.
- El objetivo de esta bonificación es tratar de forjar Excalibur reuniendo los fragmentos de la espada.
- Al tirar el dado, se revela un número que se asocia con el número de un fragmento de la espada.
- Después de cada tirada del dado, si hay coincidencia, el fragmento de la espada que coincide con el número del dado se mueve a la pantalla de reconstrucción de la espada.
- Al jugador se le pagará un multiplicador equivalente al número del dado (6x, 5x, 4x, 3x, 2x, 1x). Es decir, si el jugador tira el dado y este cae en el número 2, el fragmento de la espada con el número 2 se agregará a la pantalla de reconstrucción y el jugador recibirá un pago de 2x su apuesta total.
- Si el jugador tira un dado y el número asociado con el fragmento de la espada ya se ha agregado a la pantalla de reconstrucción, el jugador puede recibir el número multiplicador que salió en esa tirada aunque ninguna pieza de la espada se mueva.
- Hay 6 fragmentos de la espada, todos los cuales se requieren para forjar la espada.

- El jugador recibe un total de 10 tiradas de dados para forjar la espada (es decir tirar un número en los dados).
- Si el jugador forja Excalibur, recibirá un pago de 15x la apuesta total, además de los premios anteriores y 6x la apuesta total por las tiradas de dados restantes.
- El valor del premio se multiplica por la apuesta total realizada.

**(B) BONIFICACIÓN 2: Reglas de bonificación Misty Vale**

- Esta es una función de Elija su comodín.
- El jugador recibe 15 tiradas gratis con un multiplicador por 1x.
- Los jugadores no reactivan las tiradas gratis ni activan la bonificación durante esta función de tiradas gratis.
- Después del comienzo de la función de tiradas gratis, se presentará a los jugadores una selección de símbolos de valor alto. El jugador debe seleccionar uno de los símbolos de valor alto como símbolo del comodín adicional en las tiradas gratis.
- El símbolo de valor alto seleccionado funcionará como el comodín adicional mientras dure la función y sustituirá a todos los símbolos excepto el símbolo grial y el comodín con el logotipo (juego base).
- El símbolo de valor alto elegido debe tener un multiplicador de comodín de 2x.
- El símbolo del comodín seleccionado debe tener una apariencia distinta para una rápida identificación en el conjunto de rodillos.
- El símbolo del comodín del juego base también se aplica.
- En el juego de tiradas gratis, se mostrará un personaje que indique el símbolo de alto valor seleccionado y el hecho de que es comodín de 2x.
- Cuando la función de bonificación se active, el jugador podrá elegir uno de los dos juegos de bonificación: Whispering Woods o Forest Falls.

**(C) BONIFICACIÓN 3: Reglas de bonificación de Whispering Woods**

- Este es un juego de bonificación de Elegir hasta parar.
- El objetivo de este juego de bonificación es elegir el escudo con más alto multiplicador.

- Los jugadores eligen 1 escudo de entre los 5 presentados.
- El jugador puede quedarse con el escudo presentado o elegir otro.
- El jugador tiene dos oportunidades para cambiar de opinión.
- Los escudos están dibujados gráficamente en una bolsa de 8.
- Los jugadores tiene la opción de descartar hasta 2, pero entonces deben conservar el tercero.
- Los premios posibles que el jugador debe ver incluyen multiplicadores de 10x, 15x, 20x, 25x, 30x, 35x, 40x, 50x, 60x y 160x.
- La función de revelado automático mostrará los artículos restantes.
- Todos los premios deben multiplicarse por la apuesta total.

**(D) BONIFICACIÓN 3: Reglas de bonificación de Forest Falls**

- Esta es una función **Trailing Wild™**.
- 20 tiradas gratis reciben un multiplicador de 1x.
- Los jugadores no reactivan las tiradas gratis ni activan la bonificación durante esta función de tiradas gratis.
- En esta función de bonificación, el símbolo del comodín del juego base funciona como el Trailing Wild™. Es decir, cualquier símbolo de comodín del juego base que cae en las filas 1 o 2 de los tambores 1 al 5 se quedan en el lugar y se expanden, deslizándose hacia abajo. Cuando el rastro llega a la base de la pantalla, lo sostiene para una tirada y luego es expandido en la próxima tirada.

**(E) BONIFICACIÓN 4: Reglas de bonificación de Dusky Moors**

- Este es un juego de bonificación de Elegir hasta igualar.
- Se muestran 12 cascos en la pantalla (6 juegos distintos de 2 cascos).
- El objetivo de esta bonificación es hacer coincidir 2 cascos del mismo tipo (estilo de diseño) eligiendo sin parar hasta lograrlo.
- Cada casco se asocia con un juego de multiplicadores que va desde 6x a 20x.

- Cada selección que no consiga su pareja aumenta el multiplicador de su premio (2x, 3x, 4x, 6x, 8x).
- El valor del premio se multiplica por el multiplicador más alto alcanzado.
- El valor del premio se multiplica por el multiplicador y luego, además, se multiplica por el total de apuesta realizada.

**(F) BONIFICACIÓN 5: Reglas de bonificación de Morgan's Keep**

- Este es un juego de bonificación de **Rolling Reels™**.
- 20 tiradas gratis reciben un multiplicador de 2x con Rolling Reels™.
- Los premios consecutivos aumentan el multiplicador hasta en 6x.
- La bonificación debe tener una función Rolling Reels™ con multiplicadores en aumento (2x, 3x, 4x, 5x, 6x).
- Los jugadores no reactivan las tiradas gratis ni activan la bonificación durante esta función de tiradas gratis.

**(G) BONIFICACIÓN 6: Reglas de bonificación de Hall of Shadows**

- Este es un juego de bonificación de nivel.
- Cada golpe que hace el jugador le da un premio.
- El éxito de cada pieza o ataque determina el tamaño del premio conseguido.
- En esta función de bonificación, utilizando una secuencia de lucha, el jugador debe elegir los mejores movimientos de combate para bloquear o atacar al Caballero negro desde tres posibles direcciones con el fin de derrotarlo y recuperar el grial.
- Los jugadores recibirán 5 premios de una bolsa, es decir que la secuencia debe ocurrir 5 veces para revelar el premio.
  - Las primeras cuatro selecciones van desde 2x a 12x la apuesta total.
  - La última selección va desde 10x a 50x la apuesta total.
  - El jugador recibe la suma de todas las cinco selecciones.
  - El éxito de cada bloqueo o ataque determina el tamaño del premio conseguido.

- Todos los premios deben multiplicarse por la apuesta total.

**(H) BONIFICACIÓN 7: Reglas de bonificación Isle of Avalon**

- Esta es una bonificación de rueda.
- El objetivo de este juego de bonificación es hacer girar las ruedas y alcanzar el premio más alto.
- Los números obtenidos en cada rueda formarán el premio multiplicador.
- El juego de bonificación consiste en 4 ruedas concéntricas.
- Active las ruedas de Avalon para revelar su premio.
- Si cae el cero especial (0) en la 3ª rueda, se desbloqueará la rueda exterior para obtener aun más premios.
- Las 3 ruedas internas se activan en la tirada.
- Las 2 ruedas internas (rueda 1 y 2) contienen números del 1 al 9.
- La rueda 3 contiene los números del 5 al 9 y un cero especial (0).
- La rueda 4 (la rueda externa) contiene los números del 1 al 5.
- La rueda 4 sólo se desbloquea cuando la rueda 3 cae en el cero especial (0).
- Todos los premios se multiplican por modos de apuesta.

## Funciones de las tiradas gratis

---

### Premios

---

El pago o premio se efectúa inmediatamente al jugador mediante la interfaz de juegos ni bien se muestra el resultado al jugador. No se cobran honorarios sobre los premios, y no hay plazo de vencimiento para cobrar el premio en el saldo de cuenta de juegos del jugador.

<b>Máximo premio en monedas (Premio más alto por línea)</b>	<b>Juego base:</b> 2.000 monedas x 5 monedas = 10.000  <b>Tiradas gratis:</b> 2.000 monedas x 5 monedas x 6 (multiplicador)
---	---

	<p>gradual) = 60.000</p> <p><b>Juego de bonificación:</b> 5.099 monedas x 30 x 5 monedas = 25.495</p>
<p><b>Máximo premio en divisa</b> (Premio más alto por línea)</p>	<p><b>Juego base:</b> 10.000 monedas x 0,05 = 500,00</p> <p><b>Tiradas gratis:</b> 60.000 monedas x 0,05 = 3.000,00</p> <p><b>Juego de bonificación:</b> 25.495 monedas x 0,05 = 1.275,00</p>
<p><b>Premio estándar en divisa</b> (Premio más alto por línea)</p>	<p><b>Juego base:</b> 10.000 monedas x 0,01 = 100,00</p> <p><b>Tiradas gratis:</b> 60.000 monedas x 0,01 = 600,00</p> <p><b>Juego de bonificación:</b> 25.495 monedas x 0,01 = 254,95</p>
<p><b>Máxima exposición en divisa</b> (Premio más alto a lo largo de todas las líneas de pago)</p>	<p><b>Juego base:</b> 486.000 monedas x 5 monedas x 0,05 = 121.500,00</p> <p><b>Tiradas gratis:</b> 486.000 monedas x 5 monedas x 0,05 = 121.500,00</p> <p><b>Juego de bonificación:</b> 5.099 monedas x 5 monedas x 0,05 x 30 multiplicador = 1.274,75</p>

## Tabla de premios

---



Tabla de premios 1



Tabla de premios 2

**ELIJA SU CAMINO**

**WHISPERING WOODS**

EL MÍSTICO CABALLERO BLANCO LE OFRECERÁ 5 ESCUDOS ENTRE LOS QUE ELEGIR

PUEDEN QUEDARSE CON EL ESCUDO PRESENTADO O ELEGIR OTRO

TIENE DOS OPORTUNIDADES DE CAMBIAR DE OPINIÓN

LA GANANCIA DE BONIFICACION SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL

**FOREST FALLS**

**20 TIRADAS GRATIS**

CON TRAILING WILDS™

**TRAILING WILDS™**

CREA UN RASTRO DE COMODINES A MEDIDA QUE BAJA POR LOS TAMBORES

LA GANANCIA DE BONIFICACION SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL

**DUSKY MOORS**

**HAGA COINCIDIR 2**

CASCOS PARA OBTENER UN PREMIO

2x 3x 4x 6x 8x

AUMENTE EL VALOR DE SU MULTIPLICADOR REVELANDO CASCOS INDIVIDUALES ANTES DE CONSEGUIR UNA PAREJA

LAS BONIFICACIONES SE MULTIPLICAN POR EL MULTIPLICADOR ACTUAL

LA GANANCIA DE BONIFICACION SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL

VOLVER AL JUEGO    CRÉDITOS £ 4 810.20    JUEGO AUTOM.    APUESTA £ 1.50    GANANCIA    TIRAR

Tabla de premios 3

**MORGAN'S KEEP**

**20 TIRADAS GRATIS**

CON ROLLING REELS™

ROLLING REELS™ PUEDEN PROPORCIONARLE VARIAS GANANCIAS CONSECUTIVAS

LAS GANANCIAS CONSECUTIVAS AUMENTARÁN EL VALOR DEL MULTIPLICADOR

2x 3x 4x 5x 6x

LA GANANCIA DE BONIFICACION SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL

**HALL OF SHADOWS**

DERROTE A BLACK KNIGHT PARA RECUPERAR EL GRIMALDO

CADA GOLPE LE DARÁ UN PREMIO

EL ÉXITO DE CADA PIEZA O ATAQUE DETERMINARÁ EL TAMAÑO DE LOS PREMIOS CONSEGUIDOS

LA GANANCIA DE BONIFICACION SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL

**ISLE OF AVALON**

HAGA GIRAR LAS RUEDAS DE AVALON PARA REVELAR SU GANANCIA

AL CONSEGUIR

EN LA TERCERA RUEDA DESBLOQUEARÁ LA RUEDA DE BONIFICACION PARA CONSEGUIR AÚN MAS GANANCIAS

LOS NÚMEROS OBTENIDOS EN CADA RUEDA FORMARÁN EL MULTIPLICADOR

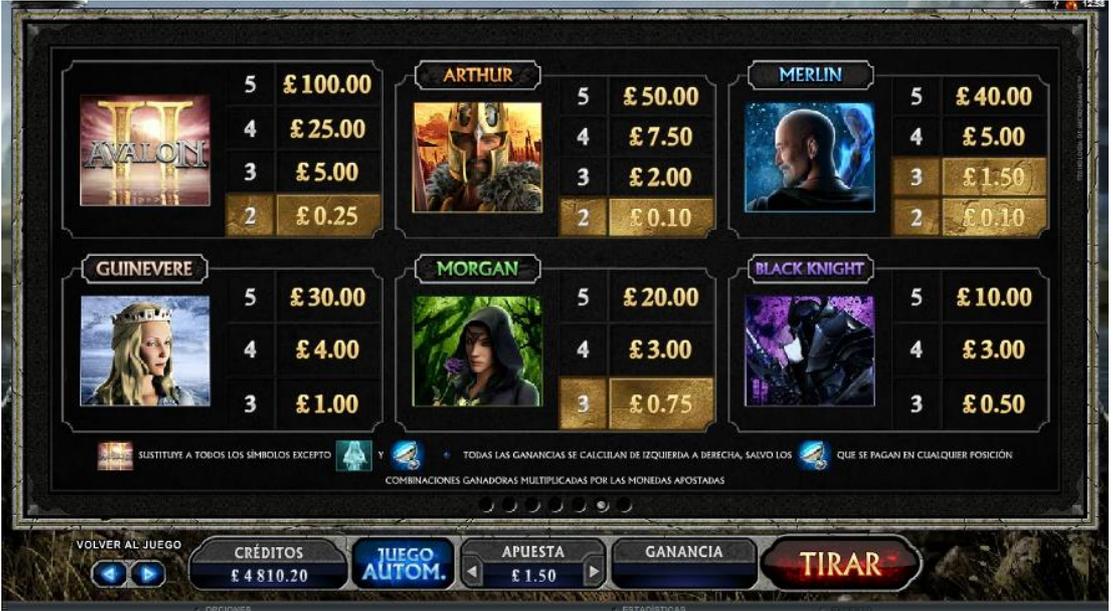
TODAS LAS GANANCIAS SE MULTIPLICAN POR LAS COMBINACIONES APOSTADAS

VOLVER AL JUEGO    CRÉDITOS £ 4 810.20    JUEGO AUTOM.    APUESTA £ 1.50    GANANCIA    TIRAR

Tabla de premios 4



Tabla de premios 5



Symbol	5	4	3	2
AVALON	£ 100.00	£ 25.00	£ 5.00	£ 0.25
ARTHUR	£ 50.00	£ 7.50	£ 2.00	£ 0.10
MERLIN	£ 40.00	£ 5.00	£ 1.50	£ 0.10
GUINEVERE	£ 30.00	£ 4.00	£ 1.00	-
MORGAN	£ 20.00	£ 3.00	£ 0.75	-
BLACK KNIGHT	£ 10.00	£ 3.00	£ 0.50	-

Tabla de premios 6



Símbolo	5	4	3
A	£ 5.00	£ 1.50	£ 0.40
K	£ 5.00	£ 1.50	£ 0.40
Q	£ 4.00	£ 0.75	£ 0.30
J	£ 4.00	£ 0.75	£ 0.30
10	£ 3.00	£ 0.50	£ 0.20
9	£ 3.00	£ 0.50	£ 0.20

**243 COMBINACIONES PARA GANAR**  
¿QUÉ SON LAS COMBINACIONES GANADORAS?

COMBINACIONES GANADORAS OBTENIDAS POR COMBINACIONES DE SÍMBOLOS DE IZQUIERDA A DERECHA ADYACENTES

GANANCIAS POR TIRADA

CRÉDITOS: £ 4 810.20 | APUESTA: £ 1.50 | TIRAR

**Tabla de premios 7**

<b>Reglas generales</b>	TODOS LOS PREMIOS SE PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO LOS <GRIAL>, QUE SE PAGAN EN CUALQUIER DIRECCIÓN
	PREMIOS POR MODO DE APUESTA SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA EN MONEDAS.
<b>Reglas del modo de apuesta</b>	243 MANERAS DE GANAR
	¿QUÉ SON LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA?
	PREMIOS POR MODO DE APUESTA ADJUDICADOS PARA COMBINACIONES DE SÍMBOLOS ADYACENTES DE IZQUIERDA A DERECHA
	SE ADJUDICAN MÚLTIPLES COMBINACIONES GANADORAS POR MODO DE APUESTA
<b>Reglas del símbolo Scatter</b>	LOS PREMIOS DEL SÍMBOLO <GRIAL> SE MULTIPLICAN POR LA APUESTA TOTAL REALIZADA
	LOS PREMIOS DEL SÍMBOLO <GRIAL> SE SUMAN A LOS PREMIOS POR MODO DE APUESTA
	EL SÍMBOLO <GRIAL> SE PAGA EN CUALQUIER POSICIÓN
<b>Reglas del comodín</b>	EI <COMODÍN> SUBSTITUYE A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO <DAMA DEL LAGO> Y <GRIAL>
<b>Reglas de Merlin</b>	MERLIN PUEDE APARECER DURANTE EL JUEGO Y OTORGAR AL AZAR UN PREMIO EN METÁLICO O MULTIPLICADOR
<b>Reglas del comodín de expansión</b>	COMODÍN DE EXPANSIÓN DE LA DAMA DEL LAGO
	<COMODÍN DE EXPANSIÓN> EN CUALQUIER LUGAR DEL RODILLO 3 PUEDE EXPANDIR PARA ADJUDICAR PREMIOS ADICIONALES
	EL <COMODÍN> REEMPLAZA A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO A <GRIAL>

	<b><u>RESUMEN DEL SENDERO</u></b>
	LAKE OF LEGEND FORJAR LA ESPADA EXCALIBUR TIRANDO LOS DADOS PARA UNIR LOS FRAGMENTOS
	MISTY VALE 15 TIRADAS GRATIS ELIJA SU COMODÍN ADICIONAL
	WHISPERING WOODS EI MÍSTICO CABALLERO BLANCO LE OFRECERÁ 5 ESCUDOS ENTRE LOS QUE ELEGIR
	FOREST FALLS 20 TIRADAS GRATIS CON ADJUDICACIÓN DE TRAILING WILDS
	DUSKY MOORS HAGA COINCIDIR 2 CASCOS PARA OBTENER UN PREMIO
	MORGAN'S KEEP 20 TIRADAS GRATIS CON ROLLING REELS™
	HALL OF SHADOWS DERROTE AL CABALLERO NEGRO PARA RECUPERAR EL GRIAL
	ISLE OF AVALON HAGA GIRAR LAS RUEDAS DE AVALON PARA REVELAR SU GANANCIA
<b>Reglas de bonificación de grial</b>	GANE HASTA 2.400.000 MONEDAS
	3, 4 o 5 <GRIAL> ACTIVAN LA BONIFICACIÓN DE GRIAL
	ATRAVIESE EL REINO EN UNA CRUZADA PARA RECUPERAR EL GRIAL Y DEVOLVERLO A AVALON
	LE ESPERAN 8 POSIBLES JUEGOS DE BONIFICACIÓN EN EL CAMINO
<b>Lake of Legend Reglas de bonificación</b>	FORJE LA ESPADA EXCALIBUR TIRANDO LOS DADOS PARA UNIR LOS FRAGMENTOS
	CADA TIRADA DE DADOS RECIBE SU CORRESPONDIENTE MULTIPLICADOR
	6X 5X 4X 3X 2X 1X
	FORJAR LA ESPADA EXCALIBUR EN 10 TIRADAS DE DADOS EQUIVALE A UN MULTIPLICADOR ADICIONAL DE 15X LA APUESTA TOTAL
	CUANDO SE FORJE EXCALIBUR POR COMPLETO, SE OTORGARÁ UN PREMIO DE 6X LA APUESTA TOTAL PARA CADA TIRADA RESTANTE
	LA GANANCIA DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL
<b>Reglas de bonificación de Misty Vale</b>	15 TIRADAS GRATIS
	ELIJA UN PERSONAJE PARA QUE SE CONVIERTA EN SU COMODÍN ADICIONAL
	EL SÍMBOLO SELECCIONADO ACTÚA COMO UN COMODÍN DURANTE LA DURACIÓN DE LA FUNCIÓN Y SUSTITUYE A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO <GRIAL>
	EL SÍMBOLO ELEGIDO SE CONVERTIRÁ EN UN MULTIPLICADOR COMODÍN DE 2x

	LAS TIRADAS GRATIS NO SE PUEDEN VOLVER A ACTIVAR
<b>Reglas de bonificación de Whispering Woods y Forest Falls</b>	ELIJA SU CAMINO
	WHISPERING WOODS - EL MÍSTICO CABALLERO BLANCO LE OFRECERÁ 5 ESCUDOS ENTRE LOS QUE ELEGIR - PUEDE QUEDARSE CON EL ESCUDO PRESENTADO O ELEGIR OTRO - TIENE DOS OPORTUNIDADES PARA CAMBIAR DE OPINIÓN - EL PREMIO DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL
	FOREST FALLS - 20 TIRADAS GRATIS - CON TRAILING WILDS™ - TRAILING WILDS™;<COMODÍN> CREA UN RASTRO DE COMODINES A MEDIDA QUE BAJA POR LOS TAMBORES - LAS TIRADAS GRATIS NO SE PUEDEN VOLVER A ACTIVAR
<b>Reglas de bonificación de Dusky Moors</b>	HAGA COINCIDIR 2 CASCOS PARA OBTENER UN PREMIO
	AUMENTE EL VALOR DE SU MULTIPLICADOR REVELANDO CASCOS INDIVIDUALES ANTES DE CONSEGUIR UNA PAREJA
	LAS BONIFICACIONES SE MULTIPLICAN POR EL MULTIPLICADOR ACTUAL
	EL PREMIO DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL
<b>Reglas de bonificación de Morgan's Keep</b>	20 TIRADAS GRATIS
	CON ROLLING REELS™
	LAS GANANCIAS CONSECUTIVAS AUMENTARÁN EL VALOR DEL MULTIPLICADOR
	2X 3X 4X 5X 6X
	ROLLING REELS PUEDE ADJUDICAR MÚLTIPLES PREMIOS CONSECUTIVOS
	LAS TIRADAS GRATIS NO SE PUEDEN VOLVER A ACTIVAR
<b>Reglas de bonificación de Hall of Shadows</b>	DERROTE AL CABALLERO NEGRO PARA RECUPERAR EL GRIAL
	CADA GOLPE LE DARÁ UN PREMIO
	EL ÉXITO DE CADA BLOQUEO O ATAQUE DETERMINARÁ EL TAMAÑO DE LOS PREMIOS CONSEGUIDOS
	EL PREMIO DE BONIFICACIÓN SE MULTIPLICARÁ POR LA APUESTA TOTAL
<b>Reglas de bonificación de Isle of Avalon</b>	HAGA GIRAR LAS RUEDAS DE AVALON PARA REVELAR SU GANANCIA
	AL CONSEGUIR <CERO> EN LA 3ª RUEDA DESBLOQUEARÁ LA RUEDA DE BONIFICACIÓN PARA CONSEGUIR AUN MÁS PREMIOS
	LOS NÚMEROS OBTENIDOS EN CADA RUEDA FORMARÁN EL MULTIPLICADOR
	TODAS LAS GANANCIAS SE MULTIPLICAN POR LOS MODOS DE APUESTA

### Funcionalidad general de la tabla de premios

- La tabla de premios aparece al ingresar.
- La tabla de premios desaparece al salir.

- Cuando el jugador hace clic en el botón Ver pagos nuevamente, debe regresar a la Tabla de premios específica vista por última vez.
- Al refrescar, el jugador debe regresar a la última tabla de premios vista (es decir, recordar la última tabla de premios en múltiples sesiones).

### Tablas de premios dinámicas

- Las tablas de pagos deben cambiar sus valores de Créditos a Monedas según la elección del jugador.
- En vista de tabla de premios, el paso de Créditos a Monedas no debe cerrar la Tabla de pagos.
- La tabla de premios debe ser dinámica. Es decir, el cronograma de pagos en las tablas de pagos debe actualizarse cada vez que el jugador cambia el tamaño de la apuesta (en Importe de apuesta y Apuesta en monedas).
- El número que representa la cantidad de símbolos en una combinación ganadora dada debe estar en escala con los valores de pago.
- Cuando, estando en modo créditos, la tabla de premios sobrepase el límite máximo de caracteres permitidos, debe volver a la representación en monedas.

## RTP

---

El % de RTP es fijo por juego, y no puede ser configurado por el operador.

Porcentaje de pago	96.59%
--------------------	--------

## Contribución al gran premio

---

Este juego no es un juego de gran premio progresivo.

## Apuestas mínimas y máximas

---

Se incluyen todos los saldos de los jugadores, incluyendo el actual, las apuestas realizadas en forma individual y en total. Y deben mostrarse en EUROS.

Apuesta máxima	7.50
Apuesta mínima	0.30

## Capturas de pantalla y símbolos

Toda la información del juego debe proporcionarse completamente traducida al español.

Todas las instrucciones deben ser de fácil acceso y todas las funciones de los botones de acciones que se muestren deben ser claras.

El nombre del juego debe estar visible en todas las páginas necesarias.

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación	
SÍMBOLO ESPECIAL	 <b>Logo de comodín</b>	5	2 000	Ganancia	✓
		4	500	Activador	
		3	100	Caída	
		2	5	Anticipación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 1	 <b>Arthur</b>	5	1 000	Ganancia	✓
		4	150	Activador	
		3	40	Caída	
		2	2	Anticipación	
SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 2	 <b>Merlin</b>	5	800	Ganancia	✓
		4	100	Activador	
		3	30	Caída	
		2	2	Anticipación	
		Podrá aparecer en cualquier tirada ganadora del juego base y otorgar un multiplicador de 2x, 3x o 4x a las ganancias actuales.			

		Puede aparecer en cualquier tirada no ganadora del juego base y otorgar un multiplicador de 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 10x o 20x sobre la apuesta total.				
<b>SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 3</b>		<b>Guinevere</b>	5	600	Ganancia	✓
			4	80	Activador	
			3	20	Caída	
			2		Anticipación	
<b>SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 4</b>		<b>Morgan</b>	5	400	Ganancia	✓
			4	60	Activador	
			3	15	Caída	
			2		Anticipación	

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación		
<b>SÍMBOLO DE MAYOR VALOR 5</b>		<b>Caballero negro</b>	5	200	Ganancia	✓
			4	60	Activador	
			3	10	Caída	
			2		Anticipación	
<b>SÍMBOLO DE MENOR VALOR 1</b>		<b>As</b>	5	100	Ganancia	✓
			4	30	Activador	
			3	8	Caída	
			2		Anticipación	
<b>SÍMBOLO DE MENOR VALOR</b>		<b>K</b>	5	100	Ganancia	✓
			4	30	Activador	
			3	8	Caída	
			2		Anticipación	

Rey					
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 3	 <b>Reina</b>	5	80	Ganancia	✓
		4	15	Activador	
		3	6	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 4	 <b>Jota</b>	5	80	Ganancia	✓
		4	15	Activador	
		3	6	Caída	
		2		Anticipación	

*NOTA: Hay un juego de símbolos reales alternativo que se usan en el juego de bonificación de Morgan's Keep.*

Nombre del símbolo		Pagos en monedas		Animación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 5	 Diez	5	60	Ganancia	✓
		4	10	Activador	
		3	4	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO DE MENOR VALOR 6	 Nueve	5	60	Ganancia	✓
		4	10	Activador	
		3	4	Caída	
		2		Anticipación	
SÍMBOLO ESPECIAL	 Scatter de grial	5	100	Ganancia	✓
		4	20	Activador	✓
		3	5	Caída	✓
		2	1	Anticipación	✓
		3 o más símbolos Scatter de grial en la pantalla durante el juego base activan la bonificación de grial			

Tabla 1: Símbolos por orden de tambor gráfico

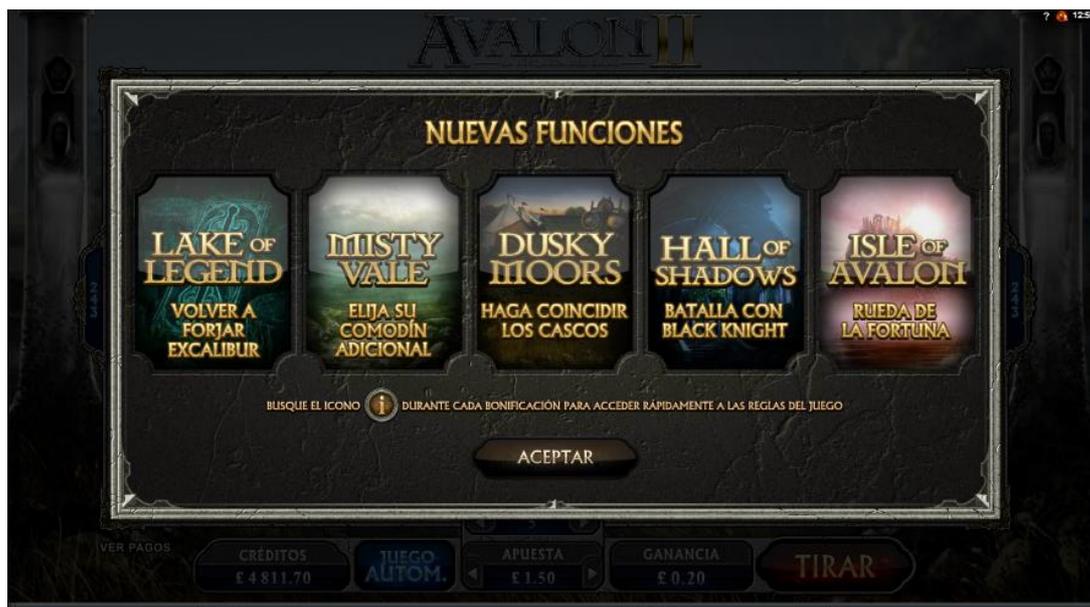


Figura 1: Pantalla de presentación



Figura 2

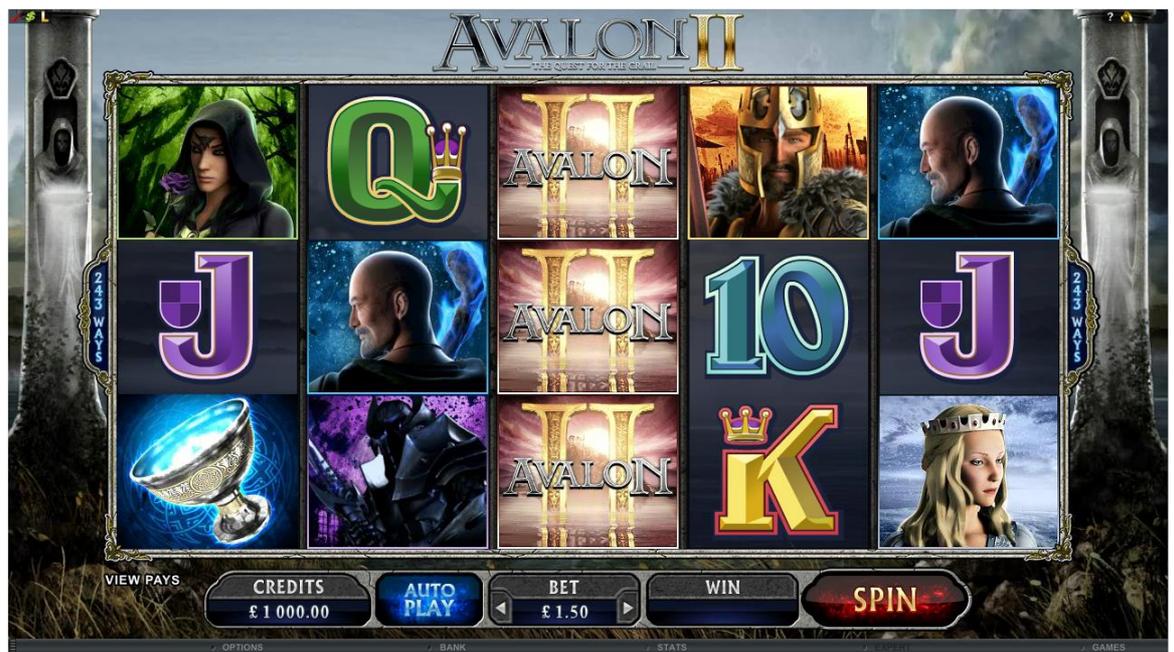


Figura 3: Juego base



Figura 4: Juego base con comodín de expansión



Figura 5: Juego base con bonificación de multiplicador Merlin

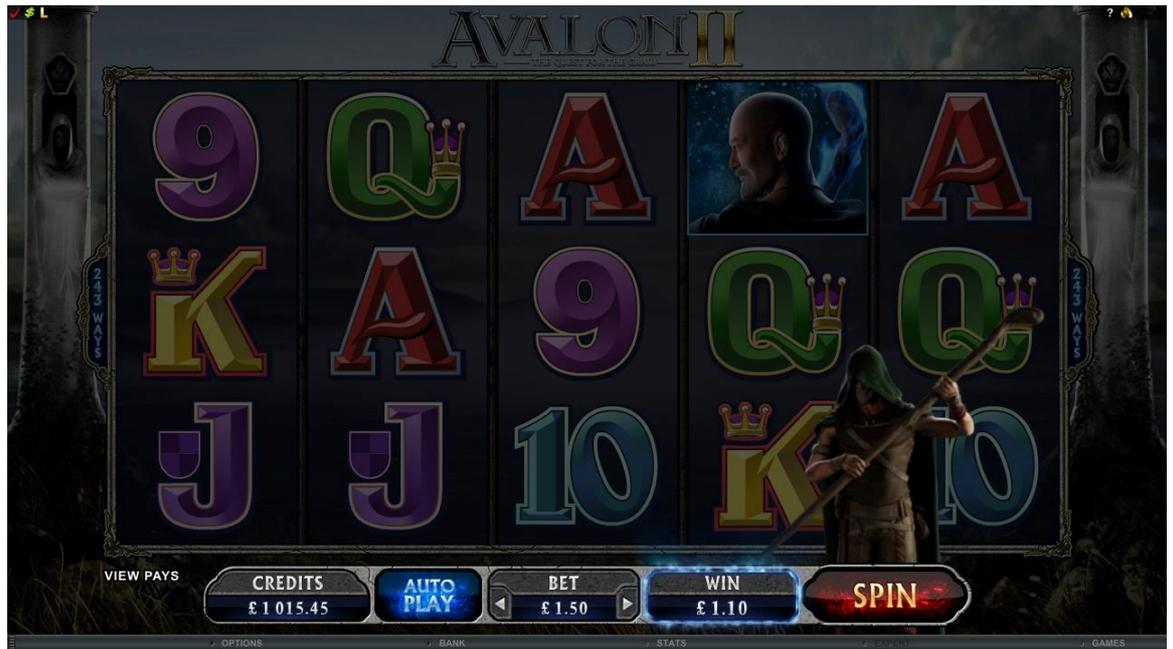


Figura 6: Juego base con bonificación de moneda de Merlin

### Pantallas de bonificaciones



Figura 7: Pantalla de selección de la bonificación de mapa de rastreo

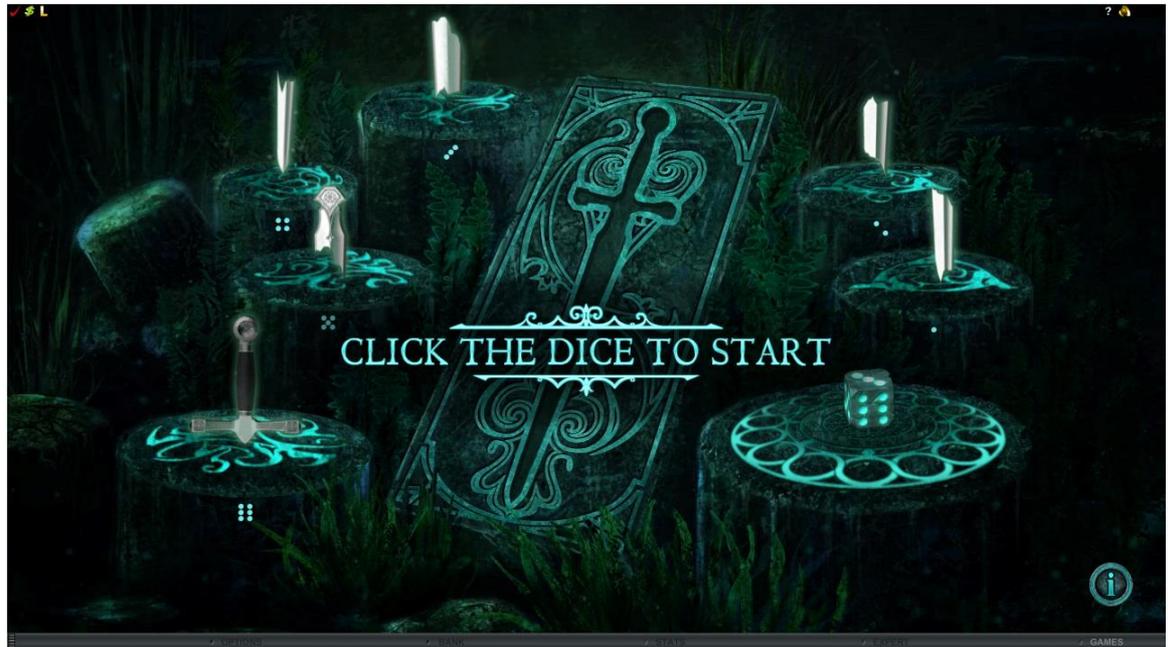


Figura 8: Juego de bonificación 1: Lake of Legend (Excalibur)

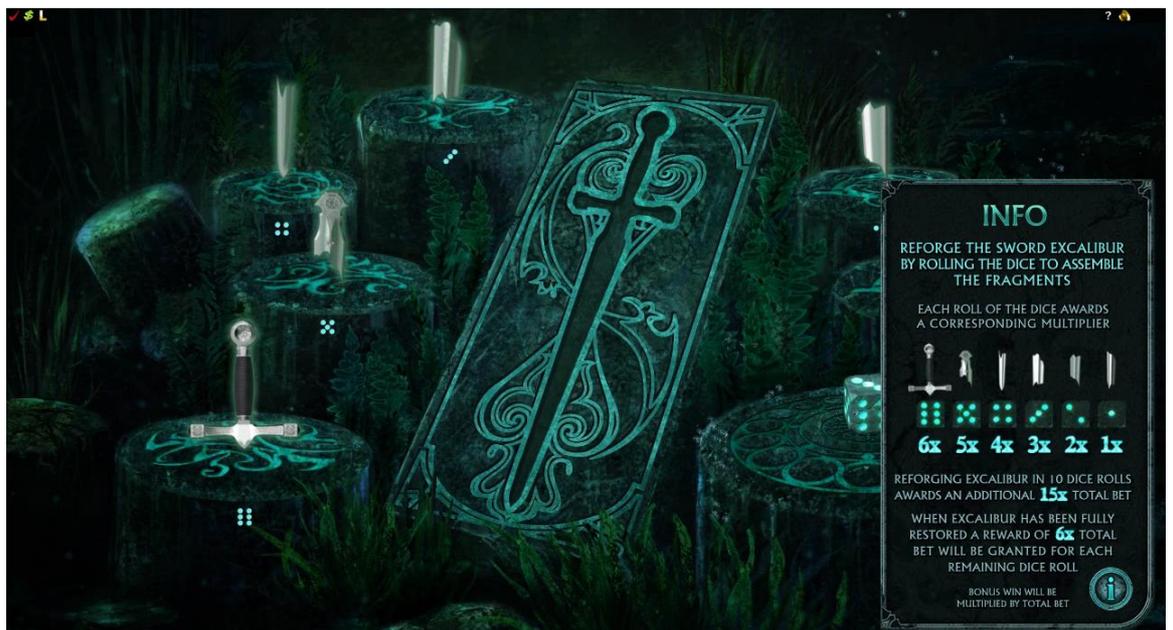


Figura 9: Juego de bonificación 1: Lake of Legend: con panel de información y posición abierta

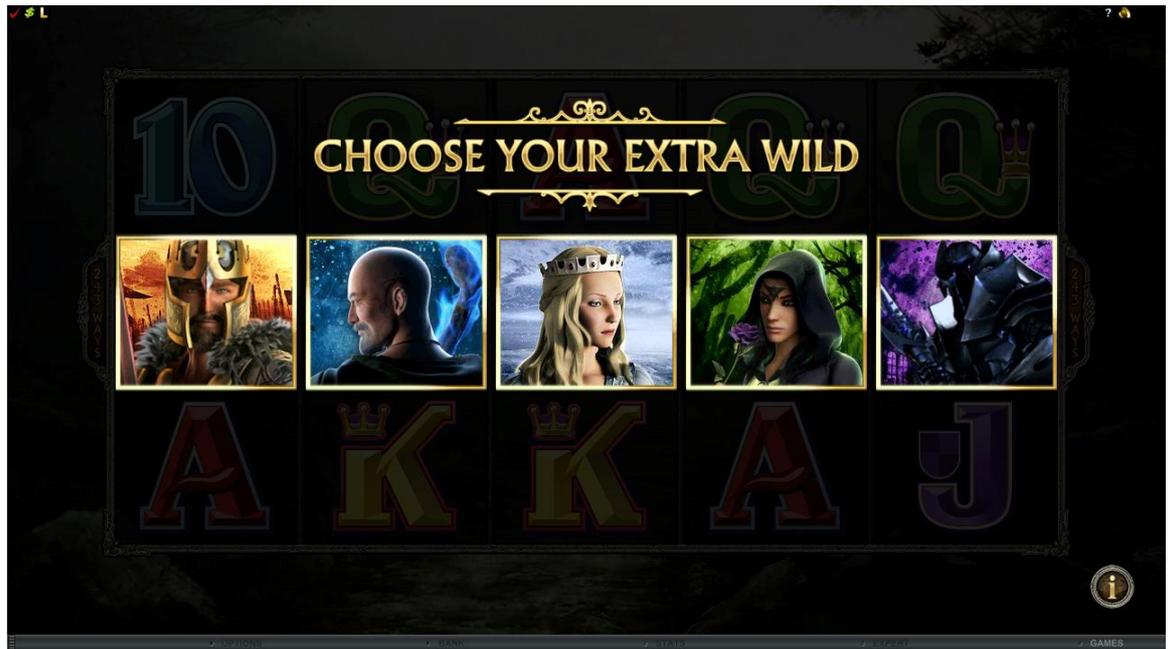


Figura 10: Juego de bonificación 2: Misty Vale



Figura 11: Juego de bonificación 2: Misty Vale



Figura 12: Juego de bonificación 3: Whispering Woods



Figura 13: Juego de bonificación 3: Forest Falls

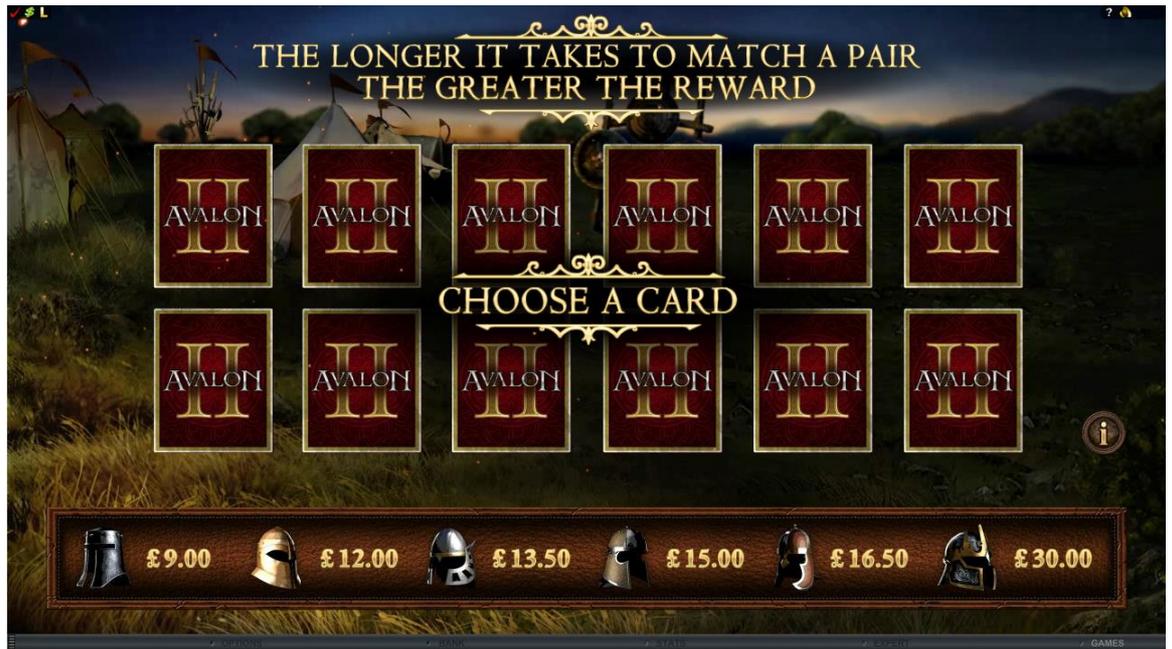


Figura 14: Juego de bonificación 4: Dusky Moors



Figura 15: Juego de bonificación 5: Morgan's Keep

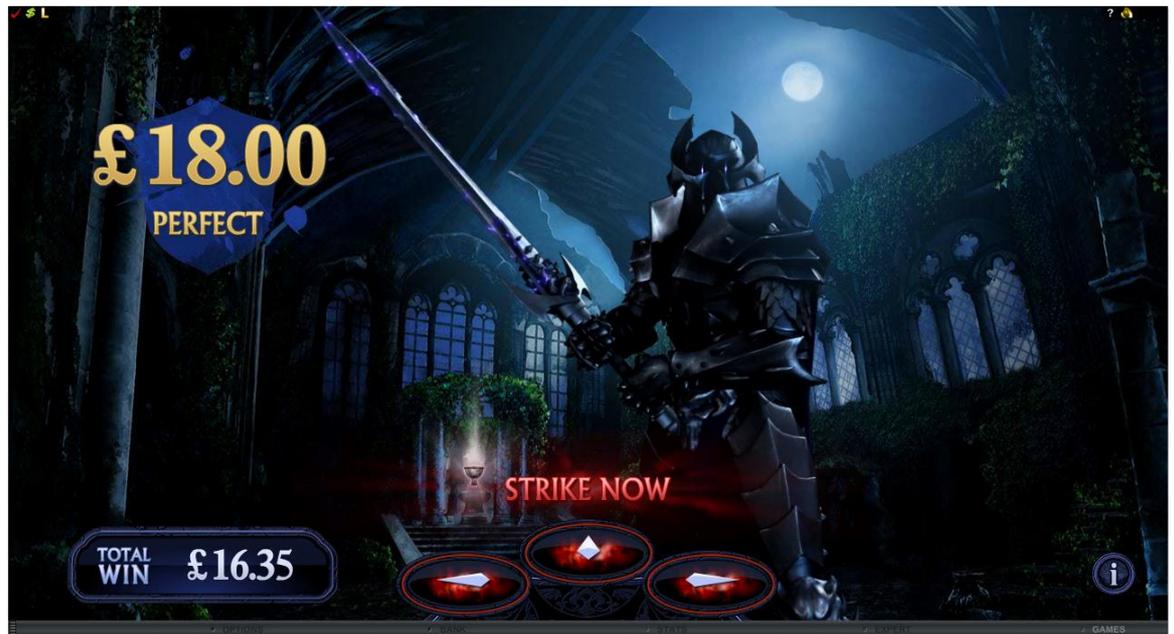


Figura 16: Juego de bonificación 6: Hall of Shadows



Figura 17: Juego de bonificación 7: Isle of Avalon



Figura 18: Juego de bonificación 7: Isle of Avalon (3 ruedas desbloqueadas)



Figura 19: Juego de bonificación 7: Isle of Avalon (bonificación ruedas desbloqueadas)