



TRADUCCIÓN DE JUEGO

“Kitty Glitter”

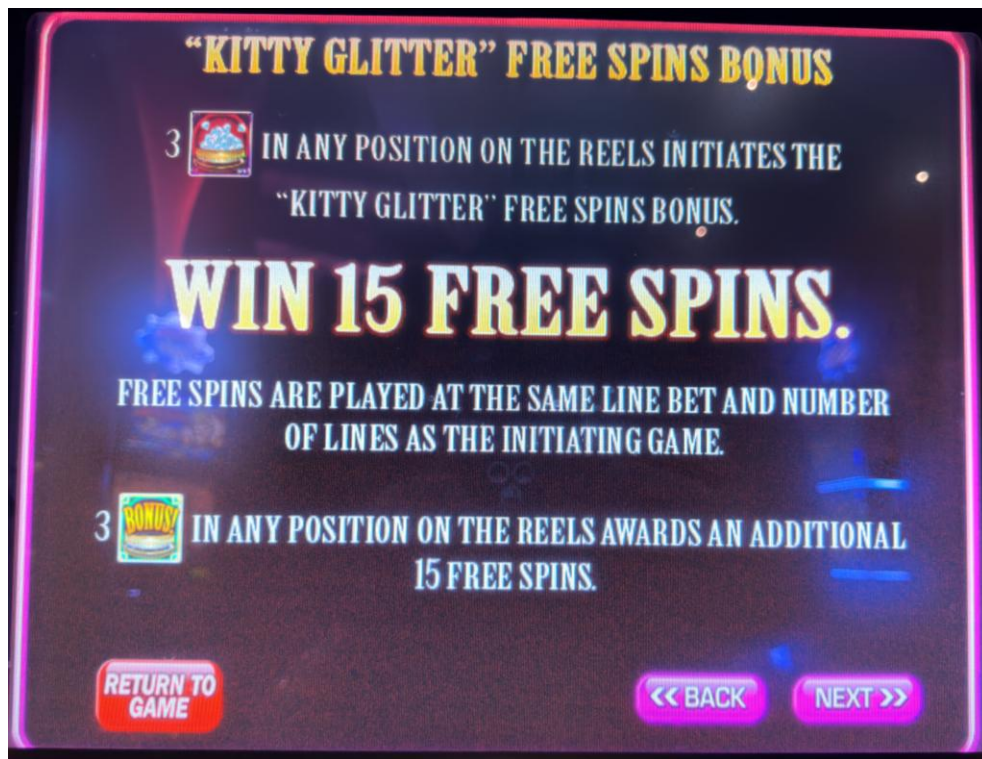


Imagen 1 — Bono de giros gratis “Kitty Glitter”

3 símbolos del bono en cualquier posición de los rodillos inician el bono de giros gratis **“Kitty Glitter”**.

GANA 15 GIROS GRATIS.

Los giros gratis se juegan con la **misma apuesta por línea y el mismo número de líneas** que la jugada que inició el bono.

Durante los giros gratis, **3 símbolos BONUS** en cualquier posición de los rodillos otorgan **15 giros gratis adicionales**.

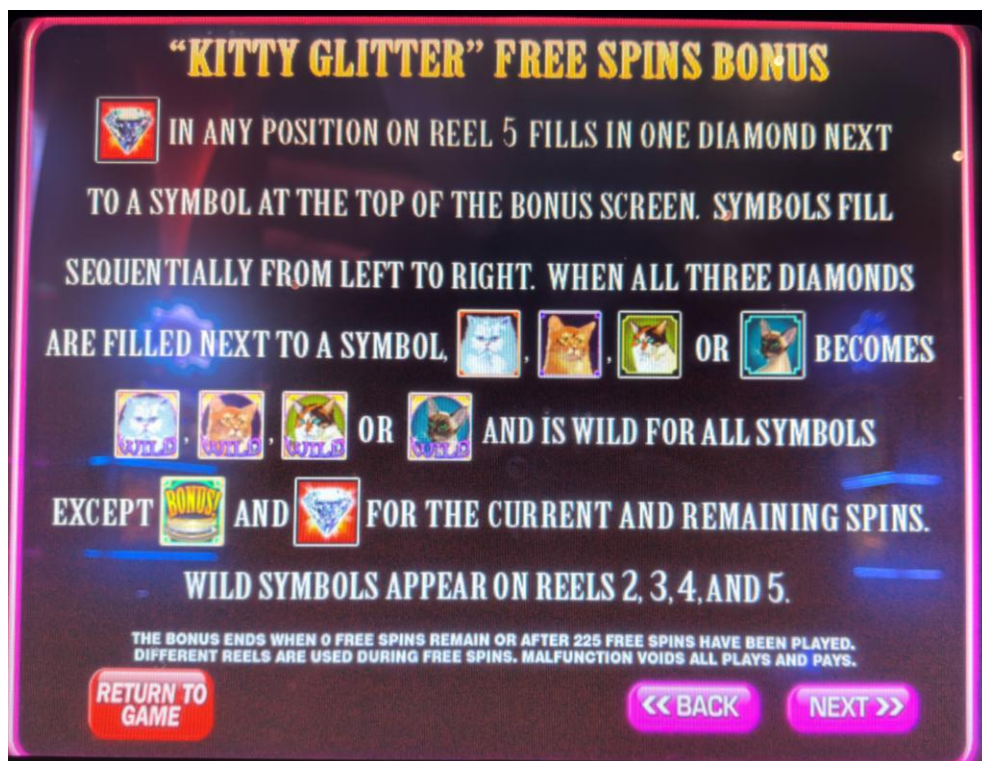


Imagen 2 — Funcionamiento de los diamantes

Durante el bono de giros gratis:

Un símbolo de **diamante** en cualquier posición del **rodillo 5** llena un diamante junto a uno de los símbolos ubicados en la parte superior de la pantalla del bono.

Los diamantes se llenan **secuencialmente de izquierda a derecha**.

Cuando se completan los **3 diamantes** junto a uno de los símbolos de gato, ese símbolo se convierte en **WILD** y sustituye a todos los demás símbolos, excepto **BONUS** y **Diamante**, durante el giro actual y todos los giros restantes.

Los símbolos WILD aparecen en los **rodillos 2, 3, 4 y 5**.

El bono termina cuando quedan **0 giros gratis** o cuando se han jugado **225 giros gratis**, lo que ocurra primero.

Durante los giros gratis se utilizan rodillos diferentes.

"KITTY GLITTER" FREE SPINS BONUS

	5 - 1000 4 - 300 3 - 50		5 - 750 4 - 200 3 - 40
	5 - 400 4 - 125 3 - 30		5 - 300 4 - 100 3 - 20

LINE WINS ARE MULTIPLIED BY THE NUMBER OF CREDITS BET ON THE WINNING LINE. ONLY THE HIGHEST LINE WIN IS PAID ON EACH LINE PLAYED. ALL LINE PAY SYMBOLS MUST APPEAR ON A PLAYED LINE AND ON CONSECUTIVE REELS, BEGINNING WITH THE FAR LEFT REEL. MALFUNCTION VOIDS ALL PLAYS AND PAYS.

RETURN TO GAME << BACK NEXT >>

Imagen 3 — Tabla de pagos de los gatos

Símbolo	5 iguales	4 iguales	3 iguales
Gato blanco	1000	300	50
Gato naranja	750	200	40
Gato tricolor	400	125	30
Gato siamés	300	100	20

Las ganancias de línea se multiplican por el **número de créditos apostados en la línea ganadora**.

Solo se paga la combinación de mayor valor en cada línea jugada.

Todos los símbolos de pago de línea deben aparecer sobre una línea activa y en **rodillos consecutivos, comenzando desde el rodillo situado más a la izquierda**.

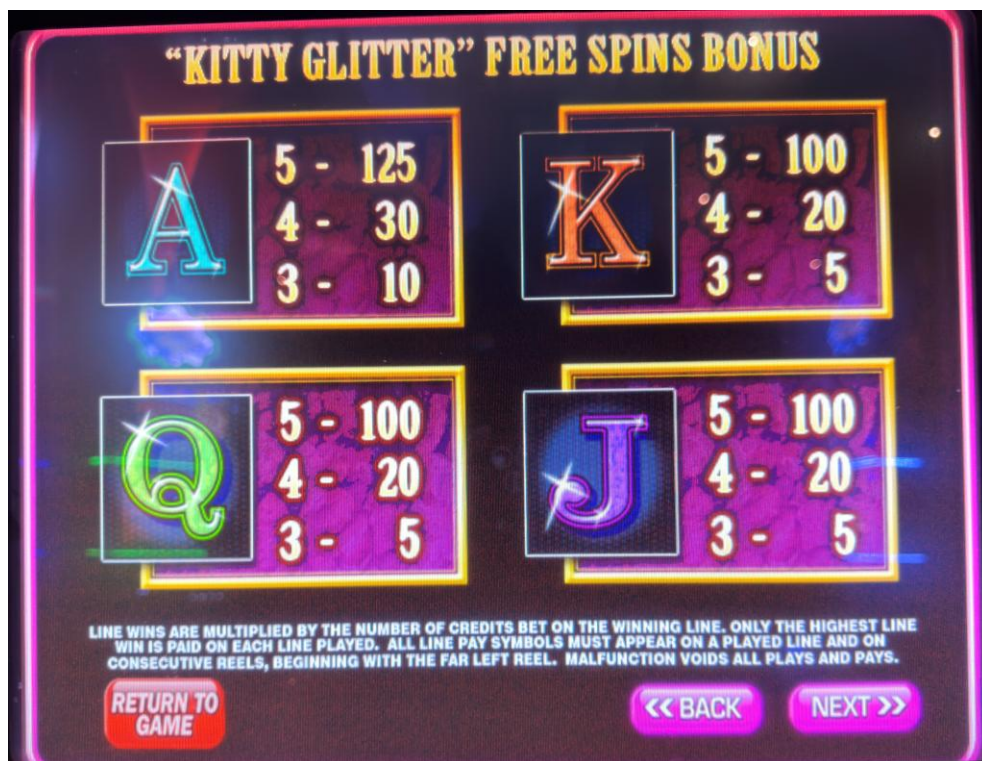


Imagen 4 — Tabla de pagos A, K, Q y J

Símbolo	5 iguales	4 iguales	3 iguales
A	125	30	10
K	100	20	5
Q	100	20	5
J	100	20	5

Se aplican las mismas reglas de pago por línea indicadas anteriormente.



Imagen 5 — Símbolo 10, líneas y WILD

10:

- 5 símbolos = 100
- 4 símbolos = 20
- 3 símbolos = 5

El juego utiliza **30 líneas de pago**.

El símbolo **Kitty Glitter** es **WILD** y sustituye a todos los símbolos excepto **BONUS** y **Diamante**.

El símbolo Kitty Glitter aparece en los **rodillos 2, 3, 4 y 5**.

El **Diamante** también funciona como WILD y sustituye a todos los símbolos excepto **BONUS**.

El Diamante aparece **solamente en el rodillo 5**.



Imagen 6 — Scatter BONUS

El símbolo **BONUS** funciona como **SCATTER**.

Cualquier 3 símbolos BONUS = pago de 3×.

Las ganancias Scatter se otorgan cuando los símbolos aparecen en **cualquier posición de los rodillos**.

La ganancia se multiplica por el **número total de créditos apostados**.

Solo se paga la **ganancia Scatter más alta por giro**.

El símbolo BONUS aparece en los **rodillos 2, 3 y 4**.

	5 - 1000 4 - 300 3 - 50		5 - 750 4 - 200 3 - 40
	5 - 400 4 - 125 3 - 30		5 - 300 4 - 100 3 - 20

LINE WINS ARE MULTIPLIED BY THE NUMBER OF CREDITS BET ON THE WINNING LINE. ONLY THE HIGHEST LINE WIN IS PAID ON EACH LINE PLAYED. ALL LINE PAY SYMBOLS MUST APPEAR ON A PLAYED LINE AND ON CONSECUTIVE REELS, BEGINNING WITH THE FAR LEFT REEL. MALFUNCTION VOIDS ALL PLAYS AND PAYS.

RETURN TO GAME << BACK NEXT >>

Imagen 7 — Tabla de pagos de gatos

Esta pantalla repite la tabla de pagos del juego base:

- Gato blanco: **1000 / 300 / 50**
- Gato naranja: **750 / 200 / 40**
- Gato tricolor: **400 / 125 / 30**
- Gato siamés: **300 / 100 / 20**

Para **5 / 4 / 3 símbolos**, respectivamente.

Las ganancias se multiplican por los créditos apostados en la línea ganadora y las combinaciones deben comenzar desde el **rodillo más a la izquierda** y continuar por rodillos consecutivos.

A	5 - 125	K	5 - 100
	4 - 30		4 - 20
	3 - 10		3 - 5
Q	5 - 100	J	5 - 100
	4 - 20		4 - 20
	3 - 5		3 - 5

LINE WINS ARE MULTIPLIED BY THE NUMBER OF CREDITS BET ON THE WINNING LINE. ONLY THE HIGHEST LINE WIN IS PAID ON EACH LINE PLAYED. ALL LINE PAY SYMBOLS MUST APPEAR ON A PLAYED LINE AND ON CONSECUTIVE REELS, BEGINNING WITH THE FAR LEFT REEL. MALFUNCTION Voids ALL PLAYS AND PAYS.

RETURN TO GAME << BACK NEXT >>

Imagen 8 — Tabla A, K, Q y J

Repita los pagos:

- A: 125 / 30 / 10
- K: 100 / 20 / 5
- Q: 100 / 20 / 5
- J: 100 / 20 / 5

Para 5 / 4 / 3 símbolos, respectivamente.



Imagen 9 — Símbolo 10 y WILD

10:

- 5 = 100
- 4 = 20
- 3 = 5

El símbolo **Kitty Glitter** es **WILD** y sustituye a todos los símbolos excepto el símbolo de activación del bono mostrado en esta versión.

Aparece en los **rodillos 2, 3, 4 y 5**.

La pantalla también muestra nuevamente las **30 líneas de pago**.



Imagen 10 — Scatter del juego base

El símbolo mostrado funciona como **SCATTER**.

Cualquier 3 = 3×.

Las ganancias Scatter se otorgan por símbolos que aparezcan en **cualquier posición de los rodillos**.

La ganancia se multiplica por el **total de créditos apostados**, y solamente se paga el Scatter de mayor valor en cada giro.

Este símbolo aparece en los **rodillos 2, 3 y 4**.

Punto importante del funcionamiento del bono

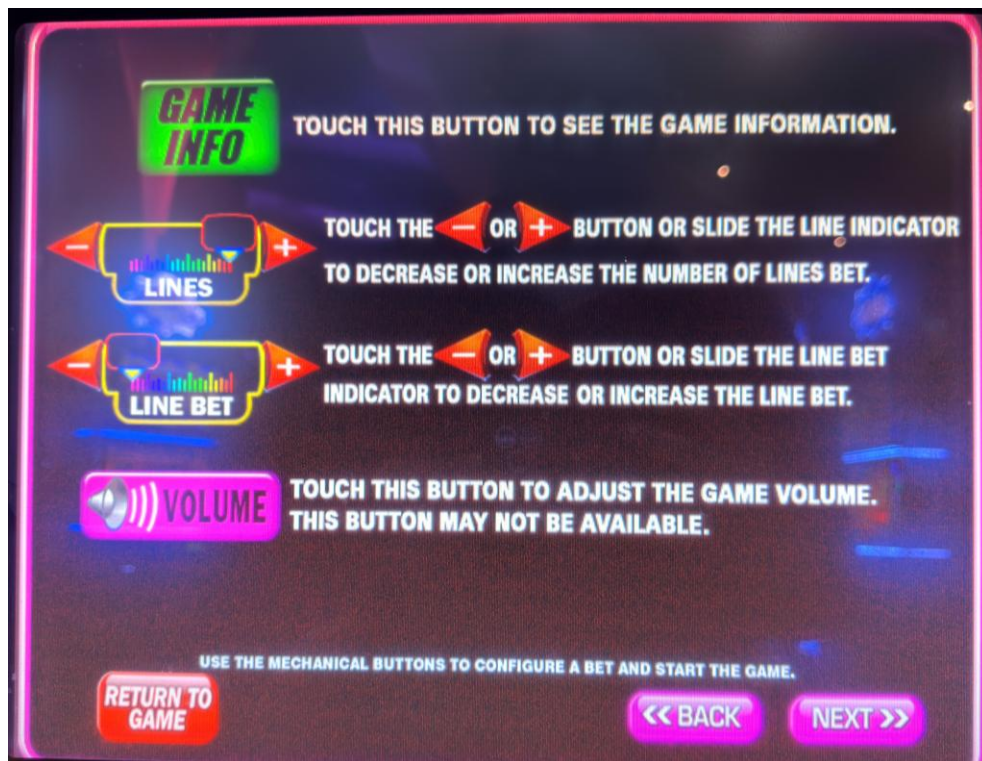


Imagen 11 — Información y controles del juego

GAME INFO → INFORMACIÓN DEL JUEGO

Toca este botón para ver la **información del juego**.

LINES → LÍNEAS

Toca el botón – o +, o desliza el indicador de líneas, para **disminuir o aumentar el número de líneas apostadas**.

LINE BET → APUESTA POR LÍNEA

Toca el botón – o +, o desliza el indicador de apuesta por línea, para **disminuir o aumentar la apuesta por línea**.

VOLUME → VOLUMEN

Toca este botón para **ajustar el volumen del juego**.

Este botón puede no estar disponible.

Texto inferior

Utiliza los botones mecánicos para configurar una apuesta e iniciar el juego.

Botones al pie:

- RETURN TO GAME → **VOLVER AL JUEGO** / BACK → **ATRÁS** / NEXT → **SIGUIENTE**