**1-Of-A-Kind™**

* **1-reel 1-line slot**

**To play the game:**

* Press **CONTINUE** on the entry screen to enter the main game. You can also press **DO NOT SHOW AGAIN** to skip the entry screen next time you play.
* To open bet settings, press the coin button.
* Press **-** or **+** beside **TOTAL BET** to choose the total bet.
* Press **SPIN** to spin the reels with the current bet.
* In the case of a winning spin, the **WIN** field displays the accumulating winnings.
* Wins are calculated according to the paytable. Your win will equal your line bet multiplied by the corresponding value according to the paytable.

**Autoplay:**

* The reels are spun automatically in autoplay.
* To display the list of options, hold the spin button, select the number of spins to be played automatically, and then press **START**.
* During autoplay, the number of remaining spins are displayed. Autoplay ends when the reels have spun the number of times specified, when you do not have sufficient funds for the next spin, or when a feature has been triggered. You can end autoplay by pressing the stop button.

**Paytable:**

* To open the paytable, press **i**.
* The paytable is scrollable.
* To close the paytable and return to the game, press the **back arrow** button.

**1-Reel Slot:**

* This game is played with a single reel.
* Symbols only pay out when one appears fully in view.
* The total bet shows how much is being bet in total on a single spin. Payouts shown in the paytable are multiplied by the total bet.

**Maximum win limit:**

* The maximum win in the game has an upper limit. For more information, see the Terms and Conditions.

**Scatter Symbol**

* The **Scatter** symbol is the diamond symbol.
* Whenever a **Scatter** symbol appears in view, either the **Fruits Free Games** or **Respin Free Games** feature triggers.

**Multiplier Booster**

* The **Multiplier Booster** can trigger randomly on any base game spin as the reel is spinning or whenever a win forms.
* When triggered, a wheel made of 12 segments appears around the symbol in view.
* A marker will appear at the top of the fortune wheel and the wheel will spin.
* Each segment of the wheel shows a win multiplier value.
  + Win multiplier values can be 2×, 3×, 5×, 10×, 15× or 25×.
* The wheel will land on a multiplier value and that multiplier is applied to the win, at which point the feature ends.

**Added Multiplier Booster**

* The **Added Multiplier Booster** can trigger randomly on any base game spin as the reel is spinning or whenever a win forms.
* The same wheel from the **Multiplier Booster** feature appears around the winning symbol and spins.
  + Win multiplier values can be 1×, 2×, 3×, 5× or 10×.
* The wheel will land on a multiplier value and that multiplier is applied to the payout, at which point that value is removed from the wheel, and the wheel spins again.
* If the wheel lands on another multiplier value, the payout is multiplied by the value shown and is added to the total win, and the wheel spins again.
* The feature continues until the wheel lands on a blank space, at which point the total win is paid and the feature ends.

**Level Up**

* The **Level Up** feature triggers randomly whenever a win is formed during the base game.
* A fortune wheel with either +1, +2, +3, +4, +5, +6 or +7 appears around the winning symbol.
* The wheel will spin and land on a number.
* The number the wheel lands on determines how many levels the payout is increased by.
* The symbol will pay as if it is the next-paying symbol in the paytable or higher, depending on the number landed on.
* Symbols cannot pay more than what a 777 symbol would pay.
* The **Multiplier Booster** feature can be triggered immediately after the **Level Up** feature during the base game.

**Joker Feature**

* The **Joker Feature** is triggered by landing a **Joker** symbol in view during the base game.
* A fortune wheel with 6 Blue Joker and 6 blank symbols appears around the Joker.
* If the wheel lands on a blank symbol, the feature ends immediately.
* If the wheel lands on a Blue Joker, it is collected and removed from the wheel, awarding another spin.
* If 3 Blue Joker symbols are collected, the **MINOR** prize is secured and the wheel advances to the green wheel.
* The green wheel appears with 4 Green Joker and 8 blank symbols.
* If 3 Green Joker symbols are collected, the **MAJOR** prize is secured and the wheel advances to the red wheel.
* The red wheel appears with 3 Red Joker and 9 blank symbols.
* If 3 Red Joker symbols are collected, the **GRAND** prize is secured and the feature ends.
* If a prize was secured by the end of the feature, it is awarded.
* **Note:** Only the highest secured prize is awarded.

**Free Games**

* Whenever a **Scatter** symbol appears in view during the main game, 1 of 2 **Free Games** features is triggered.
* Upon triggering the feature, press the **►** button to begin.
* A **Free Games** wheel will appear around the **Scatter** with two coloured sections on it.
* The colour of the section the wheel lands on determines which feature is triggered.
* Any base game feature, except for the **Joker Feature**, can trigger during both **Free Games** features.

**Fruits Free Games**

* When the **Free Games** wheel lands on the purple section of the wheel, 10 **Fruits Free Games** are awarded.
* Press **CONTINUE** when the pop-up appears to begin.
* During **Fruits Free Games** 5 symbols are displayed over the game frame.
* If any of these symbols land in view during the **Fruits Free Games** session, the corresponding icon is removed from above the reels.
* If all 5 icons are removed, 10 extra free games are awarded and a set of 5 new icons reappear.
* If +2, +3 or +5 symbol lands in view, that number of extra free games is awarded.
* Any base game fortune wheel can be triggered on any **Free Games** spin.
* **Free Games** end when the counter reaches 0.

**Respin Free Games**

* When the **Free Games** wheel lands on the blue section of the wheel, 5 **Respin Free Games** are awarded.
* For each fruit symbol that forms a win, 1 extra free game is awarded.
* For each bar, bell or 7 symbol that forms a win, 2 extra free games are awarded.
* For each 2-bar or 77 symbol that forms a win, 3 extra free games are awarded.
* **Free Games** end when the counter reaches 0.

**Return to Player:**

* The theoretical percentage return to player (RTP) is 94.46%.
* The RTP value is the theoretical return to player, calculated by dividing the total winnings by total amount bet from 1000000000 simulated game rounds.

**Note on disconnections:**

* If you are disconnected from the Internet during:
  + A spin, the reels will display the result after you reconnect and any winnings will be added to your balance.
  + A bonus feature or the triggering spin, you will be automatically directed to the feature after you reconnect.
  + Autoplay, the spin will be automatically completed, but further spins will not automatically commence.
* To see the outcome of your previous round after you log back into the portal, press the game history icon on the bottom toolbar.

**Malfunction voids all pays and plays**.

UPDATED ON:2/14/2023

**1-Of-A-Kind™**

* **Tragaperras de 1 carretes y 1 líneas**

**Cómo jugar:**

* Pulse **CONTINUAR** en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO VOLVER A MOSTRAR** para saltar la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
* Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
* Pulse **-** o **+** junto a **APUESTA TOTAL** para elegir la apuesta total.
* Pulse **GIRAR** para hacer girar los carretes con la apuesta actual.
* En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
* Los premios se calculan según la tabla de premios. Su premio equivaldrá a su apuesta por línea multiplicada por el valor correspondiente de la tabla de premios.

**Auto Juego:**

* En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
* Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón Girar, seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **EMPEZAR**.
* Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes. El Auto Juego termina cuando los carretes han girado el número de veces especificado, cuando no tenga fondos suficientes para el siguiente giro o cuando se active una función. Puede detener el Auto Juego pulsando el botón Detener.

**Tabla de premios:**

* Para abrir la tabla de premios, pulse **i**.
* Puede desplazarse por la Tabla de premios.
* Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse el botón de la **flecha atrás**.

**Tragaperras de 1 carrete:**

* A este juego se juega con un carrete.
* Los símbolos solo pagan cuando aparece completamente a la vista.
* La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro. Los premios de la tabla de premios se multiplican por la apuesta total.

**Límite máximo de ganancias:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Símbolo Scatter**

* El símbolo **Scatter** es el símbolo Diamante.
* Siempre que un símbolo **Scatter** aparezca a la vista, se activará la función **Partidas Gratis Fruits** o las **Partidas Gratis Regiro**.

**Potenciador de Multiplicador**

* El **Potenciador multiplicador** puede activarse aleatoriamente en cualquier giro del juego principal cuando el carrete gira o se forma un premio.
* Cuando se activa, alrededor del símbolo visible aparece una ruleta con 12 segmentos.
* Sobre la ruleta de la fortuna aparecerá un marcador y la ruleta girará.
* Cada segmento de la ruleta muestra un valor de multiplicador de premios.
  + Los valores del multiplicador de premio pueden ser 2x, 3x, 5x, 10x, 15x o 25x.
* La ruleta quedará en un valor de multiplicador y dicho multiplicador se aplicará al premio, tras lo cual la función terminará.

**Potenciador de Multiplicador añadido**

* El **Potenciador de Multiplicador añadido** puede activarse aleatoriamente en cualquier giro del juego principal cuando el carrete gira o se forma un premio.
* La misma ruleta de la función **Potenciador de Multiplicador** aparece alrededor del símbolo ganador y gira.
  + Los valores del multiplicador de premio pueden ser 1x, 2x, 3x, 5x o 10x.
* La ruleta quedará en un valor de multiplicador y dicho multiplicador se aplicará al premio, tras lo cual el valor se retira de la ruleta y esta gira de nuevo.
* Si la ruleta termina en otro valor de multiplicador, el premio se multiplica por el valor mostrado y se añadirá al premio total, y la ruleta gira de nuevo.
* La función continúa hasta que la ruleta queda en un espacio en blanco, en cuyo momento se paga el premio total y la función termina.

**Level Up**

* La función **Level Up** se activa aleatoriamente cuando se forma un premio durante el juego principal.
* Una ruleta de la fortuna con +1, +2, +3, +4, +5, +6 o +7 aparece alrededor del símbolo ganador.
* La ruleta girará y quedará en un número.
* El número en el acaba la ruleta determina en cuántos niveles se aumenta el premio.
* El símbolo pagará como si fuera el siguiente símbolo de premio en la tabla de premios o superior, dependiendo del número que aparezca.
* Los símbolos no pueden pagar más de los que pagaría un símbolo 777.
* La función **Potenciador de Multiplicador** puede activarse de inmediato tras la función **Level Up** en el juego principal.

**Función Joker**

* La **Función Joker** se activa obteniendo un símbolo **Joker** a la vista durante el juego principal.
* Una ruleta de la fortuna con 6 Joker Azul y 6 símbolos en blanco aparece alrededor del Joker.
* Si la ruleta termina en un símbolo en blanco, la función de termina de inmediato.
* Si la ruleta termina en un Joker Azul, este se recogerá y retirará de la ruleta, activando otro giro.
* Si se recogen 3 símbolos Joker Azul, se asegurará el premio **MINOR** y la ruleta pasará a la ruleta vede.
* La ruleta verde aparece con 4 Joker Verde y 8 símbolos en blanco.
* Si se recogen 3 símbolos Joker Verde, se asegurará el premio **MAJOR** y la ruleta pasará a la ruleta roja.
* La ruleta roja aparece con 3 Joker Rojo y 9 símbolos en blanco.
* Si se recogen 3 símbolos Joker Rojo, se asegurará el premio **GRAND** y la función terminará.
* Si al final de la función se ha asegurado un premio, este se pagará.
* **Nota:**: solo se paga el mayor premio obtenido.

**Partidas gratis:**

* Siempre que un símbolo **Scatter** aparezca a la vista durante el juego principal, se activará 1 de las 2 funciones de **Partidas Gratis**.
* Tras activar la función, pulse el botón ► para comenzar.
* Una ruleta de **Partidas Gratis** aparecerá alrededor del **Scatter** con dos secciones coloreadas.
* El color de la sección en la que queda la ruleta determina la función que se activa.
* Cualquier función del juego principal, salvo la **Función Joker** puede activarse durante ambas funciones de **Partidas Gratis**.

**Partidas Gratis Fruits**

* Cuando la ruleta de **Partidas Gratis** queda en la sección morada de la ruleta, se activarán 10 **Partidas Gratis Regiro**.
* Para empezar, pulse **CONTINUAR** cuando aparece el mensaje emergente.
* Durante las **Partidas Gratis Fruits** se muestran 5 símbolos sobre el marco del juego.
* Si cualquiera de estos símbolos aparece a la vista durante la sesión de **Partidas Gratis Fruits**, el icono correspondiente sobre los carretes se retirará.
* Si se retiran los 5 iconos, se activarán 10 partidas gratis extra y aparecerá un juego de 5 iconos nuevos.
* Si aparecen a la vista símbolos +2, +3 o +5, se activará dicho número de partidas gratis extra.
* Cualquier ruleta de la fortuna del juego principal puede activarse durante cualquier giro de las **Partidas Gratis**.
* Las **Partidas Gratis** terminan cuando el contador llega a 0.

**Partidas Gratis Regiro**

* Cuando la ruleta de **Partidas Gratis** queda en la sección azul de la ruleta, se activarán 5 **Partidas Gratis Regiro**.
* Por cada símbolo de frutas que forme un premio, se activará 1 partida gratis extra.
* Por cada símbolo bar, bell o 7 que forme un premio, se activarán 2 partidas gratis extra.
* Por cada símbolo 2-bar o 77 que forme un premio, se activarán 3 partidas gratis extra.
* Las **Partidas Gratis** terminan cuando el contador llega a 0.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 94.46%.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.

**Aviso sobre las desconexiones:**

* Si pierde la conexión a Internet durante:
  + Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
  + Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
  + Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
* Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

ACTUALIZADO EL:14/2/2023