

REGLAS DE JUEGO

AGENT BLITZ: MISSION MONEYMAKER

 **JOKERBET**

Agent Blitz: Mission Moneymaker

Acerca de este juego

- Una tragaperras de vídeo de 5 tambores y 3 filas.
- El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen diferentes combinaciones.
- Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores y se otorga un pago.

Reglas de las líneas de pago

- Este juego incluye 40 líneas de pago.
- El número de líneas de pago jugadas es fijo.
- Una línea de pago es un patrón de posiciones de símbolos adyacentes que abarca una línea a través de los tambores.
- Se otorga una ganancia cuando salen símbolos iguales adyacentes en una línea de pago.
- Las ganancias de líneas de pago se forman de izquierda a derecha, comenzando por el primer tambor.

Reglas de apuestas

- Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.
- La apuesta inicial es la apuesta total actual dividida por el coste de la línea de pago, que es 20.

Reglas de los premios

- Los premios de las ganancias de la línea de pago se basan en la apuesta inicial efectuada.
- El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.
- El premio total es la suma de todas las ganancias de línea de pago y las ganancias de scatter resultantes de una tirada.
- Si salen múltiples combinaciones ganadoras en una sola línea de pago, solo se paga la ganancia más alta.
- La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.

- El valor de la ganancia máxima que se muestra se redondea hacia abajo y es, aproximadamente, la ganancia posible más alta que se puede conseguir en una sola tirada.

Símbolos comodín

- Los símbolos comodín pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras.
- Los símbolos comodín pueden sustituir a todos los símbolos, salvo a los símbolos scatter, insignia, reactivador y ficha.

Símbolos scatter

- Los scatters solo aparecen en los tambores 2, 3 y 4.
- Este símbolo solo aparece en el juego base.
- Los scatters pueden crear su propia combinación ganadora cuando salen en cualquier lugar de los tambores.

Función Epic Strike™



- Los símbolos de insignia pueden crear su propia combinación ganadora cuando salen en cualquier lugar de los tambores.
- Con 3 o más símbolos de insignia consigue un premio en metálico.
- Las ganancias del símbolo de insignia se añaden a las de líneas de pago.
- La función Epic Strike™ está disponible en el juego base y en las tiradas gratis de Mission Sticky Wilds.

Selección de tiradas gratis

- 3 símbolos scatter en cualquier lugar de los tambores activan esta función.
- Hay 2 funciones de tiradas gratis para seleccionar.
- Tras la selección, se elige aleatoriamente una de las siguientes opciones de tiradas gratis.
- Mission Sticky Wilds: 6 tiradas gratis con símbolos comodín pegajosos.
- Mission Moneymaker: 3 tiradas gratis con función Moneymaker.
- Todas las líneas jugadas son iguales a las de la tirada que ha activado la función.

- Todas las apuestas jugadas son iguales a las de la tirada que ha activado la función.
- Las ganancias otorgadas durante la función se añaden a las ganancias del juego base.

Tiradas gratis con Mission Sticky Wilds

- Cuando sale un símbolo comodín, su posición se marca como comodín hasta el final de la sesión de tiradas gratis.



- Cada símbolo reactivador que salga otorga 1 tiradas gratis adicional.
- El símbolo reactivador únicamente aparece en los tambores 2, 3 y 4.
- El símbolo reactivador no tiene un pago individual.
- El símbolo reactivador solo aparece durante las tiradas gratis de Mission Sticky Wilds.

Tiradas gratis con Mission Moneymaker

- Al acceder, el nivel inicial tiene un premio de x1 la apuesta actual.
- La función comienza con 3 tiradas gratis.
- Además del nivel inicial, hay 8 niveles que alcanzar.
- Al completar un nivel recibe un premio en metálico.
- Para completar un nivel, se deben recoger un número determinado de fichas.
- Nivel 1: se deben recoger 5 fichas para ganar 5x la apuesta actual.
- Nivel 2: se deben recoger 10 fichas para aumentar la ganancia a x15 la apuesta actual.
- Nivel 3: se deben recoger 15 fichas para aumentar la ganancia a x40 la apuesta actual.
- Nivel 4: se deben recoger 20 fichas para aumentar la ganancia a x100 la apuesta actual.
- Nivel 5: se deben recoger 25 fichas para aumentar la ganancia a x500 la apuesta actual.
- Nivel 6: se deben recoger 30 fichas para aumentar la ganancia a x1000 la apuesta actual.
- Nivel 7: se deben recoger 35 fichas para aumentar la ganancia a x5000 la apuesta actual.

- Nivel 8: se deben recoger 40 fichas para aumentar la ganancia a x10000 la apuesta actual.
- Por cada 5 fichas conseguidas, se alcanza un punto potenciador (excepto en el nivel 1).
- En un punto potenciador, recibirá una de estas recompensas: hasta 10 fichas, hasta 3 tiradas adicionales o la zona segura.
- En la zona segura, se aumentará el premio actual a un nivel entre el premio actual y el premio del siguiente nivel.
- Una vez alcanzado el último punto potenciador, se aumenta la ganancia según el nivel alcanzado.
- Una vez alcanzado el último punto potenciador, ya no habrá otros premios disponibles (fichas adicionales, tiradas o zona segura).
- Cuando se completa un nivel, se restablece a 0 el número de fichas recogidas y las tiradas se restablecen a 3.
- La función continúa hasta haber jugado todas las tiradas o hasta completar todos los niveles.
- Si no se completa el nivel más alto, la recompensa será el premio del nivel alcanzado o la de la última zona segura.

Juego automático

- El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.
- Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.
- El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Configuración de juego automático

- Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.
- Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se completan estas tiradas.
- Apuesta total: define el valor de la apuesta actual.

Configuración de las apuestas

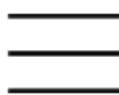
- Botones de apuesta rápida: configura la apuesta actual al valor seleccionado.
- Cantidad de apuesta: define el valor de la apuesta actual.

Controles del juego

- Saldo: muestra los saldos actuales.
- Apuesta: muestra la cantidad total apostada.
- Ganancia: muestra la ganancia más reciente.



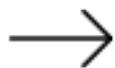
- Botón Apostar: Muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.



- Botón Menú: Muestra opciones de juego adicionales.



- Botón de tirada: inicia un giro de tambores.
- Al pulsar el botón Tirar durante la tirada actual, se detienen los tambores más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.



- Botón Continuar: avanza a la siguiente pantalla.



- Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.
- Al pulsar el botón Tirar durante el juego automático, finaliza la sesión de juego automático actual.



- Botón de inicio: sale del juego.

Información adicional

- Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.
- Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.
- Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.
- El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.
- Se muestran los resultados de la última partida jugada.
- Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.
- Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.
- Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Devolución al jugador

- La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.
- Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales entre las apuestas totales a partir de una simulación de numerosas rondas de juego.
- Los valores reflejan la devolución máxima esperada y no cambian.
- RTP general: 94,25 %.

OK

JOKERBET | .es