

REGLAS DE JUEGO

AGNES MISSION: WILD LAB

 **JOKERBET**

Agnes Mission: Wild Lab

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 20 líneas de pago.
- El número de líneas de pago jugadas es fijo.
- Las ganancias de línea empiezan por el tambor del extremo izquierdo y se pagan de izquierda a derecha solo en tambores adyacentes.
- Se otorga una ganancia cuando salen símbolos iguales adyacentes en una línea de pago.

Reglas de los premios

- Los premios de las ganancias de la línea de pago se basan en la apuesta inicial efectuada.
- Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.
- El premio total es la suma de todas las ganancias de línea de pago de una tirada.
- El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta al combinar símbolos.
- La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.

Símbolo comodín

- Los comodines pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras.
- Los comodines pueden sustituir a todos los símbolos, salvo a los de moneda de Agnes, los de recogida y los de embrión.

Tambor extra

- Hay un tambor extra situado encima de los tambores.
- Los símbolos de recogida y de embrión aparecen en el tambor extra.

Recogida de monedas de Agnes

- ¡Las monedas de Agnes pueden otorgar premios en metálico!
- Consiga un símbolo de recogida en el tambor extra para ganar el premio en metálico asociado.
- Gane hasta X2000 la apuesta.
- El bote Mini otorga 25 veces la apuesta.
- El bote Minor otorga 100 veces la apuesta.
- El bote Major otorga 500 veces la apuesta.
- El bote Grand otorga 2000 veces la apuesta.
- El premio total de la función es una suma de los premios de los símbolos de moneda de Agnes multiplicado por el número de símbolos de recogida.

Toxic Mutation

- Toxic Mutation puede activarse en cualquier tirada.
- La rana tóxica mezcla los tambores aleatoriamente para crear combinaciones ganadoras.

Tiradas extra del laboratorio de comodines andantes

- Agnes puede aparecer aleatoriamente delante de los tambores.
- A su llegada, puede aparecer un símbolo de embrión en el tambor extra.
- Consiga un símbolo de embrión en el tambor extra para activar la función de tiradas extra del laboratorio de comodines andantes.
- El símbolo de embrión en el tambor extra transforma el tambor de abajo en un comodín andante.
- Con el comodín andante, todas las posiciones del tambor son comodines.
- El comodín andante se desplaza 1 posición de tambor hacia la izquierda en cada tirada.
- Las tiradas extra del laboratorio de comodines andantes son tiradas gratis.
- Si sale el símbolo de embrión en el tambor extra encima del comodín andante, aumenta el multiplicador de ganancias en 1.
- El multiplicador de ganancias del tambor comodín empieza con 1.

- El multiplicador de ganancias del tambor comodín máximo es 5.
- La función de tiradas extra del laboratorio de comodines andantes se completa cuando el último comodín andante llega al tambor del extremo izquierdo.
- El comodín andante desaparecerá después de hacer una tirada.
- Los símbolos de recogida y de moneda de Agnes no aparecen durante las tiradas extra del laboratorio de comodines andantes.

Misión de Agnes

- Consiga un embrión en el tambor extra para aumentar el medidor embrionario.
- El medidor embrionario muestra el número de embriones conseguidos.
- El cambio de nivel de apuesta no afecta al medidor embrionario.
- Llene el medidor con 12 embriones para comenzar la misión de Agnes.
- Los embriones adicionales se guardan en el medidor embrionario.
- La misión de Agnes vuelve a activarse por cada 12 embriones conseguidos.
- Disfrute de mejores probabilidades de recoger monedas de Agnes en la misión de Agnes.
- Consiga más comodines andantes en la misión de Agnes.
- No se pueden recoger embriones durante la misión de Agnes.
- La función de tiradas extra del laboratorio de comodines andantes siempre convierte al menos 2 tambores del extremo derecho en tambores comodín.
- La misión de Agnes se completa cuando termina la función de tirada extra del laboratorio de comodines andantes.
- Los símbolos de recogida, de moneda de Agnes y de embrión no aparecen durante las tiradas extra del laboratorio de comodines andantes.
- El tambor extra se atenúa durante las tiradas extra del laboratorio de comodines andantes.
- Las tiradas de la misión de Agnes son tiradas de pago, excepto las tiradas extra del laboratorio de comodines andantes.

Juego automático

- Esta función solo está disponible en el juego base.
- 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.

- Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se han completado estas tiradas.
- Límite de ganancia: define un límite de ganancia para la sesión de juego automático. El juego automático termina si una sola ganancia llega a esta cantidad.
- Límite de pérdida: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.
- Apuesta total: define el valor de la apuesta actual.

Controles del juego



- Botón de tirada: inicia un giro de tambores.



- Botón de parada: detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.



- Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



- Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.
- Apuesta: muestra la cantidad total apostada.



- Botón de apuesta: muestra opciones para cambiar la apuesta actual.
- Ganancia: muestra la ganancia más reciente.



- Botón de tirada rápida: permite que las tiradas rápidas resuelven las tiradas más

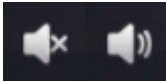
rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.

- Saldo: muestra los saldos actuales.

Menú del juego



- Botón de configuración: muestra la configuración del juego.



- Botón Audio: activa el sonido del juego.
- Botón de tabla de pago: muestra las tablas de pago y la reglas del juego.
- Botón de menú: muestra opciones adicionales 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 el devolución máxima esperada y no cambian.
- RTP general: 94,48 %.

Traducción de los términos del juego

- Los términos traducidos solo se aplican si juega en un idioma distinto al inglés.
- Agnes Mission: Wild Lab - Misión de Agnes: laboratorio de comodines (nombre del juego)
- Agnes - Agnes (nombre)
- Big Win - Grandes ganancias
- Collect: etiqueta de símbolo de recogida
- Epic Win - Ganancia épica
- Grand - Grande (premio)
- Major - Mayor (premio)
- Mega Win - Megaganancias
- Mini - Mini (premio)
- Minor - Menor (premio)
- Toxic Mutation - Función de mutación tóxica

OK

JOKERBET .es