

REGLAS DE JUEGO

DEAL WITH DEATH

 **JOKERBET**

ACERCA DEL JUEGO

El trato está hecho y los carretes comienzan a girar. Deal With Death es un juego con dos caras: una de azar y otra de destino. Gira los carretes en el Modo Clásico o consigue un símbolo JOKER para pasar al Modo Póker, donde los símbolos se transforman en cartas y cada fila se convierte en una mano de póker.

Jugado en una cuadrícula de 5 carretes y 4 filas con líneas de pago y ganancias de póker, este juego ofrece una ganancia máxima de 20 000 veces tu apuesta, ¡alcanzable en todos los modos! La ganancia máxima se puede conseguir en todos los modos de juego excepto en el Modo Clásico.

FUNCIONES

MODO CLÁSICO

El Modo Clásico es el modo base del juego y funciona como un juego típico con carretes, símbolos de pago y ganancias por líneas de pago.

MODO PÓKER

El Modo Póker se activa al obtener el símbolo JOKER.

En el Modo Póker, todos los símbolos de pago en la cuadrícula se transforman en cartas de póker. Cada fila representa una mano de póker, y automáticamente se forma la mejor combinación ganadora posible a partir de las 5 cartas de esa fila (según la tabla de pagos de manos de póker mostrada más abajo).

Todas las cartas generadas en el Modo Póker son aleatorias y no corresponden a una baraja física.

SÍMBOLO JOKER

El símbolo JOKER actúa como un Wild en el Modo Clásico, sustituyendo a todos los símbolos de pago en la tabla de pagos. Solo puede aparecer un símbolo JOKER a la vez en el Modo Clásico.



Después de aparecer y otorgar todas las ganancias por líneas, la cuadrícula se transforma al Modo Póker y el símbolo JOKER se convierte en una de las cuatro opciones de carta Joker:

Joker Normal

Joker con Multiplicador de Mano

Joker con Multiplicador Global

Joker Triple Problema

Las distintas funciones de las cartas Joker se explican a continuación.

JOKER NORMAL

Este Joker se activa antes de calcular las ganancias de la mano de póker y se transforma en una carta normal de póker, eligiendo siempre la mejor opción para la fila en la que apareció.



JOKER CON MULTIPLICADOR DE MANO

Este Joker se activa antes de calcular las ganancias de la mano de póker y otorga un multiplicador de mano de póker que se aplica a la fila en la que aterrizó, durante una tirada. El multiplicador de mano puede tener uno de los siguientes valores: 2x, 3x, 4x, 5x o 10x.

Después de otorgar el multiplicador, el Joker se transforma en una carta normal de póker, eligiendo siempre la mejor opción para la fila en la que apareció.

Si más de un Joker con Multiplicador de Mano aparece en la misma fila, sus multiplicadores se sumarán.



JOKER CON MULTIPLICADOR GLOBAL

Este Joker se activa antes de calcular las ganancias de la mano de póker y otorga un multiplicador global que se aplica a todas las manos ganadoras de la cuadrícula durante una tirada. El multiplicador global puede tener uno de los siguientes valores: 2x, 3x, 4x, 5x o 10x.

Después de otorgar el multiplicador, el Joker se transforma en una carta normal de póker, eligiendo siempre la mejor opción para la fila en la que apareció.

Si un multiplicador global afecta a una mano ganadora que también está afectada por otro multiplicador, los valores se sumarán.



JOKER TRIPLE PROBLEMA

Este Joker tiene una activación retardada que se desencadena después de calcular las ganancias de la mano de póker.

Antes de calcular las ganancias de la mano de póker, el Joker se transforma en una carta normal de póker, eligiendo siempre la mejor opción para la fila en la que apareció.

Una vez otorgadas todas las ganancias de manos de póker en la cuadrícula actual, todas las cartas de la cuadrícula se recogen, se barajan y luego se reparten nuevamente en la cuadrícula las tres mejores manos de póker posibles entre todas las cartas recogidas, otorgándose sus premios una a una en orden ascendente.

Las cartas Joker que no otorguen premio en la cuadrícula se transformarán en una carta de póquer aleatoria.



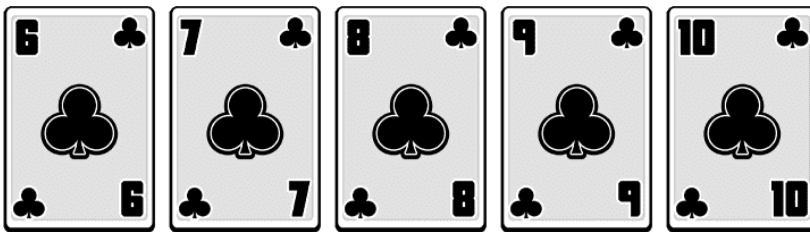
ROYAL FLUSH

ROYAL FLUSH vale 2 000 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de cinco cartas consecutivas específicas del mismo palo, con el As como la carta de mayor valor (10-J-Q-K-A).



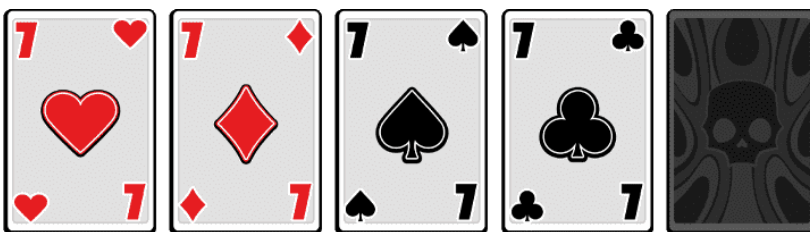
STRAIGHT FLUSH

STRAIGHT FLUSH vale 500 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de cinco cartas consecutivas del mismo palo.



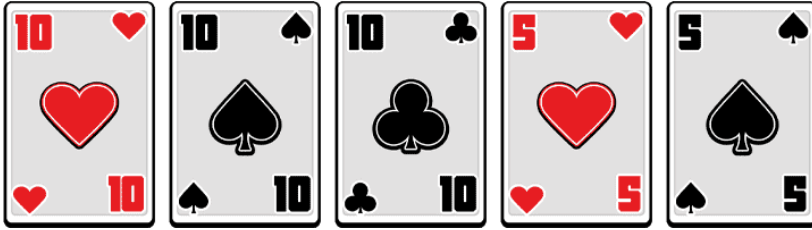
FOUR OF A KIND

FOUR OF A KIND vale 100 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de cuatro cartas del mismo valor.



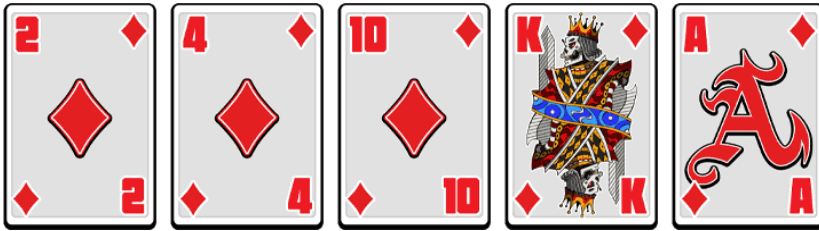
FULL HOUSE

FULL HOUSE vale 75 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de tres cartas de un valor y dos de otro.



FLUSH

FLUSH vale 50 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de cinco cartas del mismo palo.



STRAIGHT

STRAIGHT vale 25 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de cinco cartas consecutivas de cualquier palo.



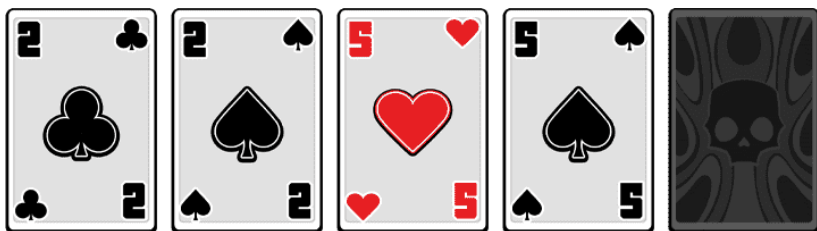
THREE OF A KIND

THREE OF A KIND vale 10 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de tres cartas del mismo valor.



TWO PAIRS

TWO PAIRS vale 5 veces tu apuesta. Esta mano de póker consta de dos pares de cartas de diferentes valores.



JUEGO DE BONIFICACIÓN - DEAL WITH IT

Activa esta bonificación con 10 tiradas gratis al obtener 3 símbolos FS scatter al mismo tiempo durante el Modo Clásico del juego base. Si un símbolo JOKER aparece en la misma tirada, el juego de bonificación se activará después de otorgar cualquier ganancia del Modo Póker.



Esta bonificación mantiene las mecánicas del juego base, con una mayor probabilidad de conseguir un símbolo JOKER que active el Modo Póker.

Al obtener símbolos FS adicionales al mismo tiempo en el Modo Clásico durante la bonificación, se otorgan tiradas gratis extra:

2 símbolos FS otorgan +2 tiradas gratis,

3 símbolos FS otorgan +4 tiradas gratis.

JUEGO DE BONIFICACIÓN - DEALBREAKER

Activa esta bonificación con 10 tiradas gratis al obtener 4 símbolos FS scatter al mismo tiempo durante el Modo Clásico del juego base. Si un símbolo JOKER aparece en la misma tirada, el juego de bonificación se activará después de otorgar cualquier ganancia del Modo Póker.



Esta bonificación mantiene las mecánicas de la bonificación DEAL WITH IT. Además, cada ganancia de mano de póker aumenta el pago de esa mano específica por su valor base una vez otorgada la ganancia. Esto significa que la primera ganancia se paga a su valor inicial, y el pago aumenta con ese valor base la próxima vez que esa misma mano gane.

Al obtener símbolos FS adicionales al mismo tiempo en el Modo Clásico durante la bonificación, se otorgan tiradas gratis extra:

2 símbolos FS otorgan +2 tiradas gratis,

3 símbolos FS otorgan +4 tiradas gratis.

HIDDEN EPIC BONUS - FOOL'S GOLD

Activa esta bonificación con 10 tiradas gratis al obtener 5 símbolos FS scatter al mismo tiempo durante el Modo Clásico del juego base. Si un símbolo JOKER aparece en la misma tirada, el juego de bonificación se activará después de otorgar cualquier ganancia del Modo Póker.



Esta bonificación mantiene las mecánicas de la bonificación DEALBREAKER. Además, se garantiza que un símbolo JOKER aparecerá en cada tirada, activando el Modo Póker.

Al obtener símbolos FS adicionales al mismo tiempo en el Modo Clásico durante la bonificación, se otorgan tiradas gratis extra:

2 símbolos FS otorgan +2 tiradas gratis,

3 símbolos FS otorgan +4 tiradas gratis.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS

 5 2,00 4 0,50 3 0,10	 5 2,00 4 0,50 3 0,10	 5 3,00 4 1,00 3 0,20	 5 3,00 4 1,00 3 0,20
 5 10,00 4 3,00 3 1,00	 5 10,00 4 3,00 3 1,00	 5 15,00 4 5,00 3 1,50	 5 20,00 4 7,50 3 2,00

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico de este juego es del 94.3%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

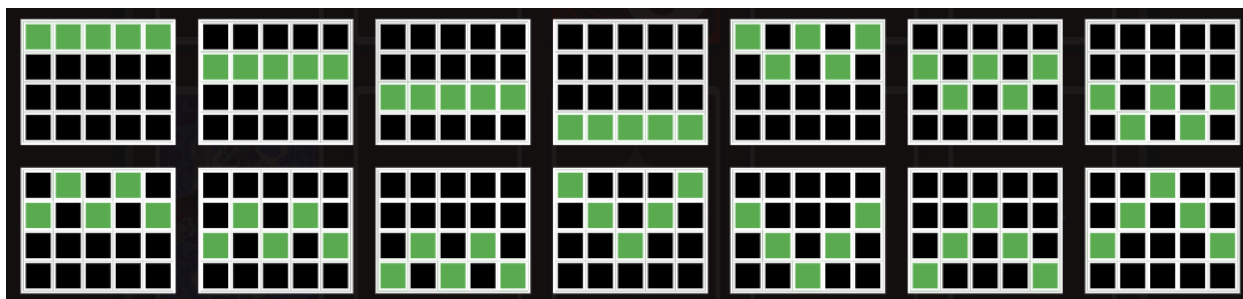
SÍMBOLOS ESPECIALES

Los símbolos FS que aparezcan en el Modo Clásico se transformarán en una carta Joker aleatoria si el juego entra en el Modo Póker en la misma tirada.

FORMAS DE GANAR

Los requisitos especificados para una combinación ganadora en el juego base también se usan durante las funciones de bonus o los giros gratis, a menos que se especifique lo contrario. Cada apuesta puede optar a todas las combinaciones ganadoras, a menos que se especifique lo contrario.

Ganas si los símbolos iguales aparecen en una de las siguientes líneas predefinidas en carretes adyacentes de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda. El número de líneas posibles en este juego es de 14. Consulta la tabla de premios para ver cuántos de cada símbolo necesitas para ganar.



COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón BONUS.

Este juego ofrece la opción de comprar los FeatureSpins™. Mientras los FeatureSpins™ están activos, cada giro garantiza ciertas funciones y tiene un precio fijo, según tu nivel de apuesta actual. Los FeatureSpins™ seguirán activos hasta que los desactives pulsando el botón DESACTIVAR.

El RTP cuando se compra BONUSHUNT FEATURESPINS™ es 94.3%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP al comprar FLIPPIN' FEATURESPINS™ es 94.28%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección anterior.

El RTP cuando se compra JUEGO DE BONIFICACIÓN - DEAL WITH IT es 94.24%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra JUEGO DE BONIFICACIÓN - DEALBREAKER es 94.26%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

GENERAL

SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras.

Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 50,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

GANANCIA

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

PREMIO MÁXIMO

El premio máximo que se puede conseguir en este juego es 20 000, multiplicado por el nivel de apuesta actual. El premio máximo puede conseguirse activando combinaciones y/o funciones específicas.

GIROS GRATIS

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

JUEGO AUTOMÁTICO

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

JUGADA TURBO

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

ATAJOS DE TECLADO

- SHIFT + S - Activar/Desactivar sonido
- SHIFT + M - Activar/Desactivar música
- SHIFT + I o G - Mostrar/Ocultar información del juego
- SHIFT + P - Mostrar/Ocultar tabla de pagos de información del juego
- SHIFT + Flecha arriba/abajo - Cambiar la cantidad de la apuesta
- ESC o BACKSPACE - Cierra las ventanas de pantalla completa (ej. información del juego)
- SHIFT + T - Cambiar el modo turbo
- SHIFT + B o F - Mostrar/Ocultar el menú Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Navegar entre Comprar bonus/FeatureSpins™ en la página de confirmación
- SHIFT + 1/2/3/4 - Acceso rápido de compra de bonus (a la página de confirmación)
- SHIFT + F1/F2/F3/F4 - Acceso rápido a FeatureSpins™ (a la página de confirmación)
- SHIFT + ENTER - Confirmar la compra de Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + A - Mostrar menú de Autojuego/Detener Autojuego
- SHIFT + ENTER - Iniciar Autojuego si el menú está abierto
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Cambiar el número de rondas en el menú de Autojuego

INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

JUEGO INTERRUPTIDO

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 1 día no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

HISTORIAL DE JUEGO

El resultado de un juego finalizado puede verse en el Historial de juego de forma inmediata tras cerrar la ventana de juego. Los resultados de juegos sin finalizar no se muestran en el Historial de juego.

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico “real” y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

DICCIONARIO

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis

Multiplier - Multiplicador

Wild - Wild

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo

OK

 **JOKERBET**