

# REGLAS DE JUEGO

---

DIVINE 9

 **JOKERBET**

## Divine 9™

### Tragaperras de 9 carretes con pagos en cualquier lugar

El objetivo de la tragaperras **Divine 9™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

#### Cómo jugar:

- El juego se juega con 9 carretes distribuidos en una cuadrícula de 3x3.
- La apuesta total es igual al valor de moneda x20. La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro.
- Para iniciar el juego pulse **INICIAR** en la pantalla de entrada.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **moneda**.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** muestra las ganancias acumuladas de **Pagos en cualquier lugar y Función**.
- Los premios se calculan según 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, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
  - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
  - No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
  - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

#### Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse i.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse X.

#### Pagos en cualquier lugar:

- Los premios activos se representan por marcos de símbolo que aparecen sobre las posiciones de símbolos ganadoras.

- Los premios de los **Pagos en cualquier lugar** pueden formarse con 4 símbolos emparejados en cualquier posición de los carretes, según la tabla de premios. Los premios de **Pagos en cualquier lugar** son iguales al valor mostrado en la tabla de premios.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

#### Límite máximo de ganancias:

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

#### Gran Dado:

- El **Gran Dado** se muestra fuera de la cuadrícula de carretes.
- El **Gran Dado** gira una vez por cada giro del juego principal, descubriendo uno de los 6 símbolos.
- Cuando el símbolo del **Gran Dado** sea igual a una combinación ganadora de **Pagos en cualquier lugar**, se activará la **Función Regiro**.

#### Función Regiro:

- Al principio de la función, no se paga la combinación de **Pagos en cualquier lugar** coincidente. Se pagará cualquier combinación de **Pagos en cualquier lugar**.
- Los símbolos de **Pagos en cualquier lugar** permanecen en su posición y se activa un regiro.
- Durante el regiro, todos los dados que giran pueden descubrir un símbolo igual o un símbolo en blanco.
- Si aparecen uno o más símbolos emparejados durante el regiro, y hay menos de 9 símbolos emparejados en los carretes, se activará un nuevo regiro.
- Los regiros terminan cuando los 9 carretes contienen símbolos emparejados o cuando no aparecen nuevos símbolos emparejados durante un regiro.
- Tras completar los regiros, se mostrará el premio de la combinación de símbolos emparejados, y comenzará la **Función Apostar**.

#### Función Apostar:

- La **Función Apuesta** permite al jugador apostar el premio de **Pagos en cualquier lugar** de la **Función Regiro**.
- Al principio de cada ronda de apuestas de la función, el jugador tiene la opción de aceptar su premio o apostarlo.
- El indicador de **JUGADA** muestra el importe a apostar.
- Si el jugador elige **COGER PREMIO**, se pagará el valor de la **JUGADA** y terminará la función.
- Si el jugador elige apostar, puede usar los 6 botones de símbolos para ajustar la probabilidad de ganar la ronda de apuestas y el importe que puede ganar.
- Al menos 1 símbolo debe estar en estado **ACTIVADO**. Al menos 1 símbolo debe estar en estado **DESACTIVADO**.

- El indicador **PARA GANAR** mostrará el nuevo premio total si se gana la apuesta. Los multiplicadores de premio posibles son 1,2, 1,5, 2, 3 y 6.
- El importe del indicador **PARA GANAR** se redondeará al importe de la moneda más cercano.
- Cuando el jugador elige **TIRAR EL DADO**, el **Gran Dado** girará para descubrir 1 de 6 símbolos posibles.
- La probabilidad de que el **Gran Dado** descubra un símbolo específico es de 1 entre 6.
- Si el símbolo descubierto coincide con un botón de símbolo **ACTIVADO**, la apuesta se gana.
- Si el símbolo descubierto coincide con un botón de símbolo **DESACTIVADO**, la apuesta se pierde y termina la función.
- La ronda de apuesta puede estar disponible al jugador hasta 3 veces por función.
- Si el jugador elige apostar y gana, la nueva **JUGADA** será igual a la cantidad **PARA GANAR** de la apuesta anterior.

#### **Retorno al Jugador:**

- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 30000000000 rondas de juego simuladas.
- El porcentaje mínimo teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.89% y el porcentaje máximo teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.90%.

#### **Aviso sobre las desconexiones:**

- Si pierde la conexión a Internet durante:
  - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
  - Una función de bonus o el giro activador de la función, 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:17/3/2023

# OK

 **JOKERBET**