

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 **DEACTIVADO**.

- 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 3000000000 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

 **JOKERBET**