

# REGLAS DE JUEGO

DROP N' CONNECT ORIANA'S ORBS

 **JOKERBET**

## Oriana's Orbs™

### Tragaperras de 5 carretes y 243 formas

#### Cómo jugar:

- Pulse ► en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO MOSTRAR DE NUEVO** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
- Seleccione su apuesta total en el menú emergente usando los botones de flechas laterales.
- Confirme su apuesta total pulsando el botón ✓.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- 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 y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- Durante el auto juego se mostrará 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 siguiente giro.
  - Se ha activado una función.
- Puede terminar el Auto Juego pulsando ■.

#### Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse el botón i.
- Para desplazarse por la tabla de premios, desplácese hacia arriba o abajo o deslice la pantalla.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego principal, pulse el botón de la flecha atrás.

#### Sobre los premios:

- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- A este juego se juega con 243 Formas de Ganar.

- Los premios de las Formas pueden formarse con símbolos coincidentes en cualquier posición de carretes adyacentes, empezando por el carrete de más a la izquierda.
- En cada forma solo se paga la combinación ganadora más alta en ella, pero los premios simultáneos en varias líneas se acumulan.

#### **Límite máximo de ganancias:**

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

#### **Símbolo Comodín:**

- El símbolo de la Vidente es el símbolo **COMODÍN** en el juego.
- El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos salvo a los símbolos **SCATTER** y **ORBES**.

#### **Símbolo Scatter:**

- El símbolo de las Cartas de la Fortuna es el símbolo **SCATTER** en el juego.
- El símbolo **SCATTER** aparece en todos los carretes del juego principal.
- 3 o más símbolos **SCATTER** en cualquier lugar de los carretes del juego principal activa la función de **Drop n' Connect**.

#### **Símbolos Orbe:**

- El juego tiene 3 símbolos de **ORBE** diferentes:
  - El símbolo **ORBE AZUL** con un importe de premio en efectivo.
  - El símbolo **ORBE ROJO** con un ícono de llama.
  - El símbolo **ORBE DORADO**.

#### **Pagos de Orbes:**

- Cuando un símbolo de **ORBE** aparezca en la pantalla, el contador bajo los carretes se reinicia a 3 segmentos activos.
- Todos los símbolos de **ORBE** que aparecen caen a la fila inferior al final de cada giro.
- Llenar la fila inferior con símbolos de **ORBE** otorga los premios que muestran:
- Los **ORBES AZULES** conceden un premio en efectivo igual a su valor al cobrarse.
  - **Nota:** los símbolos **ORBES AZULES** contienen valores de la apuesta total multiplicada 0.5x, 1x, 2x, 5x.
- Los **ORBES ROJOS** otorgan 1 de 5 premios especiales al ser recogidos:
  - 1 **ORBE ROJO** otorga el premio **BONUS** (5 x apuesta total)
  - 2 **ORBES ROJOS** otorgan el premio **MINI** (20 x apuesta total)
  - 3 **ORBES ROJOS** otorgan el premio **MINOR** (50 x apuesta total)

- 4 **ORBES ROJOS** otorgan el premio **MAJOR** (200 x apuesta total)
  - 5 **ORBES ROJOS** otorgan el premio **GRAND** (1000 x apuesta total)
- Los **ORBES DORADOS** pueden revelar un  **premio en efectivo**, un  **multiplicador** o un  **ícono de llama** al ser recogidos.
  - Los  **premios en efectivo** en los símbolos de **ORBE DORADO** contienen valores de la apuesta total x10, x25, x50, x100 o x200.
  - Los valores del  **multiplicador** pueden ser x2, x3, x5 y x10.
  - **Nota:** Los  **multiplicadores** no se aplican a los **ORBES ROJOS**.
  - **Nota:** los  **multiplicadores** se suman, no multiplican (por ejemplo, 2+3=5 y no 2×3=6). El valor máximo combinado del multiplicador es x50.
  - Cuando se revela un  **ícono de llama**, el **ORBE DORADO** cuenta como **ORBE ROJO**.
- Diferentes símbolos de **ORBE** pueden aparecer en el mismo carrete.
- Solo pueden aparecer 1 **ORBE ROJO** y **ORBE DORADO** por carrete.
- Cada ronda en la que no aparece un **ORBE** nuevo reduce los segmentos activos en 1.
- Si no llena una fila con símbolos de **ORBE** antes de que el contador llegue a 0, los símbolos de **ORBE** caen desde la fila inferior.
- **Importante:** El conjunto de carretes y las posiciones de **ORBE** en la fila inferior se guardan por cada cantidad de apuesta.

#### Función Drop n' Connect

- Siempre que en cualquier lugar de los carretes del juego principal aparezcan 3 o más símbolos **SCATTER**, la función de **Drop n' Connect** se activará.
- Cuantos más símbolos **SCATTER** activen la función **Drop n' Connect**, más regiros tendrá el contador de regiros en la función:
  - 3 símbolos **SCATTER** activan 3 regiros en el contador
  - 4 símbolos **SCATTER** activan 4 regiros en el contador
  - 5 símbolos **SCATTER** activan 5 regiros en el contador
- Pulse el botón Girar para iniciar la función.
- Cada posición de símbolo gira de forma independiente.
- Todos los símbolos de **ORBE** que aparecen caen a la fila inferior al final de cada giro.
- Llenar la fila inferior con símbolos de **ORBE** otorga los premios que muestran, de forma similar a la función **PAGOS DE ORBES**, y la ganancia se suma al Premio en la función.
- Después de eso, todos los símbolos de **ORBE** desaparecen y la función **Drop n' Connect** continúa.

- Durante la función, si aparece cualquier símbolo en los carretes, el contador vuelve al número inicial de regiros.
- La función termina cuando el número de regiros en el contador llega a 0.
- Los símbolos de **ORBE** que queden en la fila al final de la función no otorgan ningún premio.
- Pulse ► en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

#### **COMPRAR FUNCIÓN:**

- **COMPRAR FUNCIÓN** es una forma opcional de activar manualmente la función de **Drop n' Connect**.
- El botón **COMPRAR FUNCIÓN** está a la derecha de los carretes.
- Para comprar una función, pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** y después elija una de las opciones:
  - Función **Drop n' Connect con 5 Giros Gratis** por  $120 \times$  su apuesta base.
  - Función **Drop n' Connect con 4 Giros Gratis** por  $90 \times$  su apuesta base.
  - Función **Drop n' Connect con 3 Giros Gratis** por  $60 \times$  su apuesta base.
- Una vez haya fijado la apuesta base y elegido la opción deseada, pulse ✓ para comprar la función al coste mostrado.
- Si no quiere comprar una función, pulse el botón X.
- **Nota:** el botón ✓ puede estar deshabilitado si comprar la función superará la apuesta total máxima.

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

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 93.81%.
- undefined
  - undefined
- undefined
- undefined
  - El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.

#### **Nota sobre desconexiones:**

- Si pierde la conexión a Internet durante:
  - Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.

- Una función de bonus o en el giro activador, 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.**

 **JOKERBET**