

REGLAS DE JUEGO

DUNGEONS & DRAGONS REEL QUEST

 **JOKERBET**

Dungeons & Dragons® Reel Quest™

Acerca de este juego

Una tragaperras de vídeo de 5 tambores y 5 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.

Controles del juego

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Al tocar o hacer clic en los tambores se 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 Banca: muestra la página de la banca.

Botón Apostar: muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.

Apuesta: muestra la cantidad total apostada.

Botón de inicio: sale del juego.

Botón Modo zurdo: activa el modo zurdo.

Botón de menú: muestra opciones adicionales del juego.

Botón de tabla de pago: muestra las tablas de pago y la reglas del juego.

Botón Tirada rápida: activa la opción de tirada rápida para resolver las tiradas más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Botón de tirada: inicia un giro de tambores.

Saldo: muestra los saldos actuales.

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

Ganancia: muestra la ganancia más reciente.

Movimiento de fondo: activa el movimiento de fondo.

Mensajes de tutorial: activa los mensajes de tutorial.

Barra de volumen: use la barra de volumen para ajustar el volumen.

Botón Volver: regresa al juego.

Juego automático

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.

Límite de pérdidas: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.

Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.

Esta función solo está disponible en el juego base.

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 completan estas tiradas.

Apuesta total: define el valor de la apuesta actual.

Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.

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

Partidas gratis

Una oferta de partidas gratis es un número de tiradas de partidas adicionales otorgadas a un jugador.

Cada oferta tiene un número de referencia único.

Los gestores del juego son quienes definen la configuración de apuestas y no se puede modificar.

Las ganancias se añaden al saldo de bonificación o saldo de dinero, según la oferta.

Una oferta se puede jugar ahora, jugar más tarde o rechazar.

Seleccione Jugar ahora para aceptar la oferta y empezar a jugar.

Solo se puede jugar una oferta cada vez.

Seleccione jugar más tarde para posponer la oferta.

Una oferta pospuesta volverá a estar disponible al volver a acceder al juego.

Seleccione el icono de la papelera para descartar la oferta.

Para volver a abrir una oferta descartada hay que ponerse en contacto con los gestores del juego y proporcionar el número de referencia.

Cuando una oferta se ha completado, descartado o ha vencido, se muestra la siguiente oferta disponible.

Cada oferta tiene una fecha y hora de vencimiento; si no se juega antes de ese momento, ya no estará disponible.

Seleccione el icono de información para ver la información de la apuesta y la fecha y hora de vencimiento.

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.

Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

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.

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.

Según cuál sea el juego que esté jugando, el valor de RTP se puede definir como un único valor para todo el juego o puede depender de la etapa o el modo de juego.

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: 94,60 %.

RTP con BONIFICACIÓN INSTANTÁNEA: 94,27 %.

RTP con SUPERBONIFICACIÓN: 94,25 %.

General

El juego base incluye un tablero formado por 5 tambores, con 5 filas de símbolos cada uno y 125 líneas activas.

3 o más símbolos coincidentes en una línea de pago y en tambores adyacentes, comenzando por el tambor del extremo izquierdo o del extremo derecho, forman una combinación ganadora. Solo se paga la ganancia más alta por línea de pago.

Las ganancias de líneas de pago se multiplican por el multiplicador de apuesta de la partida ganadora.

Los premios de créditos se multiplican por el multiplicador de apuesta de la partida ganadora.

Su multiplicador de apuesta es igual al número de créditos jugados dividido entre 0,25. Por ejemplo, 0,50 créditos apostados por tirada = $0,50 / 0,25 =$ multiplicador de apuesta de 2.

Todas las tablas de pago muestran el número de créditos que se gana con cada combinación para el multiplicador de apuesta actual.

Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores. Si no tiene una combinación ganadora, el juego finalizará y podrá volver a jugar.

Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.

Símbolos normales

Los símbolos iguales deben estar uno junto a otro en una línea de pago.

Los pagos dependen de su multiplicador de apuesta por tirada.

Estos símbolos solo están disponibles en el juego base.

Galería de héroes

La galería de héroes proporciona al jugador o jugadora la opción de elegir entre cuatro héroes diferentes.

Cuando no hay ningún juego en curso, el jugador o jugadora tiene la opción de cambiar entre héroes con el botón Cambiar héroe.

Un héroe puede aumentar de nivel a lo largo del juego.

Si un héroe pasa del nivel uno, el jugador o jugadora obtiene la opción de restablecer ese héroe de nuevo al nivel uno.

Cada héroe tiene atributos que cambian a medida que aumenta su nivel.

Los atributos de héroe incluyen multiplicadores de función, comodines de función y orbes de transformación de función.

La selección de héroes no afecta al RTP.

Atributos de héroe



Clérigo elfo

Rango de multiplicador de función:

x3 - x10

Número de comodines de función:

1 - 6

Número de orbes de transformación de función:

2 - 5



Hechicero enano

Rango de multiplicador de función:

x2 - x7

Número de comodines de función:

1 - 5

Número de orbes de transformación de función:

4 - 10



Tiefling mutante

Rango de multiplicador de función:

x2 - x7

Número de comodines de función:

2 - 8

Número de orbes de transformación de función:

2 - 6



Luchador dracónido

Rango de multiplicador de función:

x5 - x10

Número de comodines de función:

1 - 6

Número de orbes de transformación de función:

0 - 5

Símbolo scatter



Este símbolo es un símbolo scatter.

Este símbolo solo está disponible en los tambores 1, 3 y 5.

Este símbolo solo está disponible en el juego base.

Símbolo de moneda de aumento de premio



Este símbolo es un símbolo de moneda de aumento de premio.
Si sale este símbolo, aumenta el valor de un premio de bonificación.
Este símbolo es un símbolo pasivo y no genera ningún pago.
Este símbolo solo está disponible en el juego base.

Dado D20



Durante el juego, se puede tirar un dado D20.
El dado D20 tiene 20 caras.
Cada número del dado D20 tiene una probabilidad de 1 entre 20 de salir.

Ruta de la campaña



La ruta de la campaña indica el progreso del héroe actual hacia el siguiente nivel.
El progreso de la ruta de la campaña de cada héroe es único y no se aplica a ningún otro héroe.

Símbolo de pequeño villano



Este símbolo es un símbolo de pequeño villano.
Este símbolo es un símbolo pasivo y no genera ningún pago.
Este símbolo solo está disponible en el juego base.

Símbolo de gran villano



Este símbolo es un símbolo de gran villano.
Este símbolo es un símbolo pasivo y no genera ningún pago.
Este símbolo solo está disponible en el juego base.

Función REEL QUEST™

La función Reel Quest™ puede activarse aleatoriamente en cualquier tirada.
Un símbolo de pequeño villano o un símbolo de gran villano puede aparecer con un número correspondiente.
Se lanza un dado de 20 caras.
La función Reel Quest™ solo se activa si el número que se muestra en el dado de 20 caras es mayor o igual que el número correspondiente al símbolo de pequeño villano o al símbolo de gran villano.
Durante la función Reel Quest™, se pueden agregar al tablero de juego una serie de comodines de función, multiplicadores de función y símbolos normales.
Los comodines de función, multiplicadores de función y símbolos normales que se añadan al tablero de juego reemplazarán a cualquier símbolo subyacente.
La función Reel Quest™ finaliza después de que se hayan colocado todos los comodines de función, multiplicadores y símbolos normales, se hayan pagado todas las líneas ganadoras y se hayan otorgado todos los multiplicadores.
Cuando termina la función Reel Quest™, se actualiza el progreso del héroe a lo largo de la ruta de la campaña.
Una vez completada la ruta de la campaña, aumentará el nivel del héroe actual y se restablecerá la ruta de la campaña.
Al aumentar el nivel de un héroe pueden aumentar los atributos asociados a ese héroe.
El nivel máximo que puede alcanzar un héroe es el 9.
El multiplicador de la apuesta de la función depende del multiplicador de apuesta de la partida que activa la función.
Los premios de créditos se multiplican por el multiplicador de apuesta de la función.
Las ganancias de la función se añaden a las normales.

Orbe de transformación de función



Esto es un orbe de transformación de función.
El orbe de transformación de función indica cuántos símbolos normales se pueden añadir a los tambores durante la función Reel Quest™.

Insignia de comodín de función



Esto es una insignia de comodín de función.
La insignia de comodín de función indica cuántos símbolos comodín de función se pueden añadir a los tambores durante la función Reel Quest™.

Insignia de multiplicador de función



Esto es una insignia de multiplicador de función.

La insignia de multiplicador de función indica qué símbolo multiplicador de función se puede añadir a los tambores durante la función Reel Quest™.

Símbolo comodín de función



Este símbolo es un comodín de función y sustituye a todos los símbolos de pago.

Este símbolo reemplaza a cualquier símbolo subyacente con un símbolo comodín de función.

Este símbolo no sustituye a los símbolos scatter.

Este símbolo solo está disponible durante la función Reel Quest™.

Símbolos multiplicador de función



Estos símbolos son símbolos multiplicadores de función y sustituyen a todos los símbolos de pago.

Estos símbolos reemplazan a cualquier símbolo subyacente con un símbolo multiplicador de función.

Cada símbolo multiplicador de función incluido en una combinación ganadora multiplica el pago de esa ganancia por 2, 3, 5, 7 y 10 respectivamente.

Los símbolos multiplicador de función no sustituyen a los símbolos scatter.

Estos símbolos solo están disponibles durante la función Reel Quest™.

Multiplicador de gran villano



Este es un multiplicador de gran villano.

Cada multiplicador de gran villano multiplica todas las ganancias evaluadas durante la función Reel Quest™ por 2 o 3 respectivamente.

El multiplicador de gran villano solo está disponible durante la función Reel Quest™.

Bonificación de misión secundaria

Si salen 3 símbolos scatter en el tablero, se otorga la bonificación de misión secundaria.

Durante la bonificación de misión secundaria, se otorgan varios premios de crédito al jugador o jugadora, y se puede otorgar un premio de bonificación.

La bonificación de misión secundaria se puede volver a activar con una tirada de ahorro de bonificación.

Se utiliza un dado de 20 caras para determinar la tirada de ahorro de bonificación.

La tirada de ahorro de bonificación solo tiene éxito si el número que se muestra en el dado de 20 caras es mayor o igual al número que se muestra en la pantalla durante la tirada de ahorro de bonificación.

Si consigue una tirada de ahorro de bonificación, se añadirá una ronda adicional a la bonificación de misión secundaria.

La bonificación de misión secundaria termina cuando se hayan completado todas las rondas y se hayan otorgado todos los premios de crédito y de bonificación.

El multiplicador de la apuesta de bonificación depende del multiplicador de apuesta de la partida que activa la bonificación.

El crédito conseguido se multiplica por el multiplicador de la apuesta de bonificación.

Las ganancias por bonificación se añaden a las normales.

Los valores de ganancia máxima se consiguen a partir de las ganancias acumulativas de una sesión de tiradas de bonificación completa.

Símbolos de relleno de poción



Estos símbolos son símbolos de relleno de poción.

Al recoger 3 o más símbolos de relleno de poción durante la bonificación de misión secundaria, se otorga un premio de bonificación.

Los símbolos de relleno de poción azul, morado y verde corresponden al premio de bonificación Menor, Mayor y Grande respectivamente.

Estos símbolos son pasivos y no generan pagos.

Estos símbolos solo están disponibles durante la bonificación de misión secundaria.

Símbolo de llama de ronda adicional



Este símbolo es un símbolo de llama de ronda adicional.

Al conseguir un símbolo de llama de ronda adicional, se añade una ronda adicional a la bonificación de misión secundaria.

Este símbolo es un símbolo pasivo y no genera ningún pago.

Este símbolo solo está disponible durante la bonificación de misión secundaria.

Comprar funciones

Hay 2 opciones para activar instantáneamente la bonificación de misión secundaria.

La bonificación instantánea cuesta x50 la apuesta.

La superbonificación cuesta x100 la apuesta y otorga una bonificación de misión secundaria que comienza con 5 rondas de bonificación.

Esta función no está disponible por encima de un umbral de apuesta determinado.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.13.0 | Aplicación 2.3.0

© 2026. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2026-05-20

OK

 **JOKERBET**