

# REGLAS DE JUEGO

---

GOLD HIT SHRINE OF ANUBIS



## Gold Hit: Shrine of Anubis™

### Tragaperras de 5 carretes y 4608 formas

#### Cómo jugar:

- Pulse el botón ► para empezar a jugar.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
- Pulse - o + sobre **APUESTA TOTAL** para elegir la apuesta total.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta.
- 3 o más símbolos coincidentes en cualquier lugar de los carretes consecutivos de izquierda a derecha activan un premio.
- Los símbolos **Moneda de premio en efectivo**, **Moneda Collect**, **Moneda Escarabajo Rojo** y **Bonus** son la excepción a la regla anteriormente mencionada.

#### Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, pulse el botón Juego Automático, use la barra deslizante para seleccionar el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **INICIAR AUTO JUEGO**.
- 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, deslice hacia arriba o abajo.
- Para cerrar la página de referencia y volver al juego, pulse el botón flecha atrás.

#### Sobre los premios:

- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- Todos los premios se multiplican por la moneda apostada. El valor de moneda apostada es la apuesta total / 10.

- Premio de forma = valor de moneda × multiplicador correspondiente según la tabla de premios.
- En cada giro ganador se muestran las ganancias acumuladas y todos los premios de las formas de ganar. En el caso de los grandes premios aparece una ventana emergente con las ganancias totales del giro.

#### Límite máximo de premio:

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

#### Símbolo Comodín:

- El símbolo **COMODÍN** del juego es el símbolo con la palabra 'WILD'.
- El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos excepto a los símbolos **Bonus**, **Moneda de premio en efectivo**, **Moneda Collect** y **Moneda Escarabajo Rojo** para crear la mejor combinación ganadora posible.

#### Símbolo Bonus:

- El símbolo con el escarabajo azul y la palabra 'BONUS' es el símbolo **BONUS** del juego.
- De 3 a 5 símbolos **BONUS** en carretes separados durante el juego principal activan la función de **Partidas Gratis**.
- Importante: los símbolos **BONUS** pueden aparecer en la misma posición que cualquier símbolo **Moneda** bloqueado, pudiendo activar la función de **Partidas Gratis**.

#### Símbolos Moneda:

- Los símbolos **Moneda** pueden aparecer en todos los carretes del juego principal o las **Partidas Gratis**.
- El juego tiene 3 símbolos **Moneda**:
  - **Moneda de premio en efectivo**: un símbolo moneda con un premio en efectivo en ella;
  - **Moneda Collect**: un símbolo de moneda con la palabra 'COLLECT' escrita en ella;
  - **Moneda Escarabajo Rojo**: un símbolo de moneda con el escarabajo rojo sobre ella.
- Cualquier símbolo **Moneda** que aparezca en los carretes se quedará fijo en posición durante al menos 3 giros del juego principal o se bloqueará durante toda la función de **Partidas Gratis**.

#### Función Gold Hit:

- La función **Gold Hit** aparece en el juego principal.
- Cuando un símbolo **Moneda** aparece en los carretes, se queda fijo en su posición.
- Aparecerá un contador bajo el carrete en el que aparezca el símbolo **Moneda**. Comienza en 3 y aumenta en 1 cada giro posterior.

- Si aparecen más símbolos **Moneda** en el mismo carrete, también se bloquean en posición y el contador vuelve a 3.
- Llenar un carrete con símbolos **Moneda** activa los premios de cada símbolo moneda en ese carrete. En el siguiente giro, los símbolos **Moneda** bloqueados saldrán girando de ese carrete.
- Los símbolos de **Moneda de premio en efectivo** conceden un premio en efectivo igual a su valor al cobrarse.
- **Nota:** los símbolos **Moneda de premio en efectivo** contienen valores de la apuesta total multiplicada por 0,5x, 1x, 1,5x, 2x, 2,5x, 3x, 4x, 5x y 10x.
- Las **Monedas Collect** ganan un valor igual a la suma de todas las monedas fijas en ese carrete.
- Cuando una **Moneda Collect** aparece en el mismo carrete que una **Moneda Escarabajo Rojo** fija en él, mostrará el valor de la **Moneda Escarabajo Rojo** tras llenar el carrete.
- Las **Monedas Escarabajo Rojo** conceden 1 de cada 4 premios en efectivo al activarse:
  - Valor del premio **MEGA** = apuesta total x 500
  - Valor del **MAJOR** premio = apuesta total x 200
  - Valor del **MINOR** premio = apuesta total x 50
  - Valor del **MINI** premio = apuesta total x 20
  - Cada premio tiene una cantidad fija basada en el valor de apuesta.
  - El premio se elige aleatoriamente.
- Varios símbolos **Moneda Escarabajo Rojo** pueden aparecer en los carretes a la vez.
- Si no llena un carrete con símbolos **Moneda** cuando el contador llega a 0, los símbolos **Moneda** bloqueados en ese carrete saldrán girando de los carretes en el giro siguiente.
- Importante: si cualquier símbolo **Moneda** está bloqueado en los carretes cuando las **Partidas Gratis** se activen, reaparecerán en los carretes cuando el juego principal continúe. Los símbolos **Moneda** se guardan por nivel de apuesta.

#### **Partidas Gratis:**

- La función de **Partidas Gratis** se activa cuando de 3 a 5 símbolos **BONUS** aparezcan en cualquier lugar de carretes distintos durante el juego principal.
- Cuantos más símbolos **BONUS** activen la función de **Partidas Gratis**, más partidas gratis ganará:
  - 3 símbolos **BONUS** activan 10 partidas gratis
  - 4 símbolos **BONUS** activan 12 partidas gratis
  - 5 símbolos **BONUS** activan 15 partidas gratis
- Pulse ► para iniciar la función de **Partidas Gratis**.

- Cuando la función se activa, cualquier símbolo **Moneda** a la vista se elimina de los carretes.
- Durante las **Partidas Gratis** los símbolos **Moneda** se bloquean en su posición en cuanto aparecen y permanecen así durante la función. No hay contador bajo cada carrete.
- Cuando un carrete se llena con símbolos **Moneda**, en la pantalla aparece una ruleta con varios multiplicadores de premios.
- La ruleta del multiplicador gira y se queda en un valor de hasta x10. Este valor se aplicará al premio en cada símbolo **Moneda** bloqueado en ese carrete.
- Cuando la función de **Partidas Gratis** termina, se reciben todos los premios a la vista.
- La ventana emergente de resultados aparece cuando la función de **Partidas Gratis** termina.
- Las **Partidas Gratis** no pueden reactivarse.

#### **Todas Formas:**

- En este juego **Todas las formas** hay **4608** combinaciones ganadoras posibles.
- Cualquier combinación ganadora de símbolos coincidentes en carretes adyacentes de izquierda a derecha debe empezar por el carrete de más a la izquierda, pagando sin importar la posición del símbolo en el carrete.

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

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 93.80%.
- 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 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.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

ACTUALIZADO EL:27/3/2023

# OK

 **JOKERBET**