

REGLAS DE JUEGO

HAMMER OF AESIR

 **JOKERBET**

Hammer of Aesir

Hammer of Aesir es una videotragaperras de 5 rodillos con símbolos Wild, Bonus y al símbolo Martillo que activan el Juego de Bonificación.

El juego tiene 1024 maneras de ganar.

El juego paga por combinaciones de símbolos en cualquier posición en rodillos adyacentes comenzando desde el primer rodillo de la izquierda.

Sólo se paga la combinación de símbolos más larga por combinación de pago.

Las ganancias de combinaciones de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **[por operador]**.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

LÍMITES DE JUEGO

Apuestas permitidas: por operador

Ganancia máxima: por operador

Pago (promedio de retorno al jugador-RTP): por operador



El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

MANERAS DE GANAR

El juego tiene 1024 maneras de ganar.

**SÍMBOLO WILD**

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo de Bonus y al símbolo Martillo.

Aterriza únicamente en los rodillos 2, 3, 4 y 5.

JUEGO DE BONIFICACIÓN

Durante el juego base, los Símbolos Bonus pueden tener un valor de 1x hasta 10x de la apuesta total o una ganancia especial (MINI, MINOR, MAJOR) otorgada según la Tabla de pagos. Los símbolos de Bonus solo dan premio durante el Juego de Bonificación. Si aparecen 4 símbolos de Bonus en los rodillos 1, 2, 3 y 4 de izquierda a derecha y se combinan con el símbolo Martillo que solo aparece en el quinto rodillo, se activa el Juego de Bonificación con 5 giros iniciales. El Juego de Bonificación tiene 5 rodillos y 9 filas, pero se juega solo en 4 rodillos y 8 filas. La octava fila es una posición inicial.

Solo aparecerán los símbolos de Bonus con valores, los símbolos de Bonus con un premio especial o el símbolo Martillo en los 4 rodillos, y siempre en la posición más baja.

Los símbolos de Bonus que hayan activado el Juego de Bonificación llenan la posición inicial en cada uno de los 4 rodillos. Todo símbolo de Bonus que aparezca asciende a la posición inicial. Si 2 símbolos de Bonus con valor pasan a la misma posición, sus valores se suman.

Todo símbolo Martillo nuevo empuja los símbolos de Bonus presentes en el mismo rodillo en el que aparecen a la posición más alta.

Todas las posiciones del quinto rodillo están llenas de valores de multiplicadores de 1x a 10x, excepto la posición más baja. Solo los símbolos +1 Spin o Boost pueden aparecer en la posición más baja del quinto rodillo. Si aparece un símbolo +1 Spin, recibes +1 giro. Si aparece un símbolo Boost, se aumentan todos los multiplicadores del quinto rodillo. El multiplicador máximo es x50. El Juego de Bonificación termina si el recuento de giros llega a 0.

Cuando la función termina, en primer lugar, los valores de los símbolos de Bonus presentes en los rodillos se multiplican por el multiplicador de la misma fila. A continuación se suman y se otorga el premio.

Durante el Juego de Bonificación, se utiliza un conjunto diferente de rodillos.

COMPRAR FUNCIONALIDAD

Durante el Juego Base, el jugador tiene la opción de comprar el juego de Bonificación por 100 veces la apuesta seleccionada.

Al comprar la función, se activa automáticamente un giro. Los rodillos se detienen con un mínimo garantizado de 4 símbolos Bonus y 1 símbolo Martillo, que otorgan el juego de Bonificación.

RIESGO







Puede apostar en la función de Riesgo hasta **[por operador]**.

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada. Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia. La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.

Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad. La función de Riesgo no está disponible durante los juego de bonificación. Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo. El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)	
	Martillo	-	-	-	Al combinar 4 símbolos de Bonus con el símbolo Martillo, se activa el Juego de Bonificación.
	Odín (Símbolo Wild)	-	-	-	
	Princesa	200x	50x	10x	
	Anillo	60x	10x	5x	
	Cuervo	30x	10x	2x	
	Zorro	30x	10x	2x	
	Hacha	15x	5x	1x	
	Casco	15x	5x	1x	
	Corazon	1x	0.2x	0.1x	
	Espada	1x	0.2x	0.1x	



Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
	Diamante	1x	0.2x	0.1x
	Trébole	1x	0.2x	0.1x

TABLA DE PAGOS – JUEGO DE BONIFICACIÓN

Simbolo	Nombre	x apuesta total (1x)
	Martillo	Empuja los símbolos de Bonus presentes en el mismo rodillo en el que aparecen a la posición más alta.
	Símbolo Boost	Símbolo Boost aumentan todos los multiplicadores.
	Símbolo +1 Spin	El símbolo +1 Spin añade 1 giro.
	Símbolo de Bonus	1x-10x
	Bonus MINI	10x
	Bonus MINOR	25x
	Bonus MAJOR	100x

PANEL DE JUEGO



El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.



El botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.



El botón **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



El botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



El botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



El botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



El campo **BALANCE** muestra su balance actual.



El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.



El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.



El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.



El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.



El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.



El botón **INICIAR** da inicio a los juego de bonificación.



El botón **REGRESAR** le retorna al juego base.

La **BARRA ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**, **INICIAR** o **REGRESAR**.



El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.



El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.



El botón **COBRAR** acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.



El botón **SONIDO** conmuta el volumen del sonido.



El icono **COMPRAR FUNCIONALIDAD** abre el cuadro de diálogo Comprar funcionalidad.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.

OK

 **JOKERBET**