

# REGLAS DE JUEGO

---

HAND OF ANUBIS



## ACERCA DEL JUEGO

¡Te damos la bienvenida al más allá! Hand of Anubis es una tragaperras con una cuadrícula de 5x6 y premios en cascada agrupados. ¡Esta tragaperras de temática egipcia tiene un premio máximo potencial de 10.000 veces tu apuesta y varias mecánicas emocionantes tanto en el juego principal como en los dos juegos de bonus!

### Orbes de Alma

El juego principal contiene dos orbes de Alma distintos: uno rojo y otro azul. En cada nueva ronda existe la posibilidad de obtener un Orbe de Alma, los dos, o ninguno. Ambos Orbes de Alma son símbolos Wild que absorben el poder de todos los premios agrupados en una ronda, con multiplicadores apilados que se aplican a cualquier premio del que formen parte los Orbes de Alma. El multiplicador del Orbe de Alma rojo aumenta en 1x por cada símbolo en cada premio agrupado, mientras que el multiplicador del Orbe de Alma azul aumenta en 1x en cada grupo ganador. El multiplicador se reinicia en cada nueva ronda. Si ambos Orbes de Alma se conectan a un grupo ganador, los multiplicadores de los Orbes de Alma se multiplican entre sí.

### FUNCIONES DE BONUS

Este juego tiene dos funciones de bonus que se activan cuando aparece el símbolo de Giros Gratis en el juego principal.

Conseguir 3 símbolos de Giros Gratis activa el juego de bonus del Inframundo.

Conseguir 4 símbolos de Giros Gratis activa el juego de bonus Sentencia.

### Sentencia

3 giros recargables

En esta función de bonus los símbolos del juego principal son sustituidos por símbolos especiales de "bloque". Esta función tiene multiplicadores sobre cada carrete. Los multiplicadores aumentan obteniendo Bloques Multiplicadores Modificadores, que pueden sumarse o multiplicarse. Hay variantes normales y épicas de ambos bloques, que pueden afectar solo al multiplicador del carrete en el que aparecen o a todos los multiplicadores.

Los valores de los modificadores que se suman pueden ser

Calavera: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 25x, 50x y 100x

Calavera épica: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 25x, 50x y 100x

Los valores de los modificadores que se multiplican pueden ser

Calavera de Anubis: x2, x3, x4, x5 y x10

Calavera de Anubis épica: x2, x3, x4, x5 y x10

Cuando un bloque de hielo caiga sobre la cuadrícula, se romperá y un Bloque Multiplicador caerá del multiplicador situado sobre el carrete y llenará el espacio vacío. El valor de cada bloque multiplicador será igual al valor del multiplicador del carrete en el que caiga. Los bloques multiplicadores caen a la parte inferior de la plantilla al final de cada caída, donde se apilan unos encima de otros para llenar gradualmente la plantilla.

También hay un Bloque Aplastante especial que cae a través de los demás bloques de la parte inferior de la cuadrícula y destruye todos los Bloques Multiplicadores que haya a su paso para dejar espacio para que caigan nuevos bloques. Cuando el Bloque Aplastante llegue a la parte inferior de la cuadrícula, se transformará en un Bloque Multiplicador con un valor igual a la suma de todos los Bloques Multiplicadores que haya destruido el Bloque Aplastante.

Cada vez que aparezca un Bloque Multiplicador, un Bloque Multiplicador Modificador o un Bloque Aplastante, el número de giros restantes volverá a 3. Al terminar el juego de bonus, el premio total será igual a la suma de todos los Bloques Multiplicadores, multiplicada por el nivel de apuesta. La función termina cuando durante 3 giros seguidos no aparece ningún Bloque Multiplicador, un Bloque Multiplicador Modificador o un Bloque Aplastante.

## Inframundo

En esta función de bonus todos los símbolos con premio del juego principal reaparecerán junto con un Orbe de Alma especial de color verde y un símbolo multiplicador modificador. Esta función tiene multiplicadores debajo de cada carrete. Los multiplicadores aumentan cuando se forman grupos ganadores, aumentando en 1x por cada símbolo ganador en los carretes correspondientes. Los multiplicadores también pueden multiplicarse por el símbolo multiplicador modificador.

Los valores posibles para los multiplicadores modificadores son: x2, x3, x4, x5 y x10. Cuando el símbolo Orbe de Alma verde aparezca en un carrete se activará el multiplicador de dicho carrete. Todos los multiplicadores activados son globales. El valor de todos los multiplicadores activados se suma y multiplica el valor de cada grupo ganador. Cada vez que se activa un multiplicador se activan 3 giros adicionales. El valor máximo por multiplicador es de 9999.

## PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS

					
5	0,10€	0,10€	0,10€	0,10€	0,10€
6	0,20€	0,20€	0,20€	0,20€	0,20€
7	0,30€	0,30€	0,30€	0,30€	0,30€
8	0,50€	0,50€	0,50€	0,50€	0,50€
9	2,00€	2,00€	2,00€	2,00€	2,00€
10	7,50€	7,50€	7,50€	7,50€	7,50€
11+	15,00€	15,00€	15,00€	15,00€	15,00€

					
5	0,30€	0,30€	0,50€	0,50€	1,00€
6	0,60€	0,60€	1,00€	1,00€	1,50€
7	1,00€	1,00€	2,00€	2,00€	2,50€
8	2,00€	2,00€	3,00€	3,00€	4,00€
9	3,00€	3,00€	4,00€	4,00€	5,00€
10	15,00€	15,00€	17,50€	17,50€	20,00€
11+	20,00€	20,00€	40,00€	40,00€	60,00€

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico de este juego es del 96.24%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

## SÍMBOLOS ESPECIALES

Los símbolos Orbe de Alma azul y rojo solo aparecen en el juego base y actúan como símbolos Wild que sustituyen a cualquier símbolo de alto o bajo valor.

El símbolo Orbe de Alma verde solo aparece en el juego de bonus del Inframundo.

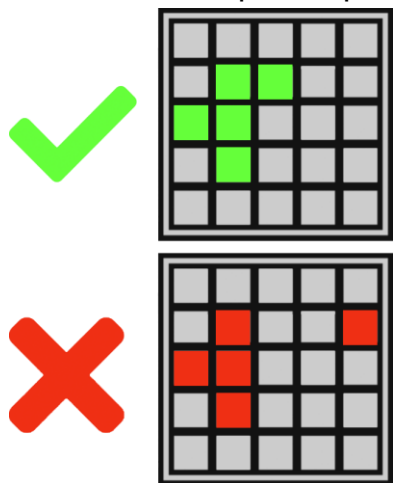
El símbolo de Giros Gratis solo aparece en el juego principal.

## FORMAS DE GANAR

### Grupo

Combina 5 o más símbolos conectados en cualquier parte de la cuadrícula para obtener una combinación ganadora.

Tras cada premio se eliminan los símbolos ganadores y caen otros nuevos. Esto continúa hasta que no queden premios nuevos en los carretes.



## COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón COMPRAR BONUS.

El RTP cuando se compra SENTENCIA es 96.18%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra INFRAMUNDO es 96.29%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

## GENERAL

### SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

### APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras. Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 100,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

### GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

#### **GANANCIA**

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

#### **GIROS GRATIS**

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

#### **JUEGO AUTOMÁTICO**

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

#### **CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO**

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

#### **JUGADA TURBO**

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

## **INFORMACIÓN ADICIONAL**

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

## **JUEGO INTERRUPTIDO**

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo

volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 30 días no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

## **HISTORIAL DE JUEGO**

El resultado de un juego finalizado puede verse en el Historial de juego de forma inmediata tras cerrar la ventana de juego. Los resultados de juegos sin finalizar no se muestran en el Historial de juego.

## **TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES**

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico “real” y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

## **DICCIONARIO**

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis

Multiplier - Multiplicador

Wild - Wild

Scatter - Scatter

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo





# OK

**JOKERBET** .es