

# REGLAS DE JUEGO

JUDGEMENT DAY MEGAWAYS

 **JOKERBET**

# Reglas del juego JudgementDayMegaways

---

## SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

### MEGAWAYS™

El número de líneas de premios posibles varía por giro según el número total de símbolos individuales que aparezcan en los rodillos, ¡con un potencial máximo de 117 649 MegaWays™ para ganar!

### REACCIÓN EN CADENA

Los símbolos que forman premios desaparecen, dando paso a nuevos símbolos que pueden formar nuevos premios. La posibilidad de reacciones en cadena es ilimitada.

### SELLOS

Los SELLOS pueden aparecer en los rodillos 2, 3, 4 y 5. Cuando aparezca un SELLO se activará un jinete aleatorio. El jinete ejecutará su función y el SELLO se transformará en un COMODÍN del mismo nombre que el jinete: COMODÍN DE LA CONQUISTA, COMODÍN DE LA GUERRA, COMODÍN DEL HAMBRE O COMODÍN DE LA MUERTE.

Pueden aparecer hasta 4 SELLOS en un giro, 1 por cada jinete. Cuando se haya invocado a más de 1 jinete tras aparecer varios COMODINES SELLO, se respetará el siguiente orden al activar sus funciones:

1. Conquista

2. Guerra

3. Hambre

4. Muerte

## CONQUISTA

La Conquista dispara flechas al cielo y caen como COMODINES CALAVERA sobre otros símbolos en los rodillos. Las flechas no pueden caer en un scatter de GIROS GRATIS u otro COMODÍN.

## GUERRA

La Guerra corta los símbolos aleatorios en dos, lo que aumenta la cantidad de posibles formas de ganar en el giro. Los cortes solo pueden suceder una vez por giro.

Solo se pueden cortar los símbolos en los rodillos con un recuento de símbolos inferior a 7 y no se podrán cortar más símbolos en un rodillo que haya alcanzado el recuento máximo de 7 símbolos. Los scatters de GIROS GRATIS y los SELLOS no se pueden cortar.

## HAMBRE

El Hambre selecciona 2 rodillos aleatorios y aplica el recuento de símbolos de cada uno como el multiplicador de símbolos del otro rodillo. El multiplicador se aplica a todos los símbolos del rodillo receptor, excepto a los scatters de GIROS GRATIS y a los COMODINES SELLO. El multiplicador de símbolos puede ser de x2, x3, x4, x5, x6 o x7 según el recuento de símbolos que tenga el rodillo de entrega. Se seleccionan con prioridad los rodillos receptores con un recuento diferente de símbolos.

Un símbolo con un símbolo multiplicador cuenta como el mismo número de símbolos que muestre el multiplicador. Por ejemplo: un símbolo con x3 se considerará como 3 símbolos.

## MUERTE

La muerte arrastra hacia abajo aleatoriamente 1 o 2 de los rodillos 2, 3, 4 y 5 para revelar COMODINES CALAVERA con símbolo multiplicador.

Un rodillo no puede arrastrarse en más de 3 posiciones de las casillas en total, mientras que si en un rodillo aparecen 2 símbolos en total no podrá arrastrarse más de 2 posiciones de las casillas. Además, el arrastre se detendrá si un scatter de GIROS GRATIS o un COMODÍN SELLO han alcanzado la posición inferior de la casilla en un rodillo arrastrado.

Los COMODINES CALAVERA aparecerán con un multiplicador de símbolos aumentado. Cada siguiente COMODÍN CALAVERA arrastrado hacia abajo aparecerá con un multiplicador de x1, x2 o x3 mayor que el multiplicador de símbolos más alto previo que haya aparecido en cualquier símbolo del rodillo. Si no hay un multiplicador de símbolos presente en ninguno de los símbolos del rodillo, se asumirá un multiplicador de símbolos inicial de x1 al arrastrar el primer COMODÍN CALAVERA.

## COMODINES

Los símbolos SELLO, así como los símbolos CALAVERA formados por la ejecución de las funciones Conquista o Muerte, son COMODINES. Todos los COMODINES sustituyen a todos los símbolos de pago y cuentan como el símbolo que forma la combinación ganadora más larga en una única línea de premio.

## GIROS GRATIS

3 scatters de GIROS GRATIS en cualquier lugar activan 8 GIROS GRATIS. La ronda de bono comienza con la fase de JUICIO. Pulsa en JUZGAR y se seleccionará un jinete al azar para activarlo en cada giro durante los GIROS GRATIS.

Los jinetes restantes también pueden activarse al azar en un giro si aparecen COMODINES SELLO durante la ronda de bono.

Si se consiguen 3 scatters durante los GIROS GRATIS, se obtendrán 4 GIROS DE BONO y otra fase de JUICIO en la que se seleccionará al azar uno de los jinetes restantes para que también se active en cada giro durante el resto de la ronda de bono.

Mientras queden jinetes por activar durante el JUICIO, pueden producirse reactivaciones.

Los COMODINES SELLO no aparecerán si todos los jinetes han sido activados durante el JUICIO.

En los GIROS GRATIS, cuando más de un jinete esté configurado para activarse en cada giro, sus activaciones seguirán el mismo orden que en el juego normal.

## PREMIO MÁX.

El importe máximo del premio está limitado a 100 000 veces tu apuesta actual. Si el premio total de una RONDA DE GIROS GRATIS llega a 100 000 veces, la ronda finalizará inmediatamente, se otorgará el premio y se perderán todos los giros gratis restantes.

## CÓMO JUGAR A JUDGEMENT DAY MEGAWAYS™

### Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

### Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

### Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 GBP, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón “Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón “Apostar”, hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego. Las ganancias del jackpot no se pueden apostar.

### Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se

produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería:  $2 / 20 * 300 = 30$ .

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera:  $2 * 20 = 40$ .

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia =  $2 \times 2 = 4$ .

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

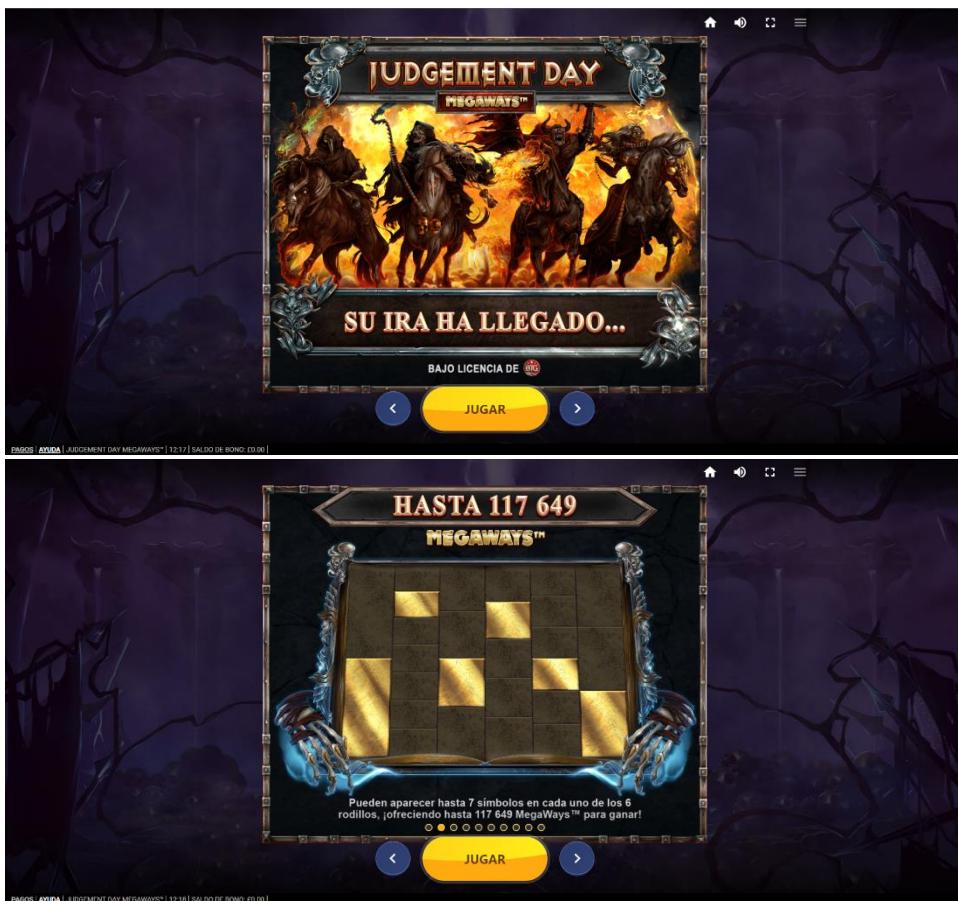
Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP ≈ XX.XX%

El multiplicador máximo calculado del juego es 21000.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XX



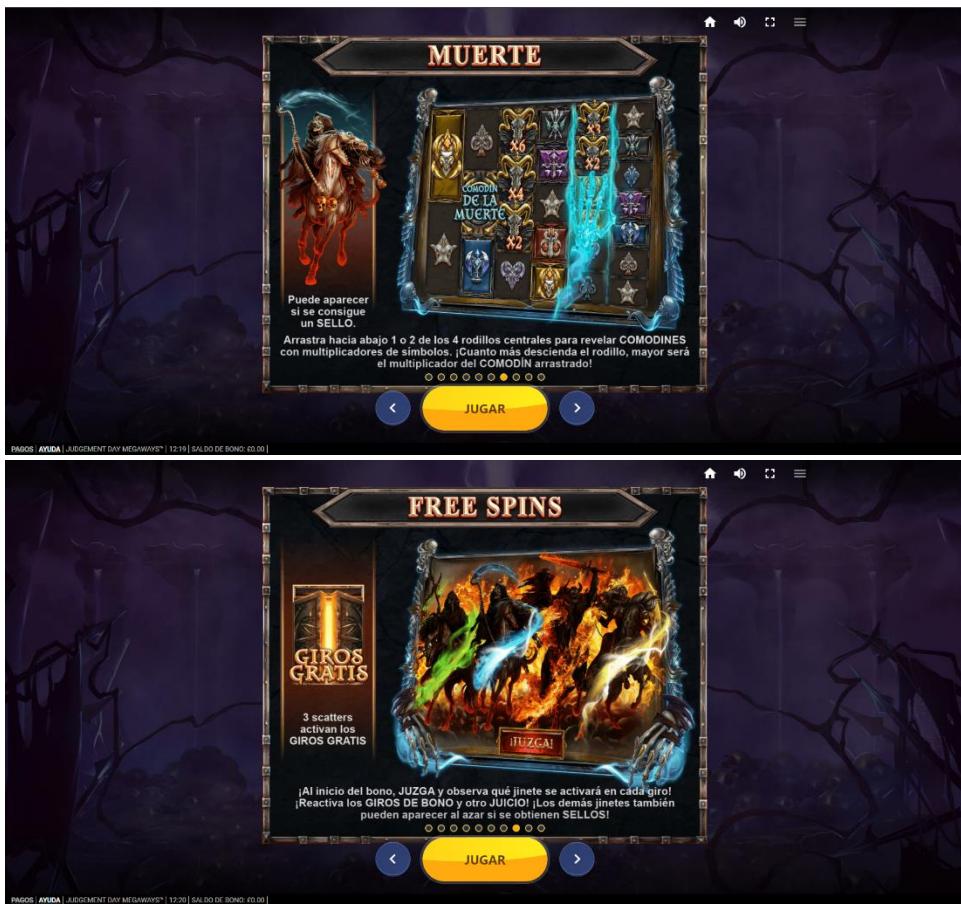




PAGOS AVUDA | JUDGEMENT DAY MEGAWAYS® | 12/19 | SALDO DE BONO: 20.00 |



PAGOS AVUDA | JUDGEMENT DAY MEGAWAYS® | 12/19 | SALDO DE BONO: 40.00 |





PAGOS | AVDA | JUDGEMENT DAY MEGAWAYS™ | 12.00 | SALDO DE BONO: 20.00 |



PAGOS | AVDA | JUDGEMENT DAY MEGAWAYS™ | 12.00 | SALDO DE BONO: 10.00 |

 **JOKERBET**