

# REGLAS DE JUEGO

---

KING OF OLYMPUS

 **JOKERBET**

## King of Olympus™

### Juego de 6 carretes y 5 filas con premios en cualquier lugar

#### Cómo jugar:

- La pantalla inicial muestra las funciones del juego.
- Pulse el botón ► para empezar a jugar.
- El juego se juega sin líneas de premio.
- 8 o más símbolos coincidentes en cualquier lugar de los carretes activan un premio.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **APUESTA**.
- Seleccione su apuesta total en el menú desplegable y pulse **Confirmar**.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.

#### Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- 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 **INFO**.
- Para desplazarse por la tabla de premios, desplácese hacia arriba o abajo o deslice la pantalla.
- Para cerrar la página de referencia y volver al juego, pulse el botón flecha atrás.

#### Límite máximo de ganancias:

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

#### Scatter:

- El símbolo **SCATTER** del juego es el símbolo con la palabra **BONUS**.
- 4 o más símbolos **SCATTER** en cualquier posición activan la función de **Partidas Gratis**.

#### **Símbolos Bola de fuego:**

- El juego cuenta con 3 símbolos **BOLA DE FUEGO**:
  - un símbolo **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** con un multiplicador;
  - un símbolo de **BOLA DE FUEGO MISTERIOSA** con signos de interrogación;
  - un símbolo **BOLA DE FUEGO DE PARTIDAS GRATIS** con el número de partidas gratis correspondiente: **+2, +3, +4 y +5**.
- Los símbolos **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** y **BOLA DE FUEGO MISTERIOSA** están activos tanto durante el juego principal como en la función de **Partidas Gratis**.
- Los símbolos de **BOLA DE FUEGO DE PARTIDAS GRATIS** solo pueden aparecer durante las **Partidas Gratis**.
  - **Nota:** cualquier símbolo de **BOLA DE FUEGO** se activará solo si hay un premio de derrumbe en la pantalla.
- Los símbolos de la **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** pueden tener los siguientes multiplicadores: x3, x4, x5, x6, x8, x10, x12, x15, x20, x25, x50, x75, x100, x250 y x500.
- Si el símbolo de **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** está activado, el multiplicador de las bolas de fuego se añadirá a la barra multiplicadora. Por ejemplo, si el multiplicador de barras actual es x3, y hay 2 símbolos de **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** activados en la pantalla (x5 y x15), la barra multiplicadora se actualizará a x23: (x3 + x5 + x15).
- Si el símbolo de **BOLA DE FUEGO MISTERIOSA** está activado, se revelará un multiplicador aleatorio de hasta x500 y se añadirá a la barra multiplicadora.

#### **Función Derrumbe:**

- En **King of Olympus™** un mismo giro puede crear varios premios.
- 8 o más símbolos coincidentes en cualquier lugar de los carretes activan un premio.
- Tras un giro, todos los símbolos que participen en combinaciones ganadoras, explotarán tras calcular los premios. Los símbolos sobre los símbolos explotados caerán y crearán combinaciones de símbolos nuevas.
- Hay una barra multiplicadora junto a los carretes.
- Durante el primer derrumbe, la Bola de fuego sin multiplicador se mueve al puntero de flecha. Se considera un multiplicador x1.
- Con cada derrumbe posterior, la barra multiplicadora aumenta en +1.
- Los carretes se seguirán derrumbando de esta forma mientras se sigan creando combinaciones ganadoras nuevas.

- Cuando no haya más derrumbes, los premios acumulados por giro en ese momento se multiplicarán por el multiplicador final.
- Los premios acumulados se muestran en la parte superior de los carretes.
  - Nota: En el siguiente nuevo giro, la barra multiplicadora volverá al estado inicial.
- La **función Derrumbe** está activa tanto durante el juego principal como en la función de **Partidas Gratis**.

#### Panel informativo:

- Hay un tablero de información que muestra información detallada para cada premio de derrumbe.
- Aparecen a la izquierda de los carretes.
- Cuando se gana un derrumbe, aparece una cadena de información en el tablero. Muestra:
  - El número de símbolos que participaron en un premio + la imagen del símbolo + la cantidad de premios.
- Las cadenas de información aparecen al desplegarlas en la parte inferior del tablero.
- Cuando no se produce premio por derrumbe, las cadenas de información desaparecen del tablero.

#### Función de Partidas gratis:

- Las **Partidas Gratis** se activan cuando 4 o más símbolos **SCATTER** aparecen a la vez en cualquier parte de los carretes.
- Cuantos más símbolos **SCATTER** activen la función de **Partidas Gratis**, más partidas gratis recibirá:
  - 4 símbolos **SCATTER** activarán 10 partidas gratis.
  - 5 símbolos **SCATTER** activan 12 partidas gratis.
  - 6 o más símbolos **SCATTER** activan 14 partidas gratis.
- Pulse el botón ► para iniciar la función cuando esta se active.
- Durante las **Partidas Gratis**, los símbolos especiales **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** con números **+2, +3, +4 y +5** pueden otorgar esa cantidad indicada de partidas gratis adicionales. Sin embargo, las **Partidas Gratis** adicionales se otorgarán solo si la Bola de fuego se activa al conseguir un premio en pantalla.
- La barra multiplicadora no se reinicia durante las **Partidas Gratis** cuando se inicia un nuevo giro.
- Las **Partidas Gratis** pueden reactivarse de forma indefinida.
- Pulse ► en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

#### Llamas:

- Hay dos llamas a la izquierda y a la derecha de los carretes.
- En cualquier giro del juego principal o las **Partidas Gratis**, las llamas pueden disparar un símbolo de **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** en cualquier lugar de los carretes.
  - Nota: Las llamas pueden disparar múltiples símbolos de **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA**.
  - Nota: Las llamas pueden disparar uno o más símbolos de **BOLA DE FUEGO MULTIPLICADORA** antes de que los símbolos aparezcan en los carretes.

#### **Modo Apuesta Extra:**

- En el juego principal, puede activar el modo **Apuesta Extra**.
- Cuando se activa el modo de **Apuesta Extra**, aumentan las posibilidades de activar **Partidas Gratis** con mayor frecuencia.
- Jugar con el modo de **Apuesta Extra** aumenta su apuesta total en un 20%.
- Pulse **Apuesta Extra** para activar o desactivar el modo.
- Habilitar la **Apuesta Extra** no cambia los pagos.

#### **COMPRAR FUNCIÓN:**

- **COMPRAR FUNCIÓN** es una forma opcional de activar manualmente la función de **Partidas Gratis**.
- El botón **COMPRAR FUNCIÓN** está a la izquierda de los carretes.
- El botón **COMPRAR FUNCIÓN** estará desactivado cuando esté activo el **Modo Apuesta Extra**.
- El precio de la función depende de la cantidad apostada.
- El precio de la función aparece en el menú de **COMPRAR FUNCIÓN**.
- Pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** para abrir el menú. Pulse + o - para elegir el precio de la función y después pulse el botón **COMPRAR**.
- Si no quiere comprar una función, pulse el botón **X**.
  - Nota: el botón **COMPRAR** puede estar deshabilitado si comprar la función superará la apuesta total máxima.

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

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) del juego estándar es del 93.45%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA EXTRA** es del 93.53%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 93.50% cuando el **COMPRAR FUNCIÓN** está activa.
- 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 o 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.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

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

# OK

 **JOKERBET**