

REGLAS DE JUEGO

LIMBO PLUS

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

En el juego del LIMBO, en cada tirada se extrae aleatoriamente un multiplicador de entre 0,97x y 10.000,00x, con dos decimales. El jugador puede apostar a un multiplicador objetivo entre 1,05x y 10.000,00x.

Si el multiplicador objetivo al que ha apostado el jugador es igual o superior al multiplicador extraído aleatoriamente, el juego otorga un premio igual al multiplicador objetivo x la apuesta.

Si el multiplicador objetivo al que ha apostado el jugador es inferior al multiplicador extraído aleatoriamente, se considera una pérdida y no hay premio.

El RTP de este juego es del 99.00% en base a usar la opción de MULTIPLICADOR OBJETIVO Máx.

El jugador puede configurar la apuesta seleccionando un multiplicador objetivo con dos decimales en el campo MULTIPLICADOR OBJETIVO, que resultará en una posibilidad de premio, mostrada en el campo POSIBILIDAD DE PREMIO.

El jugador también puede configurar la apuesta seleccionando una posibilidad de premio con hasta 8 decimales en el campo POSIBILIDAD DE PREMIO, que resultará en un multiplicador objetivo para esa posibilidad, mostrado en el campo MULTIPLICADOR OBJETIVO.

La posibilidad de premio se calcula como el RTP dividido entre el multiplicador objetivo. El multiplicador se calcula como el RTP dividido entre la posibilidad.

REGLAS DEL JUEGO

Todos los premios se multiplican por la apuesta total.

Todos los premios otorgados en divisa se redondean a la baja a dos decimales.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar la tirada.

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

APUESTA MÍNIMA: 100
APUESTA MÁXIMA: 400.000

APOSTAR Y MENÚ DE APUESTA

Use los botones y para cambiar el incremento o decremento de la apuesta o use el menú de cambio de apuesta para personalizar la apuesta.

En el menú de cambio de apuesta, la apuesta actual está escrita en un cuadro de texto bajo la etiqueta de APUESTA TOTAL.

Use los botones y junto a la etiqueta para cambiar gradualmente el número hacia arriba o hacia abajo.

Use el teclado en pantalla para escribir el número que desee. Preste atención al mínimo y al máximo indicado bajo el cuadro de texto APUESTA TOTAL para entender entre qué límites de apuesta puede escribir.

En el caso de escribir una apuesta inválida, el número se vuelve rojo y aparecerá un mensaje de error explicando cuál es el error que hace que ese número sea inválido.

El botón 1/2 divide a la mitad el número actual en el cuadro APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 1/2 lo divide y lo redondea a la baja hasta el primer número válido.

El botón 2x dobla el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 2x lo dobla y lo redondea al alza hasta el primer número válido.

El botón REINICIAR reinicia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL a la apuesta presente antes de abrir el menú de apuesta.

El botón APUESTA MÁX cambia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL al máximo permitido, dentro de los límites del juego.

CÓMO JUGAR

Haga clic en los botones o para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta. Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.

Pulse el botón JUGAR para iniciar el juego.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

activa o desactiva el sonido y la música.

abre la página de Información.

y aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.

inicia el juego.



abre el menú de tirada automática.


Pinche de nuevo el botón para detenerlo.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

- PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción
- AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego
- EFFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego
- HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

PANTALLA DE INFORMACIÓN

 y  sirven para moverse entre las páginas de información.

 cierra la pantalla de información.

1 CRÉDITO = 1 COP

La cantidad máxima de premio está limitado a 10000X apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 10000X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Pulse en el botón INICIAR TIR.AUTO. para iniciar la función de tirada automática.

AJUSTES DE AUTOJUEGO

Los ajustes de TIRADA TURBO y TIRADA RÁPIDA determinan la velocidad entre cada apuesta durante la función de tirada automática.

NÚMERO DE APUESTAS - seleccione la cantidad de apuestas que se realizarán por la siguiente función de tirada automática.

AJUSTAR RUTA PERSONALIZADA - seleccione manualmente qué azulejos son seleccionados por la función de tirada automática en cada apuesta.

DETENER EN PÉRDIDA - la función de tirada automática se detiene cuando se ha perdido en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

DETENER EN BENEFICIO - la función de tirada automática se detiene cuando se ha ganado en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

EN PREMIO - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en un premio, a través de las opciones mutuamente excluyentes de REINICIAR APUESTA e INCREMENTAR APUESTA.

INCREMENTAR APUESTA - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

EN PÉRDIDA - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en una pérdida, a través de las opciones mutuamente excluyentes de REINICIAR APUESTA e INCREMENTAR APUESTA.

INCREMENTAR APUESTA - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

OK

 **JOKERBET**