

REGLAS DE JUEGO

LOKI'S DESCENDANTS

 **JOKERBET**

Reglas del juego Loki's Descendants

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

92.15 93.15 94.15 95.15 96.15

94.09 95.09 96.09

Sin Jackpot:

91.14

93.05

95.12

96.10

Feature Buy:

93.08

96.05



SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

SÍMBOLO COMODÍN

El COMODÍN puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4. La Serpiente también puede crear un símbolo COMODÍN.

El COMODÍN sustituye a todos los símbolos de pago.

FUNCIÓN SERPIENTE

La función puede activarse aleatoriamente una, dos o tres veces en un mismo giro. La primera vez, la Serpiente lanza 3 COMODINES en diagonal desde el 2.º hasta el 4.º rodillo,

comenzando desde la boca de la Serpiente. La Serpiente puede soplar aleatoriamente una segunda vez, otorgando un MULTIPLICADOR de giro de x3, x5 o x10. El MULTIPLICADOR de giro se coloca en el centro de los 3 COMODINES generados por la Serpiente. La Serpiente puede soplar aleatoriamente por tercera vez, otorgando un segundo MULTIPLICADOR de x3, x5 o x10, que multiplica el primer MULTIPLICADOR.

FUNCIÓN FENRIR

La función puede activarse aleatoriamente una, dos o tres veces en un mismo giro. La primera vez, Fenrir quema todos los símbolos Júnior (As, K, Q, J y 10). Puede quemar aleatoriamente por segunda vez otros dos tipos de símbolos: Cerveza y Escudo. Finalmente, puede quemar de forma aleatoria los símbolos de Lanza. Cuando el monstruo deja de quemar, caen símbolos nuevos desde la parte superior. El tipo de símbolos que se haya quemado no puede volver a caer desde arriba. Solo pueden caer los tipos de símbolos no quemados y símbolos COMODÍN. Esto permite crear premios gigantescos utilizando únicamente los símbolos de mayor valor. No pueden caer símbolos Scatter.

La función Fenrir se puede activar en paralelo con la función Serpiente.

FUNCIÓN HEL

Esta función puede activarse aleatoriamente una, dos o tres veces en un giro con premio.

La primera vez, el cuchillo de Hel da un corte a la tragaperras y convierte todos los símbolos ganadores en dobles. De este modo, el número de combos ganadores de 3 símbolos se multiplica por 8, el de 4 símbolos por 16 y el de 5 símbolos por 32.

De forma aleatoria, el cuchillo de Hel puede dar un corte a la tragaperras por segunda vez y convertir todos los símbolos ganadores en triples. De este modo, el número de combos ganadores de 3 símbolos se multiplica por 27, el de 4 símbolos por 81 y el de 5 símbolos por 243.

El cuchillo de Hel puede dar un tercer corte aleatoriamente y todos los símbolos ganadores se convierten en cuádruples. De este modo, el número de combos ganadores de 3 símbolos se multiplica por 64, el de 4 símbolos por 256 y el de 5 símbolos por 1024.

La función Hel puede ejecutarse en un giro junto con la función Serpent o Fenrir.

GIROS GRATIS

Si consigues 3 scatters de GIROS GRATIS en el primer, tercer y quinto rodillo, durante un giro del juego principal, se activan 7 GIROS GRATIS.

En cada GIRO GRATIS se activa al menos 1 de las funciones Serpiente, Fenrir y Hel.

Si consigues 3 scatters de GIROS GRATIS durante los GIROS GRATIS, el resto de los GIROS GRATIS se convierten en SÚPER GIROS y consigues 7 giros adicionales. Los símbolos de SÚPER GIROS no pueden aparecer durante los GIROS GRATIS.

SÚPER GIROS

Si consigues 2 scatters de GIROS GRATIS y 1 scatter de SÚPER GIROS en el primer, tercer y quinto rodillo durante un giro del juego principal, se activan 7 SÚPER GIROS.

En cada giro se activa como mínimo 1 de las funciones Serpiente, Fenrir o Hel dos o más veces.

Si consigues 3 scatters de GIROS GRATIS, el resto de los SÚPER GIROS se convierten en GIROS MONSTRUOSOS y consigues 7 giros adicionales. Los símbolos de SÚPER GIROS no pueden aparecer durante los SÚPER GIROS.

GIROS MONSTRUOSOS

Si aparecen 2 scatters de SÚPER GIROS y 1 scatter de GIROS GRATIS en el primer, tercer y quinto rodillo durante un giro del juego principal, se activan 7 GIROS MONSTRUOSOS. En cada giro se activa como mínimo 1 de las funciones Serpiente, Fenrir o Hel. Si aparecen 3 scatters de GIROS GRATIS, el premio actual se mejora hasta el gran premio de 20 000 veces el valor de tu apuesta actual y se termina la función. Los símbolos SÚPER GIROS no pueden aparecer durante los GIROS MONSTRUOSOS.

GRAN PREMIO

Si aparecen 3 símbolos scatter de SÚPER GIROS durante un giro del juego principal se concede el gran premio de 20 000 veces el valor de la apuesta actual.

PREMIO MÁX.

El premio máximo está limitado a 20 000 veces la apuesta actual. Si el premio total de una ronda de juego llega a 20 000x, la ronda finalizará inmediatamente y se otorgará el premio máximo. En caso de que aún quede algún GIRO GRATIS restante, se perderá.

CÓMO SE JUEGA A LOKI'S DESCENDANTS

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.

Juego automático

Presione el botón AUTO para comenzar el juego automático del juego con la apuesta seleccionada actualmente. Seleccione el total de giro que desea jugar desde el menú desplegable Total de giros.

Más ajustes de tiradas automáticas

Seleccione el límite de pérdida. El Giro Automático se detiene en el último giro antes de llegar al límite de pérdidas. El límite de pérdidas del juego automático debe ser mayor que su apuesta.

El diálogo de TIRADAS AUTOMÁTICAS se expande al elegir MÁS AJUSTES DE TIRADAS AUTOMÁTICAS. Desde aquí puede seleccionar otros criterios para la parada de TIRADAS AUTOMÁTICAS, que incluye: detener si el premio único sobrepasa cierta cantidad, detener en una función de Bonus.

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.

Si se produce más de un premio en la misma línea o grupo, se pagará el premio de mayor valor.

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.

Al participar en un juego con premios de Scatter, solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

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.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que aún no se haya producido el resultado, el juego arrojará un desenlace al recuperar la conexión y este será visible en el historial del juego una vez actualizado el juego.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que se haya producido el resultado, pero no se haya podido informar al jugador de este hecho, el juego informará al jugador del desenlace al actualizar el juego y este será visible en el historial del juego.

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 \approx XX%

El multiplicador máximo calculado del juego es 20000.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XX

Versión del juego: 5.0.1

Fabricante: Dopamine EOOD

PREMIOS DE SÍMBOLO



5 €6.00
4 €3.00
3 €2.00



5 €3.00
4 €2.00
3 €1.20



5 €2.40
4 €1.60
3 €1.00



5 €2.00
4 €1.20
3 €0.80



5 €1.60
4 €1.00
3 €0.60



5 €1.20
4 €0.60
3 €0.40



5 €1.20
4 €0.60
3 €0.40



5 €1.00
4 €0.60
3 €0.40



5 €1.00
4 €0.60
3 €0.40



5 €1.00
4 €0.60
3 €0.40

SÍMBOLO COMODÍN



SUSTITUYE A TODOS LOS SÍMBOLOS DE PAGO.

Puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4. La Serpiente también puede crear un símbolo COMODÍN.

FUNCIÓN SERPIENTE



La Serpiente puede, de manera aleatoria, generar de un soplo 3 COMODINES desde el 2.º hasta el 4.º rodillo. Además, puede otorgar un MULTIPLICADOR e incluso un MULTIPLICADOR del MULTIPLICADOR, con un resultado de hasta 100x.

FUNCIÓN FENRIR



Fenrir puede eliminar de forma aleatoria los 5 símbolos de menor pago. Además, puede eliminar los siguientes 2 símbolos e incluso el tercer símbolo de mayor valor. Otros símbolos nuevos de tipos que no se hayan eliminado sustituyen a los símbolos retirados, permitiéndote obtener premios enormes.

FUNCIÓN HEL



Hel puede cortar aleatoriamente los símbolos ganadores de la máquina tragaperras, convirtiéndolos en dobles, e incluso en triples y cuádruples, multiplicando así el número de combos ganadores hasta x1024.

GIROS GRATIS



Con 3 scatters de GIROS GRATIS en el primer, tercer y quinto rodillo se activan 7 GIROS GRATIS, y se activa como mínimo una de las funciones Serpiente, Fenrir y Hel en cada giro.

SÚPER GIROS



Con 2 scatters de GIROS GRATIS y 1 scatter de SÚPER GIROS en el primer, tercer y quinto rodillo se activan 7 SÚPER GIROS, y al menos una de las funciones Serpiente, Fenrir y Hel se activa dos veces como mínimo en cada giro.

GIROS MONSTRUOSOS



Con 1 scatter de GIROS GRATIS y 2 scatters de SÚPER GIROS en el primer, tercer y quinto rodillo se activan 7 GIROS MONSTRUOSOS, y al menos una de las funciones Serpiente, Fenrir y Hel se activa tres veces como mínimo en cada giro.

GRAN PREMIO



Con 3 scatters de SÚPER GIROS en el primer, tercer y quinto rodillo se consigue el premio máximo de 20 000x.

432 COMBOS PARA GANAR



Los premios se pagan cuando aparecen símbolos idénticos adyacentes en cualquier posición en los rodillos de izquierda a derecha, empezando por el rodillo situado más a la izquierda.

OK

 **JOKERBET**