

# REGLAS DE JUEGO

---

MAGIC MONK RASPUTIN

**JOKERBET** | .es

# Magic Monk Rasputin

## Porcentaje de retorno al jugador (Return To Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) es de 94,80% (RTP más baja) a 97,97% (RTP más alta) en dependencia de la estrategia usada. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Instrucciones del juego

*MAGIC MONK RASPUTIN* es un juego de 5 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 5 líneas de premios fijas. La apuesta es de 0,10 € a 5,00 € (o el equivalente de moneda).

Con los rodillos, primero se consiguen "**Steps**". Según el esquema de premios, para cada combinación de premios se consigue una cantidad determinada de **Steps** por torre. Estos indican cuántos niveles sube la torre correspondiente. En cuanto se llega a la cima de una torre, encima de esta torre se indica el importe "**por Step**" que se paga por cada siguiente **Step** siguiente.

El **CASHPOT** muestra la suma actual de los campos superiores iluminados de cada torre y con cada step se aumenta en una torre hasta que se alcance su máximo. El **CASHPOT** al final del juego se puede aceptar completa o parcialmente. Si se acepta completamente, las torres se reinician en su totalidad y se paga el **CASHPOT**. La aceptación parcial reduce la torre en un nivel y paga el importe de la diferencia.

Si <*RASPUTIN*> cubre todas las posiciones de los rodillos, las torres se reinician en su totalidad y el **CASHPOT** se pone a "0".

Un funcionamiento erróneo anula el juego y los premios.

## Premios Step

- Todos los premios Step valen para las combinaciones de símbolos del mismo tipo.
- Todos los premios Step valen en las líneas indicadas.
- Todos los premios Step valen de izquierda a derecha.
- Los premios ganados en diferentes líneas para la misma torre se adicionan Step.

## Operación

·

### Selección de la apuesta



- Pulsando el botón se despliega el menú en el que debe ajustarse la apuesta. La apuesta ajustada se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.



- Tocando el botón se selecciona la apuesta máxima. La apuesta se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.

- **Selección de la cantidad de juegos para el autoarranque**



- Pulsando el botón se despliega el menú en el que puede ajustarse la cantidad de autoarranques.

- **Ajustes adicionales para el autoarranque**

- Si además de la cantidad de autoarranques se ofrecen otros ajustes, todos los casilleros señalizados con \*) son obligatorios y deben cumplimentarse.

- **Inicio del juego**

- **Inicio**



- Tocando este botón arrancan los rodillos y comienza un juego.

- **Autoarranque**



- Pulsando este botón Autoarranque se activa el arranque automático de los rodillos. A continuación, los juegos transcurren de forma automática. En el casillero colindante se muestran los autoarranques que aún no se han jugado.



- Tocando este botón se termina el inicio automático o autoarranque.

- **Parada de los rodillos**

- Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

- **Evaluación de las posiciones de los rodillos**

- Los premios se adjudican según el plan de premios. El plan de premios se puede llamar tocando el botón **Plan De Premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Aquí sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en las distintas líneas se acumulan a un resultado al igual que los premios Scatter.

- **En caso de un premio**

- Si resulta ganador, a partir de los 0,05 € (o el equivalente de moneda) hay 2 tipos de Gamble o riesgo posibles (riesgo con cartas y riesgo con escalera), así como la posibilidad de obtener un premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si se encuentra activado el autoarranque.

- **Aceptación**



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Oferta de riesgo

Tocando el botón Riesgo se selecciona el riesgo de naipes o el riesgo de escalera.

## Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da el **PREMIO MÁXIMO**.



Selección de los naipes negros o rojos

## Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Tocando se ejecuta un paso de riesgo.

## Aceptación parcial



Tocando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## Aceptación completa



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

## Activación del sonido

(sólo disponible en el modo móvil)



El sonido se puede activar tocando el campo correspondiente.

- **Indicación de los botones adicionales**

- (sólo disponible en el modo móvil)



- Pulsando el botón correspondiente se visualizan o suprimen los botones adicionales.

- **Plan de premios**



- El plan de premios se puede llamar y desactivarse tocando el botón correspondiente.

- **Ayuda**



- Tocando este botón se muestran y desactivan las informaciones de ayuda.

- **Imagen completa**

- (sólo disponible en el modo de escritorio)



- Tocando este botón se conmuta y desactiva el modo de imagen completa.

- **Zurdo – diestro**

- (sólo disponible en el modo móvil)



- Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida.

- **Sonido**



- Pulsando este botón se puede desconectar o conectar el tono (en el modo móvil) y regular el volumen (en el modo de escritorio).

- **Cerrar**



- Tocando este botón se termina el juego.

# OK

**JOKERBET** .es