

REGLAS DE JUEGO

MAX DANGEROUS AND THE LOST RELICS



REGLAS DEL JUEGO

A continuación se incluye la relación del juego para homologar:

MAX DANGEROUS Y LAS RELIQUIAS PERDIDAS

Nombre	MAX DANGEROUS Y LAS RELIQUIAS PERDIDAS
Fabricante	Red Rake Gaming
Versión	MAX DANGEROUS Y LAS RELIQUIAS PERDIDAS
Variante	Video Slot
Geometría	5 x 4 rodillos
Tecnología	HTML5
Componente de habilidad	No existen ningún componente de habilidad
Botes progresivos	No está conectada a ningún bote progresivo
Rondas de bonus	Este juego tiene de una ronda de bonus consistente en tiradas gratuitas
Porcentaje de retorno	95.3%
Modo automático	Sí existe modo automático con un máximo 100 tiradas automáticas

REGLAS DEL JUEGO

- **Max Dangerous y las Reliquias Perdidas** es una máquina tragaperras con 5 rodillos y 4 filas que cuenta con 50 líneas y fase de tiradas gratis.
- El botón de **JUGAR** hace una tirada con la apuesta seleccionada.
- Al pulsar **AUTOSPIN** jugarás automáticamente con el número seleccionado de tiradas.
- En caso de que una combinación de símbolos pudiese dar más de un premio, esa combinación se premiará con la configuración que produzca el multiplicador más alto.
- Las combinaciones ganadoras y los pagos se deciden según la **TABLA DE PREMIOS**. Los premios que aparecen en esta tabla tienen el valor de la divisa con la que se está jugando en esos momentos.
- Los cálculos de las ganancias se basan en las combinaciones de símbolos consecutivos de izquierda a derecha.
- En cada tirada, los símbolos premiados desaparecen, produciéndose un respin donde, tras un desplazamiento hacia abajo de los símbolos por encima de los huecos, los nuevos huecos son rellenados con otros símbolos. Los premios obtenidos de esta manera se suman al premio total. Este proceso se repite hasta que no haya más premios.
- El símbolo Wild puede sustituir a cualquier otro símbolo.

- **Hay 5 medidores:** el látigo, el avión, la calavera, el sombrero y el cáliz.
- Cada vez que se obtiene un premio con estos símbolos, se rellenará el medidor correspondiente tantos espacios como símbolos en cada línea de premio obtenida. Por ejemplo, en caso de obtener 2 líneas de premio de 3 látigos cada una, el medidor del látigo se llenará 6 espacios. El símbolo WILD no cuenta para llenar estos medidores.
- Cada vez que un medidor se llena, se lanza una vez la mecánica correspondiente. La capacidad de los medidores látigo, avión y cáliz es de 11 espacios, mientras que la capacidad de calavera y sombrero es de 10 espacios.
- En caso de llenar varios medidores, las mecánicas se ejecutarán en el siguiente orden: látigo, avión, calavera, sombrero y cáliz. Los medidores se resetean al final de cada tirada.

- **LÁTIGO:** se sortea uno de los símbolos y un multiplicador. Todas las instancias de dicho símbolo que hubiera en los carretes, además de los wilds, se transforman en el multiplicador escogido. Todos esos multiplicadores se suman para formar un gran multiplicador por el que se multiplicará la apuesta.
- **AVIÓN:** El avión recorre una fila de izquierda a derecha, cambiando todos los símbolos de la fila, a excepción de los wilds, por nuevos símbolos del mismo tipo.
- **CALAVERA:** 3 sticky wilds aparecen en los rodillos. Cada sticky wild tiene 3 vidas. Cada vez que participan en un premio, pierden una vida. Cuando las 3 vidas se han consumido, el símbolo desaparece.

-  Sticky wild con 3 vidas.
-  Sticky wild con 2 vidas.
-  Sticky wild con 1 vida.

- **SOMBRERO:** Se sustituyen los 3 primeros símbolos del segundo carrete por wilds y se colocan 3 más en las posiciones superiores del carrete que aún no se ven. Estos caerán en los sucesivos colapsos (cascadings) en caso de haber premios.
- En caso de llenar varios medidores, las mecánicas se ejecutarán en el siguiente orden: látigo, avión, calavera, sombrero y cáliz. Los medidores se resetean al final de cada tirada.
- El premio máximo por tirada está limitado a 4.000 veces la apuesta total.

FASE DE TIRADAS GRATIS (FREE SPINS)

- Llenando el medidor del cáliz se lanza la fase de 12 tiradas gratis.
- Los medidores del látigo, avión y cáliz no se resetean al final de cada tirada. Además, se completan con sólo 9 espacios en lugar de 11.
- En caso de llenar el medidor del cáliz una vez, todo el premio obtenido en la fase de free spins se multiplicará x2. Este multiplicador se incrementará en 1 por cada vez de más que se haya llenado el medidor.
- La fase de tiradas gratis se juega con unos rodillos especiales.
- Si al terminar la fase de tiradas gratis, el premio total es inferior a 10 veces la apuesta que activó la fase, se obtienen 4 tiradas gratis adicionales. Se seguirán obteniendo tiradas adicionales hasta que el premio total de la fase supere dicho mínimo de 10 veces la apuesta.
- La fase de tiradas gratis se juega al mismo nivel de apuesta que la tirada que activó la fase.
- Si el juego se interrumpe durante una fase de tiradas gratis, se completará la ronda al azar y guardará las ganancias. En la siguiente conexión al juego, las ganancias se acreditarán en el saldo del jugador y la repetición completa de la fase de tiradas gratis estará disponible en el "Histórico del jugador".

BOTONES

BOTÓN	FUNCIÓN
	BOTÓN JUGAR. Haz clic para hacer una tirada con la apuesta seleccionada.
	Haz clic para iniciar el juego automáticamente. Selecciona el número de tiradas automáticas.
	Utiliza el selector de apuesta para modificar la apuesta total.
	Haz clic para ver la TABLA DE PREMIOS.
	<p>Haz clic en el botón para ver las opciones del MENÚ:</p> <ul style="list-style-type: none"> HISTÓRICO Consulta el histórico de jugadas. AYUDA Ver "Reglas del Juego". SALIR Pulsa para salir del juego.
	Haz clic para activar o desactivar los sonidos del juego.
	Para una mejor experiencia de juego utiliza PANTALLA COMPLETA.
	Haz clic para abrir el histórico de apuestas (REPLAY).

FREE ROUND BONUS

Los FRBs (Free Round Bonus) son rondas que puedes disfrutar sin coste alguno. Los FRBs son dados por el operador del casino, no por el juego. Si dispones de FRBs se te comunicará al cargar el juego y además se mostrará una ventana de aviso cuando los FRBs se agoten para notificarte que la próxima partida que juegues tendrá el coste de la apuesta establecida. El valor de la apuesta no es modificable y las reglas de las partidas son las mismas que en el modo de juego normal.

VENTANAS FRBS	FUNCIÓN
	Ventana con notificación de FRBs disponibles.
	Ventana de aviso de finalización de FRBs.

MAX DANGEROUS Y LAS RELIQUIAS PERDIDAS





TABLA DE PREMIOS

TABLA DE PREMIOS X

	5 4 3	30 € 6 € 1,5 €		5 4 3	12 € 3 € 0,9 €		5 4 3	12 € 3 € 0,9 €		5 4 3	6 € 1,5 € 0,6 €
	5 4 3	6 € 0,6 €		5 4 3	3 € 0,9 € 0,3 €		5 4 3	3 € 0,9 € 0,3 €		5 4 3	3 € 0,9 € 0,3 €
				5 4 3	3 € 0,9 € 0,3 €						

El símbolo es WILD y sustituye a todos los símbolos.

En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.

Las combinaciones sólo son válidas desde la izquierda

SÍ NO NO

Todos los símbolos de las combinaciones premiadas durante una tirada normal o una tirada en fase de tiradas gratis desaparecen.

Los huecos son rellenados con nuevos símbolos. Se reevalúa entonces el nuevo resultado obtenido y se suman las nuevas ganancias a las ganancias totales de la tirada

MEDIDORES

Hay 5 medidores: el látigo, el avión, la calavera, el sombrero y el cáliz.



Cada vez que se obtiene un premio con estos símbolos, se llenará el medidor correspondiente tantos espacios como símbolos en cada línea de premio obtenida. Por ejemplo, en caso de obtener 2 líneas de premio de 3 látigos cada una, el medidor del látigo se llenará 6 espacios. El símbolo WILD no cuenta para llenar estos medidores.



Cada vez que un medidor se llena, se lanza una vez la mecánica correspondiente. La capacidad de los medidores látigo, avión y cáliz es de 11 espacios, mientras que la capacidad de calavera y sombrero es de 10 espacios.

Es posible llenar un medidor más de una vez, en cuyo caso se mostrará un globo indicando el número de veces que se ha llenado.



En caso de llenar varios medidores, las mecánicas se ejecutarán en el siguiente orden: látigo, avión, calavera, sombrero y cáliz. Los medidores se resestean al final de cada tirada.

LÁTIGO

Se sortea uno de los símbolos y un multiplicador. Todas las instancias de dicho símbolo que hubiera en los carretes, además de los wilds, se transforman en el multiplicador escogido. Todos esos multiplicadores se suman para formar un gran multiplicador por el que se multiplicará la apuesta.

**AVIÓN**

El avión recorre una fila de izquierda a derecha, cambiando todos los símbolos de la fila, a excepción de los wilds, por nuevos símbolos del mismo tipo.



CALAVERA

3 sticky wilds aparecen en los rodillos.



Cada sticky wild tiene 3 vidas. Cada vez que participan en un premio, pierden una vida. Cuando las 3 vidas se han consumido, el símbolo desaparece.

Sticky wild con 3 vidas.



Sticky wild con 2 vidas.



Sticky wild con 1 vida.



SOMBRERO

Se sustituyen los 3 primeros símbolos del segundo carrete por wilds y se colocan 3 más en las posiciones superiores del carrete que aún no se ven. Estos caerán en los sucesivos colapsos (cascadings) en caso de haber premios.



TIRADAS GRATIS

Llenando el medidor del cáliz se lanza la fase de 12 tiradas gratis.

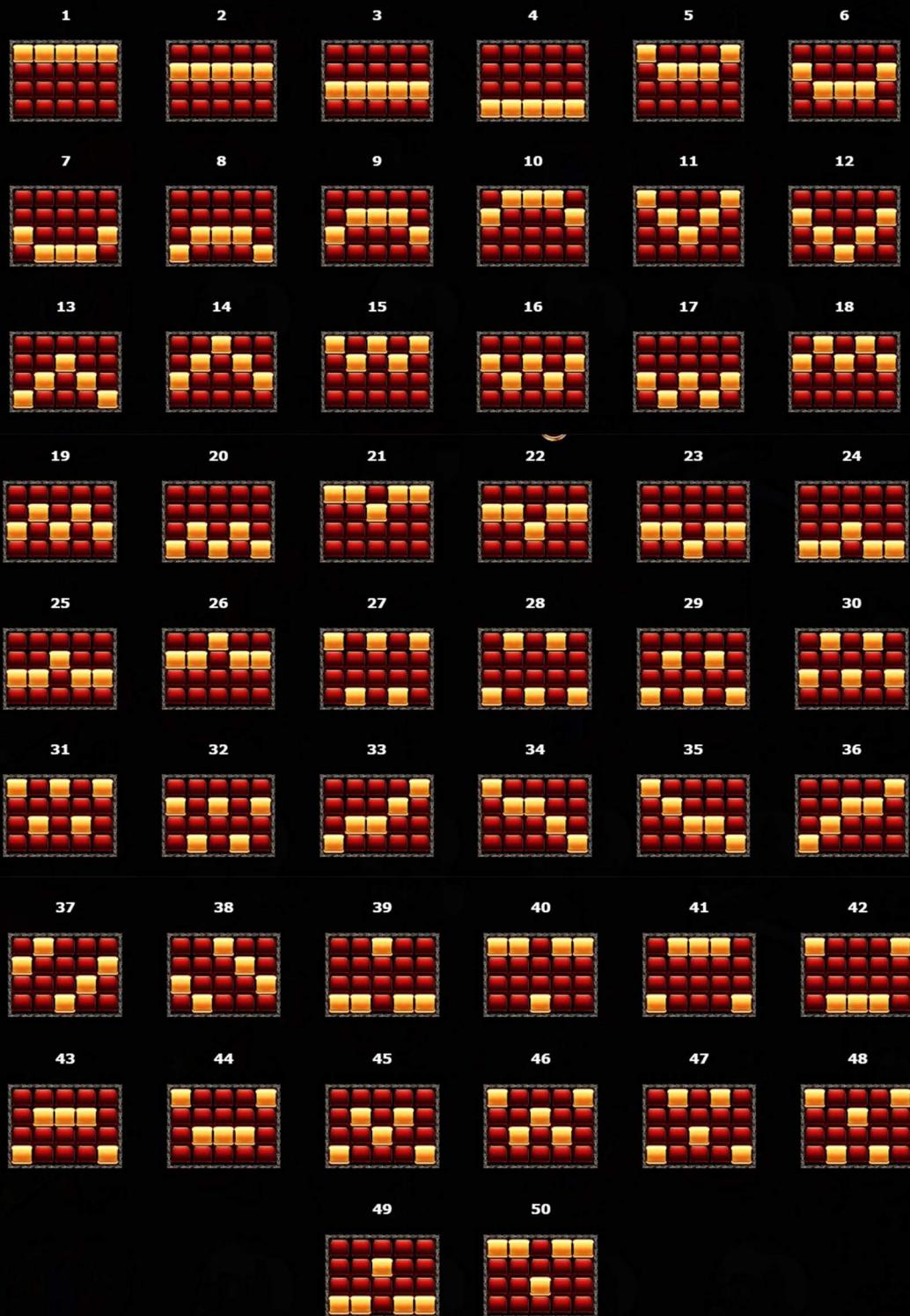


Mientras dure la fase:

- Los medidores del lángido, avión y cáliz no se resestean al final de cada tirada. Además, se completan con sólo 9 espacios en lugar de 11.
- En caso de llenar el medidor del cáliz una vez, todo el premio obtenido en la fase de free spins se multiplicará x2. Este multiplicador se incrementará en 1 por cada vez de más que se haya llenado el medidor.



LÍNEAS DE APUESTA



Las combinaciones sólo son válidas desde la izquierda

SÍ NO NO

Cualquier fallo de funcionamiento anula todos los premios y jugadas.

El retorno para el jugador (RTP) es del %



 **JOKERBET**