

REGLAS DE JUEGO

MENTAL 2

 **JOKERBET**

nOLImIT
C I T Y

Mental II

Reglas del juego

FIRE FRAMES & FIRE REELS



Fire Frames

De forma aleatoria, de 1 a 13 posiciones en los rodillos del juego principal pueden convertirse en un Fire Frame. Cualquier símbolo que aparezca en un Fire Frame se dividirá en 2 partes.

Fire Reels

De forma aleatoria, de 1 a 5 rodillos del juego pueden convertirse en un Fire Reel. Cualquier símbolo que aparezca en un Fire Reel se dividirá en 3 partes.

DEAD PATIENTS



Se activa cuando hay 2 o más símbolos de Dead Patient.

Descubre uno de los símbolos de Patient con un multiplicador aleatorio: x5, x10, x15, x30, x50, x100, x200, x500, x1000, x9999.

El valor del multiplicador refleja el total de símbolos en ese rodillo.

ENHANCER CELLS



Las Enhancer Cells se encuentran en la parte inferior de los rodillos 2, 3 y 4. Cuantos más Fire Frames aparezcan, más Enhancer Cells se activarán:

- 4 Fire Frames activan la Enhancer Cell del rodillo 2.
- 6 Fire Frames activan las Enhancer Cells de los rodillos 2 y 4.
- 8 Fire Frames activan las 3 Enhancer Cells (en los rodillos 2, 3 y 4).

Un Fire Reel es equivalente a 2 o 3 Fire Frames para la activación de Enhancer Cell, dependiendo del tamaño del rodillo en el que se encuentre.

Cada Enhancer Cell puede descubrir uno de los símbolos siguientes:

Wild

El símbolo de Wild normal.



xSplit

Divide un símbolo en cada uno de los otros carretes, duplicando el número de esos símbolos, y se divide en 2 Wilds.

xNudge Wild

- Se va moviendo hasta estar completamente visible en el rodillo.
- En cada cambio de posición de xNudge Wild, el multiplicador del premio aumentará en 1.
- Varios multiplicadores Wild se suman entre sí para obtener un multiplicador Wild total.
- Cuando un xSplit divide un xNudge Wild, el multiplicador del xNudge Wild aumenta en 1.

Patient Symbol

Uno de los 5 símbolos de Patient.

xWays

- Muestra 3 símbolos del mismo tipo y amplía la altura del/los rodillo/s.
- Puede descubrir cualquier símbolo premiado.
- Si hubiera más de un símbolo xWays, todos los símbolos xWays revelarán el mismo símbolo.

xHOLE



Se activa cuando el símbolo xHole cae en un Fire Frame o en un Fire Reel en la segunda posición del tercer rodillo.

En los rodillos normales solo salen símbolos de pago normales y el símbolo Wild, para después dispersarse a posiciones aleatorias y multiplicar sus tamaños actuales por 2, 4 u 8. En caso del xNudge Wild, solo cambia el multiplicador de premios. A continuación, xHole se convierte en Wild.

Los símbolos ganadores situados antes del xHole vuelven a la misma posición.

Si el xHole cae fuera de un Fire Frame o un Fire Reel, no se activará.

Los multiplicadores Dead Patient guardados no se aplicarán después de la función xHole.

xMENTAL



Se activa cuando un símbolo xMental cae en un Fire Frame o un Fire Reel, en cualquier parte del rodillo. Esto desencadena una tirada extra con las siguientes características:

- Todas las posiciones del rodillo recibirán Fire Frames.
- Los potenciadores revelarán xWays, xNudge Wild o xSplit.
- Posibilidad de activar un xHole.

Si el xMental cae fuera de un Fire Frame o un Fire Reel, no se activará.

Si un símbolo xMental activo aparece durante el desencadenante del bono, la función xMental no se activará.

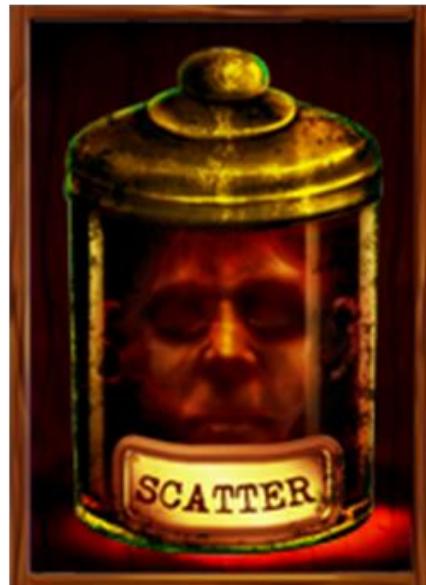
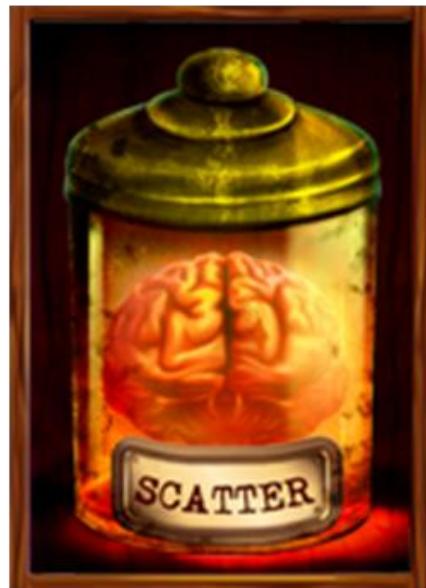
MENTAL TRANSFORM



Cuando aparece el símbolo de Disembodied Scatter en el rodillo 2 o el rodillo 4, se activa la función de Mental Transform.

El símbolo Disembodied Scatter se transforma en uno de los símbolos siguientes: xWays, xSplit, Dead Patient, Wild o Patient.

SCATTERS



Los símbolos de Cognitive Scatter están en los rodillos 1, 3 y 5 del juego principal.

Los símbolos Disembodied Scatters solo pueden aparecer en los rodillos 2 y 4.

Combinaciones de símbolos Scatter:

Sacar 3 símbolos Cognitive Scatter activa 8 Bloodletting Spins.

Si aparecen 3 símbolos Cognitive Scatter y 1 símbolo Disembodied Scatter, se activan 9 Surgery Spins.

Si aparecen 3 símbolos Cognitive Scatter y 2 símbolos Disembodied Scatter, se activan 10 Experimental Spins.

Tiradas extra para rondas de bonificación:

Cada símbolo Scatter que aparece en un Fire Frame otorga +1 tirada.

Cada símbolo Scatter que aparece en un Fire Reel otorga +2 tiradas.

BLOODLETTING SPINS



Los Fire Frames y los Fire Reels permanecen fijos a lo largo de toda la ronda de bonificación.

Obtener 1 símbolo Disembodied Scatter sube de categoría las tiradas restantes a Surgery Spins y concede 1 giro adicional.

Obtener 2 símbolo Disembodied Scatter sube de categoría las tiradas restantes a Experimental Spins y concede 2 giro adicional.

SURGERY SPINS



Además de las funciones de Bloodletting Spins, ambos símbolos de Disembodied Scatter se quedan fijos y activan la función de Mental Transform para cada giro.

Multiplicador Dead: El "Multiplicador" más alto de cada símbolo Dead lleva asociado un "Contador". El contador significa el número de símbolos descubiertos de un Patient concreto. Por ejemplo: Si se descubren 3 símbolos de Patient (1) con los multiplicadores 5x, 10x y 15x respectivamente, el Patient (1) llevará asociado el multiplicador:15 y el contador:3.

A continuación, el multiplicador Dead se transferirá a sus respectivos símbolos de Patient en función del Contador cuando aparezca un nuevo símbolo de Patient en los rodillos. Por ejemplo: Si Patient-1 tiene un Multiplicador:15 y un Contador:3, las 3 primeras veces que aparezca el Patient-1 obtendrá el Multiplicador x15.

Cada vez que se transfiera el multiplicador Dead a un símbolo de Patient, el Contador disminuye en 1. El multiplicador Dead no se transfiere a los símbolos descubiertos a partir del símbolo Dead Patient.

Obtener 1 símbolo Disembodied Scatter sube de categoría las tiradas restantes a Experimental Spins y concede 1 giro adicional.

EXPERIMENTAL SPINS



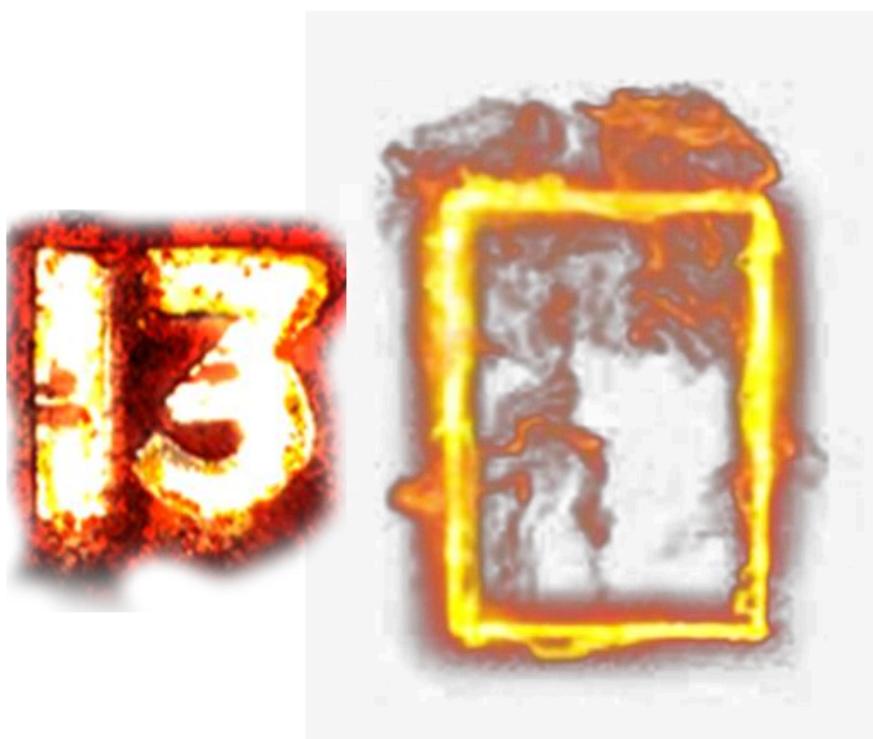
Además de las funciones de Surgery Spins, ambos símbolos de Disembodied se quedan fijos y activan la función de Mental Transform para cada giro.

El contador del multiplicador Dead para los símbolos de Patient no disminuye después de transferirse al símbolo de Patient. Sigue creciendo al revelarse el nuevo símbolo de Dead Patient.

NOLIMIT BOOSTER



Por un coste de 1.4 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizado un símbolo Cognitive Scatter en el rodillo 1.



Por un coste de 6 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizados Fire Frames en todas las posiciones del rodillo.



Por un coste de 99 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizada la activación del xHole.



Por un coste de 3200 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizada la activación del xMental.

GOD MODE



Busca el premio máximo (Death Is Just The Beginning) consiguiendo el símbolo xGOD en cada rodillo a un coste de 6666 veces la apuesta.

DEATH IS JUST THE BEGINNING



El pago máximo de la partida es 99 999 veces la apuesta base.

Cuando el premio total supere esta cantidad, finalizará la ronda de la partida y se concederán 99 999 veces la apuesta base.

El premio máximo también se puede conseguir instantáneamente en el juego principal consiguiendo un símbolo xGod en cada rodillo en una sola tirada.

Reglas del juego

- Mental II es un máquina tragaperras con las siguientes funciones:
 - - Fire Frames & Fire Reels
 - - Dead Patients
 - - Enhancer Cells
 - - xHole
 - - xMental
 - - Mental Transform
 - - Bloodletting Spins
 - - Surgery Spins
 - - Experimental Spins
 - - xGod
- Death Is Just The Beginning108 formas de ganar de forma predeterminada (consulte la tabla de premios para obtener más información).
- El retorno teórico de un jugador para este juego es del 94,04 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función xBet es del 94,24 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Fire Frame Booster es del 94,21 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función xHole Booster es del 94,14 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función xMental Booster es del 94,14 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Bloodletting Spins es del 94,12 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Surgery Spins es del 94,20 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Experimental Spins es del 94,21 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Lucky Draw es del 94,10 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función God Mode es del 94,15 %.
- El pago máximo simulado es 99999 veces la apuesta (1:17000000 rondas).
- Las funciones y resultados de las tiradas se afectan mutuamente en una ronda de juego.
- Un símbolo Wild puede sustituir a cualquier símbolo de pago normal.
- Un símbolo Wild sustituye a la combinación ganadora más alta posible según la tabla de premios.
- Cuando aparece el símbolo xGod, únicamente pueden aparecer símbolos xGod y Araña durante esa tirada. El símbolo Araña no añade ningún valor.
- La división del símbolo Cognitive/Disembodied Scatter se contará como 1 para la activación de bonificaciones.
- Bloodletting, Surgery & Experimental Spins Mode: No aterrizará ningún símbolo Cognitive Scatter.
- Experimental Spins Mode: No aterrizará ningún símbolo Disembodied Scatter.

- Cuando un símbolo con el multiplicador Dead se divide, el nuevo símbolo dividido no obtiene el multiplicador de la función xSplit.
- Surgery & Experimental Spins: El multiplicador de Dead se aplicará primero a los xWays revelados por el símbolo Disembodied Scatter, seguido de las posiciones de Enhancer, en orden de izquierda a derecha.
- Una combinación ganadora del mismo símbolo se obtiene de izquierda a derecha en rodillos contiguos.
- Se pagan los premios coincidentes en múltiples combinaciones.
- Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan de acuerdo a la tabla de pago.
- Dependiendo del modo de juego (juego principal o cualquier otro modo de bonificación), se utilizan diferentes configuraciones de rodillos.
- Todos los valores de pago de los símbolos en la tabla de pagos se muestran en la misma moneda que la apuesta realizada.
- Los errores de funcionamiento anulan todos los premios.
- En caso de error de funcionamiento en el hardware o en el software, se reembolsarán todas las apuestas que fueron afectadas.
- Las rondas del juego que no finalicen antes de 90 días se cerrarán automáticamente. Cualquier premio acumulado durante esa ronda de juego se abonará. Estas rondas no se pueden jugar de nuevo.
- El juego automático activa el juego para un número de rondas seleccionado, o cuando se cumplen cualquiera de los criterios de configuración del juego automático avanzado.
- Cuando se cambie la configuración automática del juego durante una ronda, todos los ajustes surtirán efecto una vez que se complete la ronda o la característica del juego.
- Algunas características automáticas del juego pueden ser obligatorias en algunas jurisdicciones.

 **JOKERBET**