

# REGLAS DE JUEGO

---

MONSTERS UNCHAINED



# Reglas del juego MonstersUnchained

## Versiones del RTP (variaciones)

---

Con Jackpot:

91.14 | 92.14 | 93.14 | 94.14 | 95.14 | 96.14

91.73 | 92.73 | 93.73 | 94.73 | 95.73

93.72 | 94.72 | 95.72

95.70

Sin Jackpot:

90.71

92.73

94.72

95.69

El XX.XX% de la sección de ayuda indica la variante del juego seleccionada en el sistema.

### SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

#### MONSTRUOS ENCADENADOS Y ROMPECADENAS

Cada giro está numerado del 1 al 10, indicado por un contador situado sobre los rodillos.

Hay 3 monstruos encadenados alrededor de la tragamonedas y a cada monstruo lo sujetan 3 cadenas. Las cadenas también se representan con una barra de progreso de 3 pasos al lado del monstruo. Al romper la cadena de un monstruo se completará 1 paso en la barra de progreso.

En el 10.º giro, los monstruos que tengan al menos una de sus cadenas rotas activarán su respectiva función en ese giro concreto. Las funciones de los monstruos se intensifican cuantas más de sus cadenas se rompan. Tras el 10.º giro, las cadenas de los monstruos se restablecen.

Las cadenas de los monstruos se rompen cuando aparecen los scatters Rompecadenas. Pueden aparecer 3 tipos de Rompecadenas (rojo, verde y azul) y cada uno rompe la cadena de su respectivo monstruo.

Los scatters Rompecadenas pueden aparecer en cualquier giro excepto en el 10.º. Solo puede aparecer un símbolo Rompecadenas en un giro y pueden aparecer hasta 3 símbolos Rompecadenas de un tipo específico en un ciclo de giro de 10 giros (uno por cada una de las cadenas de un monstruo concreto).

## MINOTAURO

Las cadenas del Minotauro se rompen cuando aparece el scatter Rompecadenas rojo.

En el 10.º giro el Minotauro expandirá los rodillos, según el número de sus cadenas rotas:

1 cadena destruida: expande los rodillos a 5x4

2 cadenas destruidas: expande los rodillos a 5x5

3 cadenas destruidas: expande los rodillos a 6x5

El tamaño predeterminado del panel es de 5x3 con hasta 243 formas de ganar. El potencial máximo de formas de ganar aumenta con cada expansión:

El panel de 5x4 ofrece hasta 1024 formas de ganar

El panel de 5x5 ofrece hasta 3125 formas de ganar

El panel de 6x5 ofrece hasta 15 625 formas de ganar

#### MEDUSA

Las cadenas de Medusa se rompen cuando aparece el scatter Rompecadenas verde.

En el 10.º giro Medusa añadirá COMODINES a los rodillos en posiciones aleatorias, según el número de sus cadenas rotas:

1 cadena destruida: añade 2 o 3 COMODINES

2 cadenas destruidas: añade 4 o 5 COMODINES

3 cadenas destruidas: añade 6 o 7 COMODINES

Los COMODINES no se pueden situar en el primer y el último rodillo de la tragamonedas en ninguno de los tamaños del panel de la tragamonedas.

#### CERBERO

Las cadenas de Cerbero se rompen cuando aparece el scatter Rompecadenas azul.

En el 10.º giro Cerbero añadirá un MULTIPLICADOR DE PREMIOS, según el número de sus cadenas rotas:

1 cadena destruida: añade un MULTIPLICADOR DE PREMIOS de x2 o x3

2 cadenas destruidas: añade un MULTIPLICADOR DE PREMIOS de x4 o x5

3 cadenas destruidas: añade un MULTIPLICADOR DE PREMIOS de x6 o x7

## SÍMBOLO COMODÍN

Los COMODINES solo aparecen como resultado de la función de Medusa. Los COMODINES sustituyen a todos los símbolos de pago y cuentan como el símbolo que forma la combinación ganadora más larga en una única línea de premio.

## GIROS MONSTRUOSOS

Si aparecen 3 scatters GIROS MONSTRUOSOS en el 1.º, 3.º o 5.º rodillo, se activará un juego de bono con 10 GIROS GRATIS. Los scatters GIROS MONSTRUOSOS pueden aparecer en cualquier giro del juego normal, excepto en el 10.º giro del ciclo. Los scatters GIROS MONSTRUOSOS no pueden aparecer durante los GIROS MONSTRUOSOS.

Ninguna cadena que se haya roto previamente en el ciclo de giro del juego normal se transferirá al juego de bono.

Durante los GIROS MONSTRUOSOS, tras romper una cadena, se activará la función del respectivo monstruo con la intensidad correspondiente en el siguiente giro. La expansión de los rodillos otorgada por el Minotauro y el MULTIPLICADOR DE PREMIOS otorgado por Cerbero permanecerán activos, mientras que Medusa situará COMODINES en posiciones aleatorias del rodillo en cada giro hasta el final del juego de bono.

Al romper todas las cadenas de un monstruo durante los GIROS MONSTRUOSOS se otorgarán +3 giros de bono, lo que da como resultado un máximo de 19 GIROS GRATIS en total si se rompen todas las cadenas de los 3 monstruos y teniendo en cuenta los 10 iniciales.

Una vez finalizada la ronda de bono, el jugador vuelve al juego base con el mismo estado de las cadenas que había alcanzado antes de acceder a los GIROS MONSTRUOSOS.

## CÓMO JUGAR A MONSTERS UNCHAINED

Progreso Del Juego

Cualquier función de progreso del juego, incluidos los símbolos bloqueados en los rodillos que afectan a los giros posteriores, se guarda para la partida al mismo nivel de apuesta al que estás jugando.

Puedes tener diferentes niveles de progreso a diferentes apuestas en el mismo juego y pasar de uno a otro cambiando la apuesta.

Si consigues giros gratis de una campaña promocional, cualquier progreso del juego principal, incluidos los símbolos bloqueados, se guardarán y estará disponible para seguir jugando a la misma apuesta cuando los giros gratis se hayan completado.

Recuerda que este juego guarda el estado de la partida para siempre.

### 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.

Acelera el giro de cada rodillo pulsando la barra espaciadora de nuevo o haciendo clic en los rodillos. Para el GIRO TURBO, mantén pulsada la barra espaciadora o el botón 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.

### Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 GBP, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón “Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las

probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón "Apostar", hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego. Las ganancias del jackpot no se pueden apostar.

#### 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.

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.

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.

Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

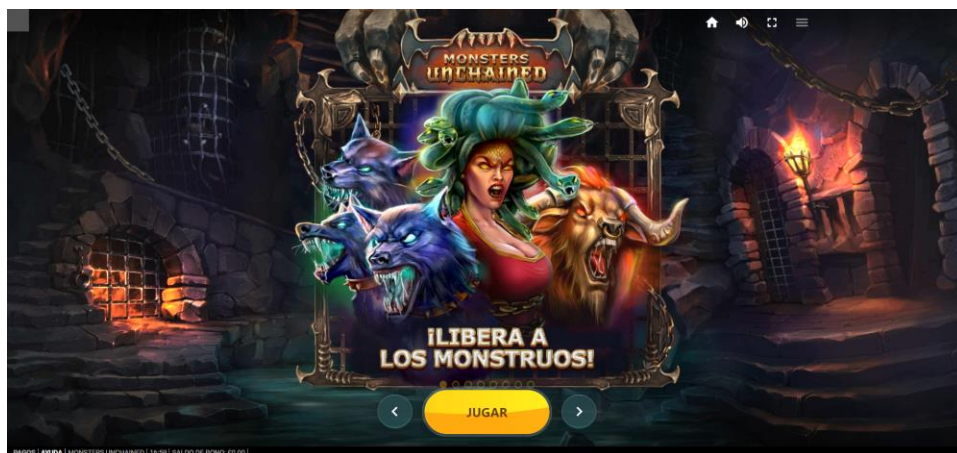
RTP  $\approx$  XX.XX%

El multiplicador máximo calculado del juego es 19281.2.

Apuesta mínima: £0.10

Apuesta máxima: £XX











# OK

 **JOKERBET**