

REGLAS DE JUEGO

MORTAL OATH

 **JOKERBET**

ACERCA DEL JUEGO

¡Adéntrate en las sombras del Japón de la era Sengoku! En este juego de 5 carretes y 3 filas con premios por líneas de pago, un cazador de demonios solitario se embarca en una misión para limpiar el reino mortal de demonios y antiguos males que acechan bajo la luna de sangre. ¡El premio máximo del juego es 10 000 veces tu apuesta y puede alcanzarse en todos los modos de juego!

FUNCIONES

CORRUPTED HUNTER

Los símbolos Corrupted Hunter actúan como símbolos Wild que aparecen solo en el juego base y se expanden para cubrir todo el carrete solo si el símbolo expandido forma parte de al menos una línea ganadora.



Cuando se expande, el Corrupted Hunter muestra un multiplicador aleatorio y viene con 3 pilas vacías. Cada vez que forma parte de una línea ganadora, una pila se llena. Si participa en varias líneas ganadoras en la misma tirada, varias pilas pueden llenarse a la vez. Una vez que las 3 pilas de un Corrupted Hunter se llenan, se activa un único regiro. Durante el regiro, ese Corrupted Hunter permanece sticky mientras los demás carretes giran de nuevo, dando la oportunidad de generar nuevos premios. No pueden aparecer nuevos símbolos Corrupted Hunter durante un regiro.

Si múltiples símbolos Corrupted Hunter tienen sus pilas llenas, permanecen sticky hasta que su respectivo regiro haya finalizado. Si varios Corrupted Hunter llenan sus pilas, los regiros se activan de uno en uno, comenzando por el Corrupted Hunter más a la izquierda y avanzando hacia la derecha. Si varios Corrupted Hunter participan en un premio, sus multiplicadores se suman antes de aplicarse.

Solo puede aparecer un Corrupted Hunter por carrete a la vez. Un máximo de tres símbolos Corrupted Hunter pueden aparecer por tirada. Los valores de multiplicador posibles para Corrupted Hunter son: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.



Los símbolos de Demonio no llevan multiplicadores en el juego base y funcionan como símbolos estándar de alto pago. Sus multiplicadores solo se activan y utilizan en el juego de bonificación.

Los símbolos Bonus Demon aparecen con un multiplicador y permanecen sticky en la cuadrícula.

El Bonus Demon Amarillo tiene posibles valores de multiplicador de 1x, 2x, 3x

El Bonus Demon Azul tiene posibles valores de multiplicador de 4x, 5x, 6x

El Bonus Demon Verde tiene posibles valores de multiplicador de 7x, 8x, 9x

NIGHT OF THE HUNT

Consigue 3 símbolos BONUS SCATTER al mismo tiempo en el juego base para activar la Función de Bonificación.



En la Función de Bonificación, el juego cambia y solo aparecen símbolos no pagos y símbolos de la función.

El Multiplicador Total empieza en 0. Al conseguir símbolos de Bonus Demon con multiplicadores y otros símbolos de la función, el Multiplicador Total aumenta progresivamente. Cuando la Función de Bonificación termina, el Multiplicador Total se aplica a la apuesta para determinar el premio final.

La Función de Bonificación tiene 3 vidas recargables que se reinician cada vez que aparece uno de los símbolos de la función. Cada vida representa una tirada. Cuando las 3 vidas se agotan sin reinicio, la Función de Bonificación finaliza.

Todas las posiciones de los carretes se llenan con símbolos no pagos hasta que aparezcan símbolos de la función.

Una vez que la cuadrícula se llena por completo con símbolos de Bono Demon sin que queden posiciones vacías, se añade un multiplicador de 500x al Multiplicador Total y la Función de Bono finaliza.



El símbolo del Colector recoge todos los multiplicadores de los Demonios de Bono en la cuadrícula y los añade a sí mismo sin eliminarlos de los símbolos originales. El símbolo del Colector actúa como un símbolo de Demonio de Bono y permanece fijo. Si el Colector cae junto con el símbolo de la Habilidad de Arma en la misma tirada, la Habilidad de Arma no apuntará al Colector. Si el Colector cae primero en la cuadrícula sin otros símbolos de Demonio de Bono, recibirá automáticamente un multiplicador de 1x.



El símbolo de la Habilidad de Arma apunta a un símbolo de Demonio de Bono y dispara hasta 3 veces. Cada disparo duplica el multiplicador del símbolo de Demonio de Bono objetivo. Solo un símbolo de Demonio de Bono puede ser objetivo por cada símbolo de Habilidad de Arma. Si la Habilidad de Arma cae primero en la cuadrícula sin otros símbolos de Demonio de Bono, no realizará ninguna acción.



El símbolo Puertas del Infierno cae con un multiplicador 5x y permanece en la cuadrícula. Cada vez que cae un símbolo de función de bono, el multiplicador se duplica. Cuando se consume una vida, el multiplicador Puertas del Infierno se añade a la barra de Total Multiplier y el símbolo Puertas del Infierno se elimina en la siguiente tirada. Solo un símbolo Puertas del Infierno puede estar activo a la vez.



El símbolo de la Estatua Guardiana cae con 4 pilas vacías, una de las cuales se llena inmediatamente. Una pila se llena cada vez que cae un símbolo de la función de bono. Si se pierde una vida antes de que las 4 pilas estén llenas, el símbolo de la Estatua Guardiana se eliminará en la siguiente tirada. Cuando las 4 pilas estén llenas, la Estatua Guardiana permanece fija y puede activar Divine Retribution.

Divine Retribution se activa cuando las 3 vidas se han agotado y hay una Estatua Guardiana activada en la cuadrícula. Duplica todos los multiplicadores de los Demonios de Bono, los añade a la barra del Multiplicador Total, limpia la cuadrícula de todos los símbolos fijos y restaura las vidas a 3. Solo puede activarse una vez por función de bono.



El símbolo no pagador no tiene valor y actúa como un marcador de posición hasta que aparezcan otros símbolos de la función de bono.

SÍMBOLOS ESPECIALES

El símbolo BONUS SCATTER no aparece durante el juego de bono.

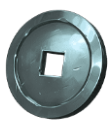


El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos de la tabla de pagos y aparece solo en el juego base.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS



5 2,00
4 0,60
3 0,20



5 2,00
4 0,60
3 0,20



5 2,00
4 0,60
3 0,20



5 3,00
4 1,00
3 0,40



5 3,00
4 1,00
3 0,40



5 3,00
4 1,00
3 0,40



5 6,00
4 4,00
3 2,00



5 10,00
4 5,00
3 3,00



5 20,00
4 10,00
3 5,00



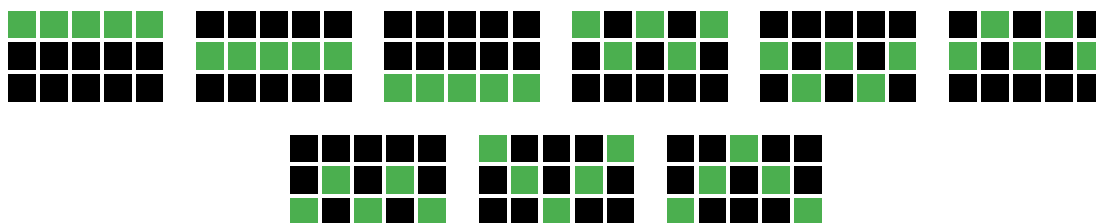
5 40,00

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico de este juego es del 94.38%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

FORMAS DE GANAR

Los requisitos especificados para una combinación ganadora en el juego base también se usan durante las funciones de bonus o los giros gratis, a menos que se especifique lo contrario. Cada apuesta puede optar a todas las combinaciones ganadoras, a menos que se especifique lo contrario.

Ganas si los símbolos iguales aparecen en una de las siguientes líneas predefinidas en carretes adyacentes de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda. El número de líneas posibles en este juego es de 9. Consulta la tabla de premios para ver cuántos de cada símbolo necesitas para ganar.



COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón BONUS.

Este juego ofrece la opción de comprar los FeatureSpins™. Mientras los FeatureSpins™ están activos, cada giro garantiza ciertas funciones y tiene un precio fijo, según tu nivel de apuesta actual. Los FeatureSpins™ seguirán activos hasta que los desactives pulsando el botón DESACTIVAR.

El RTP cuando se compra BONUS HUNT FEATURESPINS™ es 94.23%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP al comprar CORRUPTED HUNTER FEATURESPINS™ es 94.24%. El símbolo Bonus Scatter no puede aparecer durante esta función. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección superior.

El RTP cuando se compra NIGHT OF THE HUNT es 94.22%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

GENERAL

SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras.

Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 100,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

GANANCIA

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

PREMIO MÁXIMO

El premio máximo que se puede conseguir en este juego es 10 000, multiplicado por el nivel de apuesta actual. El premio máximo puede conseguirse activando combinaciones y/o funciones específicas.

GIROS GRATIS

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

JUEGO AUTOMÁTICO

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

JUGADA TURBO

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

ATAJOS DE TECLADO

- SHIFT + S - Activar/Desactivar sonido
- SHIFT + M - Activar/Desactivar música
- SHIFT + I o G - Mostrar/Ocultar información del juego
- SHIFT + Flecha arriba/abajo - Cambiar la cantidad de la apuesta
- ESC o BACKSPACE - Cierra las ventanas de pantalla completa (ej. información del juego)
- SHIFT + T - Cambiar el modo turbo
- SHIFT + B o F - Mostrar/Ocultar el menú Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Navegar entre Comprar bonus/FeatureSpins™ en la página de confirmación
- SHIFT + 1/2/3/4 - Acceso rápido de compra de bonus (a la página de confirmación)
- SHIFT + F1/F2/F3/F4 - Acceso rápido a FeatureSpins™ (a la página de confirmación)
- SHIFT + ENTER - Confirmar la compra de Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + A - Mostrar menú de Autojuego/Detener Autojuego
- SHIFT + ENTER - Iniciar Autojuego si el menú está abierto
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Cambiar el número de rondas en el menú de Autojuego

INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

JUEGO INTERRUMPIDO

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 1 día no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

HISTORIAL DE JUEGO

El resultado de un juego finalizado puede verse en el Historial de juego de forma inmediata tras cerrar la ventana de juego. Los resultados de juegos sin finalizar no se muestran en el Historial de juego.

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico “real” y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

DICCIONARIO

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis
Multiplier - Multiplicador
Wild - Wild
Scatter - Scatter
Sticky - Fijo
Bonus game - Juego de Bonus
Max win - Premio máximo

OK

 **JOKERBET**