

REGLAS DE JUEGO

TANKED 3: FIRST BLOOD 2

 **JOKERBET**

nOLIMIT
C I T Y

True Grit Redemption

Reglas del juego

ÁREA DE LOS CARRETES

xLOOT



Los premios se obtienen cuando el símbolo del personaje en movimiento recoge símbolos gema de su mismo color.

Los símbolos Wild los puede recoger cualquier personaje.

Mejora xLoot:

Cada gema tiene 7 niveles de pago, que aumentan cuando el personaje correspondiente mata a otros símbolos de personaje. El nivel de pago aumenta en 1 por cada personaje muerto.

COIN & COINBURST



En los rodillos pueden aparecer monedas con los siguientes valores: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 50, 100, 250, 500, 1000, 2000 o 5000.

Cuando un personaje recoge una moneda, el jugador recibe el valor de la moneda multiplicado por la apuesta principal. Si el personaje muere, las monedas que recolectó durante ese giro caerán a la cuadrícula; sin embargo, el jugador conservará todas las ganancias que ya se hayan otorgado por esas monedas.

Coinburst:

Cuando un personaje recoge un símbolo Coinburst, todas las posiciones que haya recorrido cualquier personaje (al aparecer o recoger símbolos durante todas las avalanchas del giro actual) se transforman en símbolos de moneda. Solo se pueden transformar las posiciones vacías, con gemas o Wilds.

Si la posición de un símbolo Wild se transforma en una moneda, no estará disponible para que la recoja ningún otro personaje.

TANK BOOSTERS



TANK BOOSTERS



Existen 5 tipos diferentes de Tank Boosters que pueden recoger los personajes: Cohete, Cohete botín, Granada, Hacha y Bombardeo aéreo.

El personaje conservará el Tank Booster hasta que no disponga de más movimientos en pantalla, y entonces lo usará. A continuación se explican las funciones de cada Tank Booster:

Cohete: el personaje disparará contra el muro que esté cerca de cualquier personaje enemigo aleatorio. La explosión eliminará a todos los personajes enemigos y todos los símbolos de pago que se encuentren en el patrón de la explosión, tal y como se muestra en la imagen, y aumentará el tamaño de la sección de la cuadrícula en 1 casilla. Los símbolos de función permanecen en los rodillos.

Cohete botín: actúa igual que el Cohete, pero además garantiza que se recogen todos los símbolos de función que deje cualquier personaje muerto, así como cualquier símbolo de función nuevo (excepto Bombs) que aparezca al expandirse la cuadrícula.

Granada: el personaje lanzará la granada contra cualquier personaje enemigo aleatorio. La explosión eliminará todos los personajes y símbolos de pago que se encuentren en el patrón de la explosión, tal y como se muestra en la imagen.

Hacha: apunta al personaje que la sostiene y elimina todos los símbolos de personaje y de pago dentro del patrón de la explosión que muestra la imagen. El personaje que sostiene el hacha permanece en el rodillo.

Bombardeo aéreo: el personaje ataca de 2 a 3 enemigos y elimina todos los símbolos de personaje y de pago dentro del patrón de la explosión que muestra la imagen.

Si un personaje es eliminado por alguno de los Tank Booster anteriores, reaparecerá en los rodillos cuando caigan nuevos símbolos. Cualquier Tank Boosters que el enemigo haya recolectado antes de la explosión se conservará cuando reaparezca. Las explosiones no afectan a monedas, Bombs, Coinburst, Tank Boosters, símbolos Bonus y símbolos Wild.

BOMBS

BOMB AND THREE WAY BOMB



Hay dos tipos de Bombs:

- Bomb: se expande en 1 dirección.
- Bomb triple: se expande en 3 direcciones.

Se activan cuando ningún personaje se puede mover y se han usado todos los Tank Boosters posibles.

Explotará en la dirección o direcciones en las que apunte. Todos los símbolos de pago y de personaje se eliminan de los rodillos, y la cuadrícula se expande en la dirección del impacto.

Si algún personaje es eliminado por alguna de las Bombs anteriores, reaparecerá en los rodillos cuando caigan nuevos símbolos.

PICKPOCKET & BOOMS

PICKPOCKET



SMALL BOOM



BIG BOOM



Pickpocket:

Cuando 2 personajes estén uno al lado del otro y ninguno pueda moverse, existe la posibilidad de que uno de ellos reciba un Tank Booster, Coinburst o un símbolo Bonus.

Small Boom:

Cuando 3 personajes estén juntos y ninguno se pueda mover, el personaje que pueda eliminar más símbolos de la cuadrícula explotará, eliminando todos los personajes y símbolos de pago que estén dentro de su patrón de explosión. Las gemas que coincidan con el color del personaje que explota ganarán +1 nivel de pago.

Big Boom:

Cuando 4 personajes estén juntos y ninguno de ellos se pueda mover, explotarán

todos, eliminando todos los símbolos de pago que haya en la zona de los rodillos y aumentando el tamaño de cada sección de la cuadrícula en 1 casilla. Todas las gemas ganarán +1 nivel de pago.

xGLITCH



xGlitch puede activarse cuando un personaje está limitado a recoger solo un símbolo, haciendo que solo caigan símbolos de función durante las avalanchas. Esto puede repetirse entre 4 y 50 veces seguidas, creando el aspecto de un fallo visual en el juego.

GRID EXPANSION



La cuadrícula está dividida en 4 secciones: parte superior izquierda, parte inferior izquierda, parte superior derecha y parte inferior derecha. Cada explosión que expande la cuadrícula lo hace en 1 casilla.

Es posible expandir cada una de las 4 secciones hasta 3 veces, alcanzando una cuadrícula máxima de 9-10-11-12-13-12-11-12-13-12-11-10-9.

- Las Bombs expanden la sección de la cuadrícula en la dirección de la explosión.
- Un Boom grande expande todas las secciones en 1 casilla.
- El Cohete y el Cohete botón expanden la sección más cercana a la explosión desde el cohete.

Cuando la cuadrícula se expande, puede revelar uno o más símbolos de función en el área nueva.

KILL DROP



Cuando un personaje muere, está garantizado que suelte un símbolo de moneda o cualquier moneda que haya recogido antes de morir, en posiciones adyacentes de la cuadrícula. También puede soltar uno de los siguientes símbolos de función en su posición: Tank Boosters, Bomb, Bomb triple, símbolo Bonus o símbolo Coinburst.

THRESHER SPINS



Cuando un símbolo de personaje recoge 3 símbolos Bonus, se conceden 7 Thresher Spins con las siguientes características:

- El nivel de las gemas y el tamaño de la cuadrícula se mantienen desde el juego base y son persistentes.
- Cada símbolo Bonus recogido, concede +1 tirada.

REAPER SPINS



Cuando un símbolo de personaje recoge 4 símbolos Bonus, se conceden 7 Reaper Spins. Funcionan igual que las Thresher Spins, pero con las siguientes mejoras:

- Las monedas presentes en los rodillos se vuelven pegajosas y se mantienen entre tiradas hasta ser recogidas. Las monedas presentes al momento de activar las Reaper Spins también se vuelven pegajosas durante toda la función.

THE DEAD PAY WELL



Cuando un símbolo de personaje recoge 5 símbolos Bonus, se conceden 7 'The Dead Pay Well'. Funcionan igual que las Reaper Spins, pero con las siguientes mejoras:

- Las monedas recogidas por los personajes se pagan y se transportan entre tiradas, incluso las que se recogieron durante la tirada que activó la función. Si un personaje es asesinado, todas las monedas que lleva caen en posiciones adyacentes y se pueden volver a recoger y recibir su pago.

EXTRA SPIN



Al final de la ronda de juego, el jugador podría tener la opción de comprar una tirada adicional, eligiendo entre las opciones de Tank Booster disponibles. El Tank Booster seleccionado se asigna a uno de los personajes. La tirada adicional conserva el tamaño de la cuadrícula y la posición de los símbolos actuales.

El coste de la tirada se calcula en función de la configuración de los rodillos. Si el coste de la Extra Spin es menor o igual que el premio de la tirada anterior, solo se presentará la oportunidad de la Extra Spin. Los símbolos Bonus no aparecen durante la Extra Spin.

NOLIMIT BOOSTER



Bonus Blitz

Por un coste de 2 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizada la aparición de un símbolo Bonus.



Guaranteed Coinburst

Por un coste de 50 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizada la aparición de un símbolo Coinburst.



Maxed Out

Por un coste de 200 veces el valor de la apuesta principal, el jugador tiene garantizada una configuración de los rodillos con el tamaño de la cuadrícula máxima y todas las gemas con su valor más alto.

GOD MODE



Atrapa un 'A Different Perspective' con un símbolo MAX WIN en los rodillos por 4000 veces el valor de la apuesta.

A DIFFERENT PERSPECTIVE

MAX WIN
25584X

El pago máximo de la partida es 25 584 veces la apuesta base.

Cuando el premio total supere esta cantidad, finalizará la ronda de la partida y se concederán 25 584 veces la apuesta base.

'A Different Perspective' también se puede conseguir si hay visible un símbolo MAX WIN completo en la zona de los rodillos.



PREMIO



SIN PREMIO

Reglas del juego

- Tanked 3: First Blood 2 es un máquina tragaperras con las siguientes funciones:
 - xLoot
 - Coin & Coinburst
 - Tank Boosters
 - Bombs
 - Pickpocket & Booms
 - xGlitch
 - Grid Expansion
 - Kill Drop
 - Thresher Spins
 - Reaper Spins
 - The Dead Pay Well
 - Extra Spin

- Nolimit Boosters
- God Mode
- A Different Perspective

- Una configuración de cuadrícula de 4-5-6-5-6-5-4 que puede ampliarse hasta 9-10-11-12-13-12-11-12-13-12-11-10-9.
- El retorno teórico de un jugador para este juego es del 94,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Bonus Blitz es del 94,02 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Guaranteed Coinburst es del 94,04 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Maxed Out es del 93,94 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Thresher Spins es del 94,03 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Reaper Spins es del 94,02 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función The Dead Pay Well es del 94,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función God Mode es del 94,04 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Lucky Draw es del 94,00 %.
- Cuando se activan varias funciones en la misma avalancha el orden es el siguiente: Tank Boosters (Cohete botín -> Cohete -> Granada -> Bombardeo aéreo -> Hacha), Bombs, Booms, Pickpocket.
- El pago máximo simulado es 25584 veces la apuesta (1:21000000 rondas).
- Las rondas del juego con una ganancia donde Extra Spin está disponible, que no se terminen dentro de las 1 horas, se cerrarán automáticamente. Cualquier ganancia acumulada durante esa ronda se pagará.
- Las funciones y resultados de las tiradas se afectan mutuamente en una ronda de juego.
- Los personajes no caerán si no hay espacio para que lo hagan.
- God Mode: No aterrizará ningún símbolo Bonus.
- El retorno óptimo para el jugador se logra al no elegir un Extra Spin.
- Un símbolo Wild se sustituirá por cualquier otro símbolo, excepto Bonus.
- Un símbolo Wild sustituye a la combinación ganadora más alta posible según la tabla de premios.
- 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.

OK

 **JOKERBET**