

# REGLAS DE JUEGO

---

VIKING TOWERS

 **JOKERBET**

# Viking Towers

## **Porcentaje de retorno al jugador (Return To Player)**

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) es de 91,03% (RTP más baja) a 96,55% (RTP más alta) en dependencia de la estrategia usada. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

# Instrucciones del juego

*VIKING TOWERS* es un juego de 3 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 5 líneas de premios. La apuesta es de 0,10 € a 20,00 € (o el equivalente de moneda).

## Ganancias

- Todos los premios Step valen de izquierda a derecha.
- El juego se juega con 5 líneas.
- Los premios step en las líneas seleccionadas se adicionan.
- Todos los premios step valen para las combinaciones de símbolos del mismo tipo.
- El funcionamiento erróneo anula todos los juegos y premios.

## Instrucciones del juego

- Seleccione su apuesta total para el juego.
- La apuesta sólo se puede modificar si no se ha acumulado ninguna suma en el cashpot.
- Para cada combinación de premio lograda aumenta la posición en la torre correspondiente en la cantidad de pasos indicada para la combinación de premios.
- Cuando se haya alcanzado el máximo de una torre, se paga la suma "por paso" que se muestra encima de la torre para cada otro paso. El cashpot muestra la suma total de las sumas "por paso" más altas para cada torre.
- El cashpot se puede aceptar completa o parcialmente al final de cada juego. Si se acepta completamente, se reponen completamente los escalones de todas las torres y se paga el cashpot. La aceptación parcial reduce cada torre en un escalón y paga la diferencia.

Cuando <Hechicero> cubra todas las posiciones del rodillo y el cashpot es mayor que 0, se inicia el sorteo Wheel of Destiny. Todas las torres se reponen a cero, pero con un poco suerte, el jugador será recompensado con premios.

# Operación

## Selección de la apuesta



Pulsando el botón se despliega el menú en el que debe ajustarse la apuesta. La apuesta ajustada se representa en el botón. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**. Un cambio de apuesta sólo es posible con **CASHPOT** cero.



Tocando el botón se selecciona la apuesta máxima. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.

## Selección de la cantidad de juegos para el autoarranque



Pulsando el botón se despliega el menú en el que puede ajustarse la cantidad de autoarranques. En “**AUTO HASTA**” se puede ajustar además el autoarranque de forma que se termine a partir de un determinado nivel del **CASHPOT**. La “**TOP**” significa que ningún nivel de **CASHPOT** interrumpe el autoarranque.

## Aceptación del CASHPOT

Pulsando **Aceptación** se puede aceptar el **CASHPOT**. Con **Aceptación parcial** se acepta la parte del **CASHPOT** que se produce por la reducción de cada torre en un escalón. **Aceptación** y **Aceptación parcial** de **CASHPOT** no son posibles cuando está activado el autoarranque.

## Ajustes adicionales para el autoarranque

Si además de la cantidad de autoarranques se ofrecen otros ajustes, todos los casilleros señalizados con \*) son obligatorios y deben cumplimentarse.

## Inicio del juego

### Inicio



Tocando este botón arrancan los rodillos y comienza un juego.

## Autoarranque



Pulsando este botón Autoarranque se activa el arranque automático de los rodillos. A continuación, los juegos transcurren de forma automática. En el casillero colindante se muestran los autoarranques que aún no se han jugado.



Tocando este botón se termina el inicio automático o autoarranque.

## Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

## Evaluación de las posiciones de los rodillos

El premio Step se otorga conforme a la tabla STEP indicada. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Los Steps para la misma torre en diferentes líneas se acumulan a un resultado.

## En caso de un premio

En caso de un premio directo, así como en caso de participación total o parcial del **CASHPOT** con un premio a partir de 0,05 €, existen 2 posibilidades de riesgo (riesgo con cartas o riesgo con escalera) y la posibilidad de aceptar el premio. La oferta de riesgo para los premios directos no se da si está activado el autoarunque.

## Aceptación



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Oferta de riesgo

Tocando el botón Riesgo se selecciona el riesgo de naipes o el riesgo de escalera.

## Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da el **RIESGO PUNTA**.



Selección de los naipes negros o rojos

## Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Tocando se ejecuta un paso de riesgo.

## Aceptación parcial



Tocando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## Aceptación completa



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

### Ayuda



Tocando este botón se muestran y desactivan las informaciones de ayuda.

### Imagen completa



Tocando este botón se conmuta y desactiva el modo de imagen completa.

### Sonido



Tocando este botón - y desconectarse el sonido.

### Cerrar



Tocando este botón se termina el juego.



Gamedesign



Paytable

# OK

 **JOKERBET**