**Lock & Hit: Red Knight™**

**Tragaperras de 5 carretes y 30 líneas**

**Cómo jugar:**

* Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
* Pulse **-** o **+** sobre **APUESTA TOTAL** para elegir la apuesta total.
* Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
* En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.

**Auto Juego:**

* En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
* Para mostrar la lista de opciones, pulse el botón Juego Automático, use la barra deslizante para seleccionar el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **INICIAR AUTO JUEGO**.
* Durante el auto juego se mostrará el número de giros restantes.
* El Auto Juego termina cuando:
  + Los carretes han girado el número de veces determinadas.
  + No tiene fondos suficientes para el siguiente giro.
  + Se ha activado una función.
* Puede detener el Auto Juego pulsando **AUTO JUEGO SÍ**.

**Tabla de premios:**

* Para abrir la tabla de premios, pulse el botón **i**.
* Para desplazarse por la tabla de premios, deslice hacia arriba o abajo.
* Para cerrar la página de referencia y volver al juego, pulse el botón flecha atrás.

**Sobre los premios:**

* En este juego se juega con una cantidad fija de 30 líneas de premio activas.
* Las líneas de premio están representadas por líneas que aparecen encima de los carretes como se muestra en la tabla de premios.
* Los premios se calculan según la tabla de premios.
* En cada Línea de premio solo se pagará la mejor combinación ganadora, mientras que las ganancias simultáneas en Líneas de premio distintas se acumularán.
* Todos los premios se multiplican por la moneda apostada. El valor de moneda apostada es la apuesta total / 10.
* Las combinaciones ganadoras deben empezar por el carrete de más a la izquierda y el mismo símbolo tiene que estar en carretes consecutivos en la misma línea de premio.
  + **Nota:** el símbolo **SCATTER** es una excepción a la regla superior.
* Se muestran las ganancias acumuladas de cada giro ganador. En caso de grandes premios, aparecerá una ventana con las ganancias totales del giro.

**Límite máximo de premio:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Símbolo Comodín:**

* El símbolo Caballero es el símbolo **COMODÍN** del juego.
* El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos salvo a los símbolos **Scatter** y **Moneda** para crear la mejor combinación ganadora posible.
* El símbolo **COMODÍN** puede aparecer apilado en los carretes 2, 3, 4 y 5 del juego principal y la función de **Partidas Gratis**.

**Símbolo Scatter:**

* El símbolo escudo con las palabras 'FREE GAMES' es el símbolo **SCATTER** del juego.
* 3 o más símbolos **SCATTER** en carretes separados durante el juego principal activan la función de **Partidas Gratis**.

**Símbolo Moneda:**

* Los símbolos Moneda pueden aparecer en todos los carretes del juego principal o las **Partidas Gratis**.
* Si en los carretes del juego principal o las **Partidas Gratis**, aparecen 6 o más símbolos **Moneda**, se activará la función **Lock & Hit**.

**Símbolo Lock & Hit:**

* El símbolo con el logo 'Lock & Hit' es el símbolo **Lock & Hit** del juego.
* El símbolo **Lock & Hit** solo aparece durante la función de **Lock & Hit**.
* Obtener un símbolo **Lock & Hit** en cualquier lugar de los carretes muestra un número adicional de giros de Bonus o un contador de colores que llena 1 de las 4 zonas de recolección del mismo color sobre los carretes.
* En la sección inferior encontrará más información sobre el símbolo **Lock & Hit**.

**Función Lock & Hit:**

* La función **Lock & Hit** se activa cuando 6 o más símbolos **Moneda** aparecen en cualquier lugar de los carretes del juego principal o las **Partidas Gratis**.
* Se activan 6 giros.
* Pulse el botón ► para iniciar la función cuando esta se active.
* Durante la función, en los carretes solo aparecerán símbolos **Moneda**, **Lock & Hit** y espacios en blanco.
* Activar símbolos **Moneda** aplica un marco de Nivel 1 a las posiciones en las que aparecen.
* Durante la función, si aparece un símbolo **Moneda** sin un marco, se añadirá un marco a esa posición.
* Si un símbolo **Moneda** aparece en una espacio con un marco, mejorará el marco al nivel siguiente.
* Se pueden alcanzar 3 niveles de marcos:
  + Nivel 1: marco azul sin multiplicador
  + Nivel 2: marco rojo con un multiplicador x2
  + Nivel 3: marco dorado con un multiplicador x5
* **Importante:** si una posición de símbolo se mejora a un marco Nivel 3, el símbolo **Moneda** ya no podrá aparecer ahí.
* Cuando el **Símbolo Lock & Hit** aparece en los carretes se transforma en un símbolo **TOUCH**. Cuando lo pulse, activará hasta 3 giros de bonus adicionales o hasta 3 contadores de colores; cada contador llena 1 de las 4 zonas de recolección correspondientes sobre los carretes.
* Si una zona de recolección está llena, se activa 1 de los 4 premios: **MINI** (azul), **MINOR** (verde), **MAJOR** (morado) o **MEGA** (rojo).
  + Valor del MEGA premio = apuesta total x 500
  + Valor del MAJOR premio = apuesta total x 200
  + Valor del MINOR premio = apuesta total x 50
  + Valor del MINI premio = apuesta total x 20
* En los carretes de un giro puede aparecer cualquier cantidad de símbolos **Lock & Hit** a la vez.
* Durante la función, se muestra el número de giros restantes.
* Una vez se jueguen todos los giros de bonus, la ronda **The Big Hit** se activa.
* Pulse el botón ► para comenzar la función.
* Durante la ronda **The Big Hit**, se usa un juego de carretes con valores en efectivo.
* Los carretes se paran en orden y se paga cualquier valor en efectivo que aparezca en posiciones con un marco de cualquier nivel (y se multiplica, si es aplicable).
* Cuando todos los carretes se han parado y los premios en efectivo se pagan, se muestra el premio de la función.
* Cuando termine la función, pulse el botón ► para volver al juego principal.

**Partidas gratis:**

* Se activarán 6 **Partidas Gratis** cuando de 3 a 5 símbolos **Scatter** aparezcan en cualquier lugar de carretes distintos del juego principal.
* Pulse el botón ► para iniciar la función de **Partidas Gratis**.
* Durante la función, se muestra el número de partidas gratis restantes.
* Una vez se activa la función de **Partidas Gratis**, aparecerá un marco alrededor de los carretes 2, 3 y 4.
* Si un símbolo **COMODÍN** o **Moneda** aparece en 1 de estos carretes durante las **Partidas Gratis**, se expandirá para llenar el carrete en el que aparece.
* Si un símbolo **Moneda** aparece en 2 o más de estos carretes, creará al menos 6 símbolos **Moneda** y activará la función **Lock & Hit**.
* Si se activa la función **Lock & Hit**, las **Partidas Gratis** se pausan mientras se juega la función. Una vez se complete la función, las **Partidas Gratis** continuarán desde donde se pausaron.
* Si 3 o más símbolos **Scatter** aparecen en carretes distintos durante las **Partidas Gratis**, la función de **Partidas Gratis** se reactiva.
  + **Nota**: Las **Partidas gratis** pueden reactivarse de forma indefinida. Cada vez que se vuelve a activar la función, se otorgan 6 giros.
* La ventana emergente de resultados aparece cuando la función de **Partidas Gratis** termina.
* Cuando termine la función, pulse el botón ► para volver al juego principal.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.47%.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.

**Nota sobre desconexiones**:

* Si pierde la conexión a Internet durante:
  + Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
  + Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
  + Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

ACTUALIZADO EL:22/5/2023

**Lock & Hit: Red Knight™**

**5-reel, 30-line Slot**

**To play the game:**

* To open bet settings, press the coin button.
* Press **-** or **+** above **TOTAL BET** to choose the total bet.
* Press the **SPIN** button to spin the reels with the current bet.
* In the case of a winning spin, the **WIN** field displays the accumulating winnings.

**Autoplay:**

* The reels are spun automatically in autoplay.
* To display the list of options, press the Autoplay button, use the slider to select the number of spins to be played automatically, and then press **START AUTOPLAY**.
* During autoplay, the number of remaining spins is displayed.
* Autoplay ends when:
  + The reels have spun the number of times specified.
  + You do not have sufficient funds for the next spin.
  + A feature has been triggered.
* You can end autoplay by pressing **AUTOPLAY ON**.

**Paytable:**

* To open the paytable, press the **i** button.
* To navigate the paytable, scroll up or down.
* To close the reference pages and return to the game, press the back-arrow button.

**About Payouts:**

* This game is played with a fixed number of 30 active paylines.
* Paylines are represented by lines that appear over the reels as illustrated in the paytable.
* Wins are calculated according to the paytable.
* On a given payline, only the highest winning combination pays while simultaneous winnings on different paylines are accumulated.
* Wins are multiplied by the coin bet. The coin bet value is the total bet / 10.
* Winning combinations must start from the leftmost reel, and the same symbol has to be on consecutive reels and appear on the same payline.
  + **Note:** The **SCATTER** symbol is an exception to the rule above.
* The accumulating winnings are shown for each winning spin. In the case of large wins, a win pop-up opens displaying the total spin revenue.

**Maximum win limit:**

* The maximum win in the game has an upper limit. For more information, see the Terms and Conditions.

**Wild Symbol:**

* The knight symbol is the **WILD** symbol in the game.
* The **WILD** symbol can substitute for all symbols except **Scatter** and **Coin** symbols to make the best possible winning combination.
* The **WILD** symbol can appear stacked on reels 2, 3, 4 and 5 during the base game and **Free Games** feature.

**Scatter Symbol:**

* The shield symbol with the words 'FREE GAMES' on it is the **SCATTER** symbol in the game.
* 3 or more **SCATTER** symbols on separate reels during the main game trigger the **Free Games** feature.

**Coin Symbol:**

* Coin symbols can land on all reels during the main game or **Free Games**.
* 6 or more **Coin** symbols that appear on the reels during the main game or **Free Games** trigger the **Lock & Hit** feature.

**Lock & Hit Symbol:**

* The symbol with the 'Lock & Hit' logo is the **Lock & Hit** symbol in the game.
* The **Lock & Hit** symbol appears only during the **Lock & Hit** feature.
* Landing a **Lock & Hit** symbol anywhere on the reels reveals either a number of additional Bonus Spins, or a coloured counter that fills 1 of 4 coloured collection areas of the same colour above the reels.
* More information on the **Lock & Hit** symbol can be found in the section below.

**Lock & Hit Feature:**

* When 6 or more **Coin** symbols land anywhere on the reels during the main game or **Free Games**, the **Lock & Hit** feature is triggered.
* 6 spins are awarded.
* Press the ► button to begin the feature when it is triggered.
* During the feature, only **Coin**, **Lock & Hit** symbols and blank spaces can appear on the reels.
* Triggering **Coin** symbols apply a Level 1 Border to the places where they have landed.
* During the feature, if a **Coin** symbol appears on a space without a border, a border is applied to that position.
* If a **Coin** symbol lands on a space with a border, it upgrades the border to the next level.
* There are 3 levels of Borders that can be reached:
  + Level 1: Blue border with no multiplier
  + Level 2: Red border with a ×2 multiplier
  + Level 3: Gold border with a ×5 multiplier
* **Please note:** If a symbol position is upgraded to the Level 3 Border, a **Coin** symbol can no longer land there.
* When the **Lock & Hit Symbol** appears on reels, it turns into a **TOUCH** symbol. Once you press on it, it awards up to 3 additional Bonus Spins, or up to 3 coloured counters; each counter fills 1 of the 4 corresponding collection areas above the reels.
* If a collection area is filled, 1 of 4 prizes is awarded: **MINI** (blue), **MINOR** (green), **MAJOR** (purple) or **MEGA** (red).
  + MEGA prize value = total bet x 500
  + MAJOR prize value = total bet x 200
  + MINOR prize value = total bet x 50
  + MINI prize value = total bet x 20
* Any number of **Lock & Hit** symbols can land simultaneously on the reels during a single spin.
* During the feature, the number of remaining spins is displayed.
* After all Bonus Spins are played, **The Big Hit** round is triggered.
* Press the ► button to begin the feature.
* During **The Big Hit** round, a reel set of cash values is used.
* The reels land in order and any cash values that land on positions with a border of any level are awarded (and multiplied, if applicable).
* When all reels have landed and the cash prizes are awarded, the feature win is shown.
* After the feature is finished, press the ► button to return to the main game.

**Free Games:**

* Whenever 3 to 5 **Scatter** symbols land anywhere on separate reels during the main game, 6 **Free Games** are triggered.
* Press the ► button to start the **Free Games** feature.
* During the feature, the number of remaining free games is displayed.
* Once the **Free Games** feature is triggered, a frame appears around reels 2, 3 and 4.
* If a **WILD** or a **Coin** symbol lands on 1 of these reels during **Free Games**, it will expand to fill the reel it lands on.
* If a **Coin** symbol lands on 2 or more of these reels, this will create at least 6 **Coin** symbols and trigger the **Lock & Hit** feature.
* If the **Lock & Hit** feature is triggered, **Free Games** are paused while the feature plays out. Once the feature completes, **Free Games** will resume from where they paused.
* If 3 or more **Scatter** symbols land on separate reels during **Free Games**, the **Free Games** feature is retriggered.
  + **Note:** **Free games** can be retriggered indefinitely. Each time the feature is retriggered, 6 spins are awarded.
* The results pop-up window appears when the **Free Games** feature ends.
* After the feature is finished, press the ► button to return to the main game.

**Return to Player:**

* The theoretical percentage return to player (RTP) is 95.47%.
* The RTP value is the theoretical return to player, calculated by dividing the total winnings by total amount bet from 1000000000 simulated game rounds.

**Note on disconnections**:

* If you are disconnected from the internet during:
  + A spin, the reels will display the result after you reconnect and any winnings will be added to your balance.
  + A bonus feature or the triggering spin, you will be automatically directed to the feature after you reconnect.
  + Autoplay, the spin will be automatically completed, but further spins will not automatically commence.

**Malfunction voids all pays and plays**.

UPDATED ON:5/22/2023