

## Mythological Mayhem

Mythological Mayhem es un juego de 6 rodillos y 4 filas, que paga por combinaciones de símbolos desde el carrete de más a la izquierda hasta el de más a la derecha. El juego tiene rodillos dinámicos, que permite que las 4096 formas de la configuración inicial de 6 rodillos y 4 filas se extienda hasta una combinación máxima de 6 rodillos y 7 filas (de 4096 a 117 649 formas)

### Señalando Marcos Wild

Durante el juego base, cada [Apollo Sun] que aparezca dejará una señal en el marco de la misma posición en la que aparezca. Si aparece otro [Apollo Sun] en una posición ya señalada, aumentará el indicador de la posición señalada. [Apollo Sun] solo aparece en los rodillos 2, 4 y 6.

- Conseguir un [Apollo Sun] en un marco sin señalar crea un marco señalado que se mantendrá hasta que se active la función y establecerá su indicador inicial en 1.
- Conseguir un [Apollo Sun] en un marco señalado ya creado aumentará el indicador del marco señalado en 1.

### Potenciador de Señal Apuesta de la Fortuna

Si eliges jugar con la apuesta de la fortuna, habrá un aumento del **80%** en el ante a cambio de símbolos [Apollo Sun] mejorados y relámpagos más potentes que puedan crear más marcos señalados

- Conseguir un wild en un marco sin señalar crea un marco señalado que se mantendrá hasta que se active la función y establecerá su indicador inicial al azar en 1, 2 o 3.
- Conseguir un wild en un marco señalado ya creado aumentará el indicador del marco señalado al azar en 1, 2 o 3.
- Los Relámpagos durante Olimpo aumentan además el indicador del marco en 1, 2 o 3, tal y como se describe en la sección Olimpo.

### Marcos Wild Activados

Tras cada 10 tiradas, los marcos acumulados comenzarán a crear wilds durante la función principal de la siguiente manera:

- Exactamente una posición de marco señalado por rodillo se convertirá en wild por cascada, a no ser que no haya marcos en un rodillo, en cuyo caso no se crearán wilds. Los marcos señalados disminuyen su indicador en 1 cada vez que crean un wild
- Si el indicador de un marco llega a 0 tras crear un wild, el marco señalado desaparecerá.

Tras jugar **10** con el mismo nivel de apuesta, se activa la función principal. Durante la función, todos los símbolos ganadores y botes de premio se rompen para crear cascadas. La función tiene tres niveles: las Llamas de Tártaro, los Mares de Poseidón y Olimpo.

### Función Principal del Nivel 1: Llamas de Tártaro

Tras jugar la 10ª tirada con el mismo nivel de apuesta, se añadirá una 5ª fila para tener 15 625 formas y se activan los marcos señalados en cada cascada. Se añaden [Hades] y [Minotaur] a los rodillos durante toda la función.

- Tras el cambio de mundo y el añadido de una fila extra, se crea un wild en cada rodillo con al menos un marco señalado y los indicadores de esos marcos disminuirán en 1.
- Si se consiguen **3** cascadas seguidas, la función se mejora de Llamas de Tártaro a Mares de Poseidón.
- Si se consiguen menos de **3** cascadas seguidas, la función termina, reiniciando el indicador a 0/10 y eliminando todos los símbolos añadidos, filas y símbolos en cascada hasta la siguiente función.

### Función Principal del Nivel 2: Mares de Poseidón

Al llegar a Mares de Poseidón tras la 3ª cascada consecutiva, se añade una 6ª fila adicional para tener 46 656 formas. [Poseidon] y [Medusa] se añaden a los rodillos al inicio del nivel 2 hasta que termine la función.

- Si se consiguen **3 cascadas** consecutivas adicionales durante Mares de Poseidón (para un total de 6 cascadas consecutivas desde el inicio de la función principal), la función volverá a mejorarse de Mares de Poseidón a Olimpo.
- Si se consiguen menos de **3** cascadas consecutivas adicionales seguidas (menos de 6 desde el inicio de la función principal), la función termina, reiniciando el indicador a 0/10 y eliminando todos los símbolos añadidos, filas y símbolos en cascada hasta la siguiente función.

### Función Principal del Nivel 3: Olimpo

Al llegar al Olimpo tras la 6ª cascada consecutiva, se añade una 7ª fila adicional para tener 117 649 formas. [Zeus] y [Athena] se añaden a los rodillos al inicio del nivel 3 hasta que termine la función.

- Antes de cada evaluación de ganancia, los relámpagos pueden alcanzar posiciones aleatorias de símbolos en los rodillos 2, 3, 4, 5 y/o 6 para crear más marcos y/o aumentar el indicador de los marcos existentes.
- Si un relámpago alcanza una posición sin un marco, creará un nuevo marco y establecerá su indicador inicial en 1 al jugar sin la apuesta de la fortuna
- Si un relámpago alcanza una posición sin un marco, creará un nuevo marco y establecerá su indicador inicial al azar en 1, 2 o 3 al jugar con la apuesta de la fortuna
- Si un relámpago alcanza una posición con marco, aumentará su indicador en 1 al jugar sin la apuesta de la fortuna
- Si un relámpago alcanza una posición con marco, aumentará su indicador al azar en 1, 2 o 3 al jugar con la apuesta de la fortuna
- En cada cascada mientras se esté en el Olimpo, el multiplicador del juego aumenta en 1
- Las cascadas, los relámpagos y los multiplicadores crecientes continúan hasta que no haya más ganancias o símbolos de bote de premio
- Los marcos señalados y los Wilds aparecen en los rodillos 2, 3, 4, 5 y 6 durante el nivel 3 de la función principal

### Acumuladores de Botes de premio

Conseguir 5, 6, 7, 8 o 9 símbolos de bote de premio en una sola función concederá el importe del bote de premio correspondiente tal y como se muestra en el juego.

- A medida que los símbolos caen en cascada en una sola tirada, el número de símbolos de bote de premio recogidos se acumula.
- El progreso de la acumulación de botes de premio durante la función no se restablece hasta que no haya más ganancias para crear más cascadas.
- Si 5 o más símbolos de bote de premio se han acumulado tras terminar todas las cascadas al final de la función, se pagará el bote de premio conseguido correspondiente al número de símbolos de bote de premio acumulados, además de todas las ganancias durante la función.
- Los símbolos de bote de premio solo aparecen durante la función.
- Los botes de premio caen en cascada tras aumentar el indicador de bote de premio tras cada evaluación de ganancias. Si no hay combinaciones ganadoras tras una evaluación de ganancias, la cascada creada de la destrucción de los botes de premio contará de cara al progreso a través del mundo (es decir, una cascada para pasar al siguiente mundo o para aumentar el multiplicador del juego en Olimpo), además de acumular el progreso de cara al bote de premio.

### Combinaciones ganadoras

Los símbolos idénticos de izquierda a derecha crearán una combinación ganadora, sin importar si los símbolos están alineados en las filas.

Los rodillos se evalúan de izquierda a derecha en los rodillos adyacentes empezando por el rodillo de más a la izquierda, según la tabla de pagos

Si en una columna falta algún símbolo de izquierda a derecha, los demás símbolos idénticos no se contarán como parte de las ganancias posibles para ese símbolo.

Las ganancias simultáneas o coincidentes en distintas combinaciones ganadoras se agregan

El pago real equivale a la suma de los valores de la tabla de pagos dinámica que se corresponden con cada combinación ganadora conseguida.

Solo se pagan las combinaciones de coincidencia más largas por combinación ganadora

### Wilds

Los Wilds sustituyen a todos los símbolos excepto a los símbolos [prizepot].

### RTP del juego

El juego tiene un RTP teórico del 94,14%. Al utilizar la Apuesta de la Fortuna, el juego tiene un RTP del 94,77%