

REGLAS DE JUEGO

3 HOT CHILLI PEPPERS EXTRA

 **JOKERBET**

3 Hot Chilli Peppers Extra

Reglas

- Este juego tiene un RTP medio de 95.07%
- Este juego tiene una apuesta mínima de €0.10
- Este juego tiene una apuesta máxima de €25.00
- 3 Hot Chilli Peppers Extra es un juego videotragaperras compuesto por 5 carretes (denominados carretes 1, 2, 3, 4, 5). Cada carrete tiene 4 símbolos de altura.
- Sus características incluyen: Wilds, Hot Chilli Peppers y Hold & Win.

Líneas De Premio (Winline)

- Este juego ofrece 20 Líneas de Premio que van de izquierda a derecha por los carretes.
- Una combinación ganadora se crea al combinar símbolos que aparezcan en carretes consecutivos, empezando por el carrete 1, a lo largo de una Línea de Premio activa.
- Los premios en varias Líneas de Premio se suman y se conceden en base a la apuesta total.
- Todas las combinaciones ganadoras y los pagos siguen la tabla de pagos del juego.

Wilds

- Los símbolos Wild pueden aparecer en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5.
- Los Wilds sustituyen a todos los símbolos no especiales.
- Los Wilds pagan como el símbolo no especial de más valor.
- Si la secuencia de Wilds se ve interrumpida por un símbolo especial, el premio se calcula de acuerdo con la tabla de pagos.

Hot Chilli Peppers

- Si una moneda de color cae en el tablero y no activa Hold & Win, será lanzada hacia el grupo del mismo color de Hot Chilli Peppers.
- Cuando una moneda de color golpea a los Hot Chilli Peppers, aumentarán la llama en una cantidad aleatoria.
- Si una moneda de color golpea a un grupo de Hot Chilli Peppers completamente encendido, se activa Hold & Win.
- Los Hot Chilli Peppers mantendrán su valor para cada apuesta específica. Por lo tanto, si se cambia la apuesta y se realiza un giro, al volver a la apuesta anterior, los Hot Chilli Peppers volverán al estado en el que estaban antes del cambio de apuesta.

Hold & Win

- Si al menos una de las monedas de color (Moneda Especial Extra Tablero, Moneda Especial Extra Giros o Moneda Especial Extra Pagos, Moneda Especial Multi) cae en el tablero, puede activar la función Hold & Win.

- En cualquier momento puede aparecer hasta una moneda de color por carrete.
- Al activarse la función, todos los símbolos de Hold & Win se bloquean en el tablero y permanecen fijos durante toda la función.
- Los símbolos de Hold & Win incluyen: símbolos Especiales de Bono, Moneda Especial Extra Tablero, Moneda Especial Extra Giros, Moneda Especial Extra Pagos, Moneda Especial Multi y los símbolos Especiales de Premio Mild, Medium, Hot o Extra Hot.
- Al inicio de la función se conceden al jugador 3 regiros.
- El tablero se duplica, creando dos sesiones de Hold & Win.
- Durante cada regiro, solo las posiciones que no están ocupadas por símbolos bloqueados de Hold & Win están activas.
- Cuando un nuevo símbolo de Hold & Win cae durante un regiro, se bloquea en su lugar y el contador de regiros se restablece a su valor inicial.
- Si no cae ningún nuevo símbolo de Hold & Win durante un regiro, el contador de regiros disminuye en uno.
- La función termina cuando se usan todos los regiros sin que caiga un nuevo símbolo de Hold & Win.
- En función de qué moneda o monedas de color activen Hold & Win, habrá diferentes efectos presentes durante la función.
- Moneda Especial Extra Tablero (Roja): esta moneda desbloquea el tablero duplicado, otorgándole un contador de giros Hold & Win y permitiendo que se puedan ganar los valores en efectivo de ese tablero.
- Moneda Especial Extra Giros (Verde): mientras esta moneda esté en un tablero, aumentará la cantidad de giros restantes en el tablero correspondiente a 4.
- Moneda Especial Extra Pagos (Morada): mientras esta moneda esté en un tablero, cada vez que caiga un nuevo símbolo de Hold & Win, añadirá un valor en efectivo aleatorio a un símbolo de Hold & Win elegido al azar en ese tablero.
- Los valores en efectivo que la Moneda Especial Extra Pagos Morada puede añadir son 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x.
- Los valores en efectivo que la Moneda Especial Extra Pagos Morada puede añadir no caen sobre los símbolos Especiales de Premio Mild, Medium, Hot o Extra Hot.
- Moneda Especial Multi: la Moneda Especial Multi activa todos los efectos de las monedas de color simultáneamente durante la función Hold & Win.
- Si no aparece una moneda de color en el giro que activa la función pero cae durante Hold & Win en una posición activa, su efecto de función correspondiente se activará de inmediato.
- Los símbolos Especiales de Bono pueden tener valores en efectivo de 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x la apuesta.
- Rellenar un tablero con símbolos Hold & Win durante Hold & Win otorgará el XXX Hot Jackpot de 5000x la apuesta.
- Rellenar ambos tableros, algo que solo es posible con la Moneda Especial Extra Tablero, otorga el XXX Hot Jackpot dos veces por 10000x la apuesta.

- Durante Hold & Win, solo aparecen símbolos de Hold & Win y símbolos en blanco. Los símbolos en blanco no tienen valor y no contribuyen a las ganancias.
- Todas las monedas recopiladas se conservan en caso de reinicio del juego o desconexión del jugador.

Información Adicional

- El límite máximo de pago acumulado total es la cantidad de la apuesta 10000x.
- Si se alcanza el pago máximo, todos los giros restantes se detendrán y se otorgará el pago máximo.
- El Juego Base y la función Hold & Win cuentan con juegos de carretes distintos.
- Para obtener más información sobre los procedimientos utilizados para gestionar las rondas de juegos sin terminar, consulta el sitio web del juego.
- Para obtener más información sobre el tiempo después del cual las sesiones de juego inactivas terminan automáticamente, consulta el sitio web del juego.
- Si se produce un fallo del hardware/software de juego, todos los pagos y apuestas del juego afectados se anularán y se reembolsarán todas las apuestas afectadas.
- La apariencia de la interfaz de usuario con el tiempo no afecta al RTP del juego ni a las probabilidades de activar una función.
- Actualizado por última vez el: 2026/02/06.
- Versión: 1.90050.0.0

OK

 **JOKERBET**