

# REGLAS DE JUEGO

---

777 HEIST 2: THE ART FORGER

 **JOKERBET**



**REGLAS DE JUEGO**

**777 HEIST 2  
THE ART FORGER**

## REGLAS DEL JUEGO

A continuación se incluye la relación del juego para homologar:

### 777 HEIST 2 THE ART FORGER

Nombre	777 HEIST 2 THE ART FORGER
Fabricante	Red Rake Gaming
Versión	777 HEIST 2 THE ART FORGER
Variante	Máquinas de Azar
Geometría	5X5
Tecnología	HTML5
Componente de habilidad	No existen ningún componente de habilidad
Botes progresivos	No está conectada a ningún bote progresivo
Rondas de bonus	Este juego tiene de una ronda de bonus consistente en tiradas gratuitas
Porcentaje de retorno	95,4%
Modo automático	Sí existe modo automático con un máximo 100 tiradas automáticas

## REGLAS DEL JUEGO

- **777 HEIST 2 THE ART FORGER** es una máquina tragaperras de 5 rodillos y 5 filas con fase de tiradas gratis.
- El botón de **JUGAR** hace una tirada con la apuesta seleccionada.
- Al pulsar **AUTOSPIN** jugarás automáticamente con el número seleccionado de tiradas.
- En caso de que una combinación de símbolos pudiese dar más de un premio, esa combinación se premiará con la configuración que produzca el multiplicador más alto.
- En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el premio más alto.
- Los premios se obtienen consiguiendo 3 o más símbolos en línea (en vertical o en horizontal). Los símbolos pueden formar parte de varias combinaciones ganadoras.
- En caso de obtener un premio con 3 símbolos, se creará un nuevo símbolo WILD en el medio una vez estos desaparezcan.
- Los premios se multiplican por un multiplicador. Al comenzar una tirada el multiplicador es 1 y cada vez que se produzca una caída de símbolos, tras conseguir uno o varios premios, se incrementará en +1. El límite del multiplicador es x100.
- **HABILIDADES DE LADRÓN**
  - Se pueden activar al azar tras una tirada sin premio. Hay 4:
    - **FALSIFICACIÓN:** Se escogen de 1 a 2 símbolos y se copian hacia arriba y/o hacia abajo en el mismo rodillo formando como mínimo un premio de 3 símbolos.
    - **HACKEO:** Se escoge un símbolo al azar y todas sus instancias se sustituyen por otro símbolo.
    - **ARNÉS:** Aparecen de 1 a 3 WILDS en los rodillos.
    - **BOMBA DE HUMO:** Se escogen 1 ó 2 símbolos al azar y todas sus instancias desaparecen de los rodillos.

- Al obtener premios con los símbolos de las obras de arte se rellenará el medidor.
  - 3 símbolos llenan 1/3 del medidor
  - 4 símbolos llenan 2/3 del medidor
  - 5 símbolos llenan el medidor por completo
- El símbolo WILD puede contribuir a formar estas combinaciones.
- Una vez lleno el medidor y cuando termine la tirada actual se lanzará la tirada especial. En esta tirada, una vez terminen los premios, se activarán consecutivamente las 4 habilidades del ladrón: falsificación, hackeo, arnés y bomba de humo (siempre en este orden).

## **FASE DE TIRADAS GRATIS (FREE SPINS)**

- La fase de tiradas gratis se lanza cuando se consigue eliminar de los rodillos todos los símbolos que no sean WILD.
- Mientras dure la fase:
  - El multiplicador no se resetea.
  - Todos los premios en fase de free spins se multiplican por el multiplicador, excepto si ocurren inmediatamente después de una habilidad de ladrón (en este caso el premio no se multiplica).
  - Se lanzará una habilidad de ladrón en todas las tiradas sin premio.
  - Al vaciar los rodillos se conseguirá un premio de x100 veces la apuesta.
  - Llenar el medidor concede 4 tiradas gratis adicionales.
- La fase de tiradas gratis se juega con unos rodillos especiales.
- Si el jugador no pulsa en el botón "Continuar" pasado un cierto tiempo, la fase de free spins comenzará automáticamente.
- Si el juego se interrumpe durante una fase de tiradas gratis, se completará la ronda al azar y guardará las ganancias. En la siguiente conexión al juego, las ganancias se acreditarán en el saldo del jugador y la repetición completa de la fase de tiradas gratis estará disponible en el "Histórico del jugador".

## BOTONES

BOTÓN	FUNCIÓN						
	BOTÓN JUGAR. Haz clic para hacer una tirada con la apuesta seleccionada.						
	Haz clic para iniciar el juego automáticamente. Selecciona el número de tiradas automáticas.						
	Utiliza el selector de apuesta para modificar la apuesta total.						
	Haz clic para ver la <b>TABLA DE PREMIOS</b> .						
	Haz clic en el botón para ver las opciones del <b>MENÚ</b> : <table border="1" data-bbox="560 1323 1066 1476"> <tr> <td><b>HISTÓRICO</b></td><td>Consulta el histórico de jugadas.</td></tr> <tr> <td><b>AYUDA</b></td><td>Ver "Reglas del Juego".</td></tr> <tr> <td><b>SALIR</b></td><td>Pulsa para salir del juego.</td></tr> </table>	<b>HISTÓRICO</b>	Consulta el histórico de jugadas.	<b>AYUDA</b>	Ver "Reglas del Juego".	<b>SALIR</b>	Pulsa para salir del juego.
<b>HISTÓRICO</b>	Consulta el histórico de jugadas.						
<b>AYUDA</b>	Ver "Reglas del Juego".						
<b>SALIR</b>	Pulsa para salir del juego.						
	Haz clic para activar o desactivar los sonidos del juego.						
	Para una mejor experiencia de juego utiliza <b>PANTALLA COMPLETA</b> .						
	Haz clic para abrir el histórico de apuestas ( <b>REPLAY</b> ).						

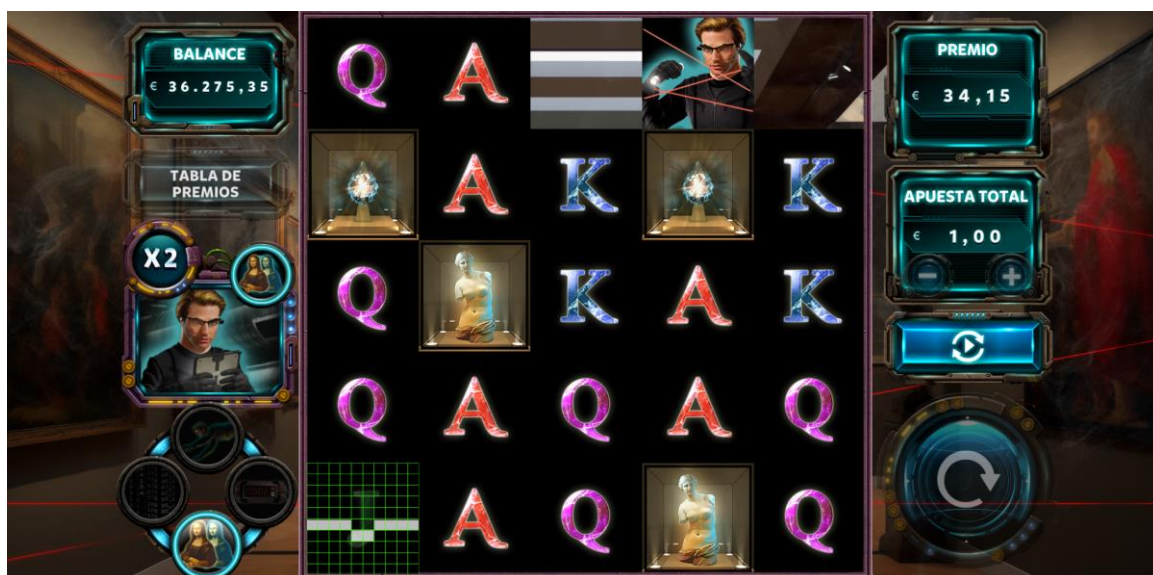
## FREE ROUND BONUS

Los FRBs (Free Round Bonus) son rondas que puedes disfrutar sin coste alguno. Los FRBs son dados por el operador del casino, no por el juego. Si dispones de FRBs se te comunicará al cargar el juego y además se mostrará una ventana de aviso cuando los FRBs se agoten para notificarte que la próxima partida que juegues tendrá el coste de la apuesta establecida. El valor de la apuesta no es modificable y las reglas de las partidas son las mismas que en el modo de juego normal.

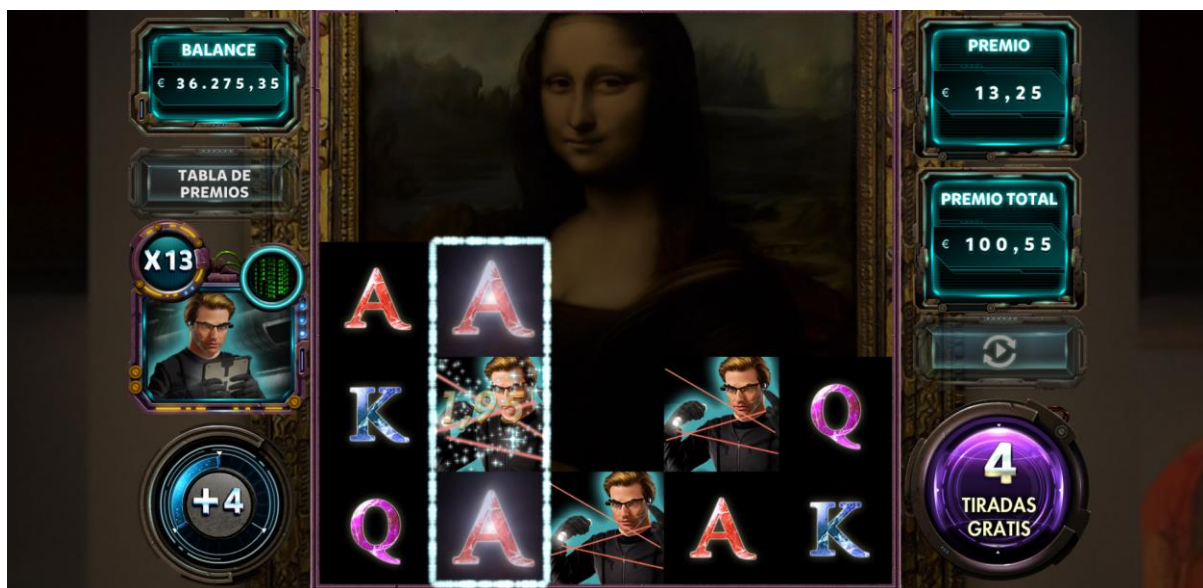
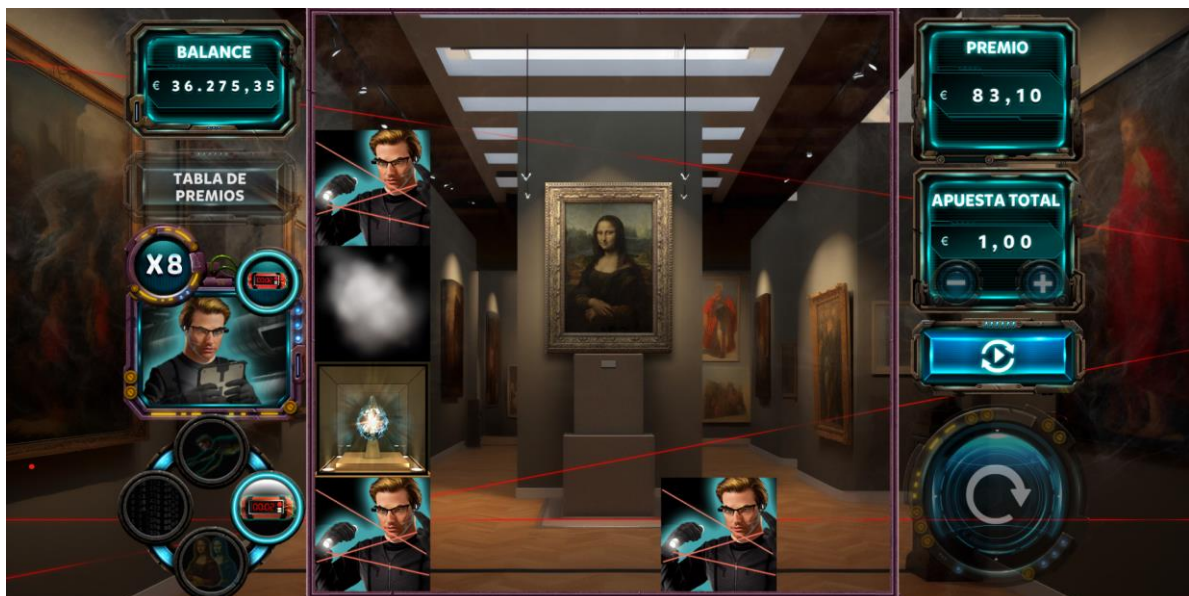
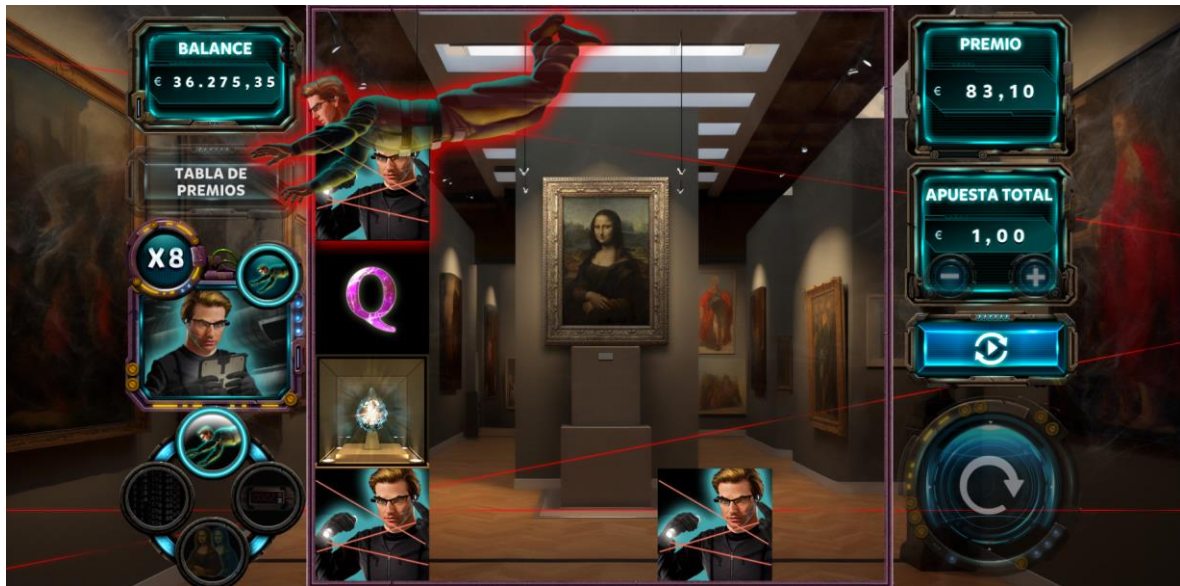
VENTANAS FRBS	FUNCIÓN
	Ventana con notificación de FRBs disponibles.
	Ventana de aviso de finalización de FRBs.



## 777 HEIST 2 THE ART FORGER









## TABLA DE PREMIOS

TABLA DE PREMIOS 																									
	5 4 3	50 C 3 C 1 C		5 4 3	10 C 1 C 0,3 C		5 4 3	10 C 1 C 0,3 C		5 4 3	10 C 1 C 0,3 C		5 4 3	5 C 0,5 C 0,2 C		5 4 3	3 C 0,3 C 0,15 C								
												CUALQUIER COMBINACIÓN													
				5 4 3	3 C 0,3 C 0,15 C					5 4 3	2 C 0,2 C 0,1 C					5 4 3	2 C 0,2 C 0,1 C								
El símbolo  es WILD y sustituye a todos los símbolos.																									
Los premios se obtienen consiguiendo 3 o más símbolos en línea (en vertical o en horizontal). Los símbolos pueden formar parte de varias combinaciones ganadoras.																									
Todos los símbolos de las combinaciones premiadas durante una tirada normal o una tirada en fase de tiradas gratis desaparecen.																									
En caso de obtener un premio con 3 símbolos, se creará un nuevo símbolo WILD en el medio una vez estos desaparezcan.																									



### MULTIPLICADOR

Los premios se multiplican por un multiplicador. Al comenzar una tirada el multiplicador es 1 y cada vez que se produzca una caída de símbolos, tras conseguir uno o varios premios, se incrementará en +1.



### HABILIDADES DE LADRÓN

Se pueden activar al azar tras una tirada sin premio. Hay 4:

- **FALSIFICACIÓN:** Se escogen de 1 a 2 símbolos y se copian hacia arriba y/o hacia abajo en el mismo rodillo formando como mínimo un premio de 3 símbolos.
- **HACKEO:** Se escoge un símbolo al azar y todas sus instancias se sustituyen por otro símbolo.
- **ARNÉS:** Aparecen de 1 a 3 WILDS en los rodillos.
- **BOMBA DE HUMO:** Se escogen 1 ó 2 símbolos al azar y todas sus instancias desaparecen de los rodillos.

## TIRADA ESPECIAL

Al obtener premios con los símbolos de las obras de arte se rellenará el medidor.

- 3 símbolos llenan 1/3 del medidor
- 4 símbolos llenan 2/3 del medidor
- 5 símbolos llenan el medidor por completo



El símbolo WILD puede contribuir a formar estas combinaciones.

Una vez lleno el medidor y cuando termine la tirada actual se lanzará la tirada especial. En esta tirada, una vez terminen los premios, se activarán consecutivamente las 4 habilidades del ladrón: falsificación, hackeo, arnés y bomba de humo (siempre en este orden).

## TIRADAS GRATIS

La fase de tiradas gratis se lanza cuando se consigue eliminar de los rodillos todos los símbolos que no sean WILD.



Mientras dure la fase:

- El multiplicador no se resetea.
- Se lanzará una habilidad de ladrón en todas las tiradas sin premio.
- Llena el medidor para obtener tiradas gratis adicionales
- Al vaciar los rodillos se conseguirá un premio de x100 veces la apuesta.

Cualquier fallo de funcionamiento anula todos los premios y jugadas.

# OK

 **JOKERBET**