

REGLAS DE JUEGO

CANDY ROLL



Candy Roll™

Tragaperras de 5 carretes y 30 líneas

- El objetivo de **Candy Roll™** es obtener combinaciones ganadoras de símbolos haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- La pantalla inicial muestra las funciones del juego.
- Pulse ► en la pantalla inicial para pasar al juego principal.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **APUESTA**.
- Seleccione su apuesta total en el menú desplegable y pulse **Confirmar**.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- En cada Línea de Ganancia solo se pagará la mejor combinación ganadora, mientras que las ganancias simultáneas en Líneas de Ganancia distintas se acumularán.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón Girar, seleccione en el menú desplegable el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **Iniciar**.
- 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 **DETENER AUTO JUEGO**.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse el botón **INFO**.
- Para desplazarse por la tabla de premios, desplácese hacia arriba o abajo o deslice la pantalla.
- Para cerrar las páginas de referencia y volver al juego, pulse el botón flecha atrás.

Líneas de Premio:

- 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 **SCATTER** se multiplican por la apuesta base total.
- 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 estas reglas.
- La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro. Los premios que aparecen en la tabla de premios se multiplican por la apuesta por línea. La apuesta por línea es la apuesta total / 30.

Límite máximo de ganancias:

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

Símbolo Comodín

- El símbolo **COMODÍN** es el símbolo con la palabra "WILD".
- El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos salvo a los símbolos **BONUS**, **Partidas Gratis** y **Carta**.
- El símbolo **COMODÍN** solo puede aparecer en los carretes 2-5.

Símbolo Partidas Gratis

- El símbolo con las palabras 'FREE GAMES' es el símbolo **PARTIDAS GRATIS** del juego.
- Obtener 3 símbolos **PARTIDAS GRATIS** en los carretes 2, 3 y 4 a la vez activa la función de **Partidas Gratis**.

Símbolo de Bonus Candy Roll

- El símbolo con las palabras 'Candy Roll' es el símbolo **BONUS** del juego.
- Obtener a la vez un símbolo **BONUS** en los carretes 1 y/o 5 y un símbolo **Carta** en cualquier lugar de los carretes activará la función **Bonus Sweet Road**.

Símbolos Carta

- El símbolo con la "?" es el símbolo **Carta**.
- Durante el juego principal, obtenga símbolos **Carta** y **BONUS** a la vez para activar el **Bonus Sweet Road**.
- Durante el **Bonus Sweet Road**, por cada símbolo **Carta** se activará 1 de las 11 funciones en los carretes.

Partidas Gratis

- Obtener 3 símbolos **PARTIDAS GRATIS** en los carretes 2, 3 y 4 activa 8 **Partidas Gratis**.
- Pulse el botón ► para iniciar la función cuando esta se active.
- Durante las **Partidas Gratis** los carretes 2, 3 y 4 se resaltan con un marco especial.

- Cada símbolo **COMODÍN** que aparezca en los carretes se expandirá y llenará el carrete para aumentar las posibilidades de crear un premio.
- El **Bonus Sweet Road** puede activarse durante la función de **Partidas Gratis**.
- Si se activa la función **Bonus Sweet Road**, las **Partidas Gratis** se pausan mientras se juega la función. Una vez se complete la función, las **Partidas Gratis** continuarán desde donde se pausaron.
- **Nota:** Las **Partidas gratis** pueden reactivarse de forma indefinida. Cada vez que se vuelve a activar la función, se otorgan 8 giros.
- Los giros gratis se juegan con la misma apuesta que el giro que los activó.
- Pulse ► en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

Función de Bonus Sweet Road

- Obtener al menos 1 símbolo **BONUS** en los carretes 1 y/o 5 y un símbolo **Carta** a la vez activa la función **Bonus Sweet Road**.
- Cada símbolo **Carta** se recogerá antes del comienzo del bonus (hasta 9 símbolos **Carta** por símbolo **BONUS**).
- Pulse el botón ► para comenzar la función cuando se active. Después, pulse en cualquier lugar de la pantalla para ocultar los consejos contextuales.
- Cuando comienza el **Bonus Sweet Road**, todos los símbolos **Carta** recogidos se descubrirán y activarán.
- La pantalla de bonus muestra un tablero con un circuito de 21 casillas y 2 dados. Puede quedar en 3 clases de casillas:
 - un símbolo "?". Cuando se alcanza un símbolo "?", recibe una carta (hay un total de 11 tipos de cartas).
 - un multiplicador. Al quedar en esta casilla, sus ganancias totales aumentan.
 - una puerta donut. Si queda en una puerta donut, se desbloquea y le da acceso a la función Super Sweet Road la próxima vez que quede en ella.
- **Nota:** las cartas solo pueden activarse en el **Bonus Sweet Road** y no en el **Super Sweet Road**.
- **Nota:** cuando se descubre una carta, pulse el botón i para ver más información sobre la función que proporciona la carta.
- Pulse el botón **TIRAR** para tirar los dados y avanzar según el número de pasos que obtenga.
- Tras cada tirada, se muestra el premio en la sección **PREMIO**.
- La posición del multiplicador cobrado se transformará en una **X** roja.
- El bonus termina cuando quede en una posición con una **X** roja.
- Pulse ► en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

Tirada Doble

- Cuando tira los dados y obtiene un doble (1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 o 6-6), sus ganancias aumentan.
- Si los dados dobles quedan en una posición con un multiplicador, se activarán dos veces (excepto por el **Premio Caramelo**). Si quedan en un símbolo "?", concederán dos cartas en lugar de una.

Carta Vida

- Cuando se elige la carta **Vida**, permanecerá en el tablero hasta que se active.
- Cuando quede en una posición con una **X** roja, en lugar de terminar el **Bonus Sweet Road**, se activará la carta **Vida**, permitiéndole seguir jugando.
- **Nota:** solo puede tener una carta **Vida** a la vez.

Carta Eliminar Cobrar

- Cuando se elige la carta **Eliminar Cobrar**, esta transformará algunas posiciones **X** al azar en un multiplicador x1.
- **Nota:** esta carta no puede elegirse como la inicial.

Carta Esparcidor de dinero

- Cuando se elige la carta **Esparcidor de Dinero**, esparcirá multiplicadores a posiciones aleatorias.
- **Nota:** los premios se acumulan. Por ejemplo, $x2 + x5 = x7$.
- **Nota:** los premios solo pueden esparcirse sobre posiciones con multiplicadores.

Carta Doble Premio

- Cuando se elige la carta **Doble Premio**, doblará los multiplicadores ya recogidos en la sección **PREMIO**.
- **Nota:** esta carta no puede elegirse como la inicial.

Carta Premio Caramelo

- Cuando se elige la carta **Premio Caramelo**, esparcirá un **Premio Caramelo** a una 1 posición aleatoria.
- **Nota:** **Premio Caramelo** solo puede esparcirse sobre una posición con un multiplicador.
- **Nota:** quedar en una casilla con un **Premio Caramelo** activará un giro especial que puede darle un premio **MINI**, **MINOR**, **MAJOR** o **GRAND**.

Carta Cobrar Camino

- Cuando se elige la carta **Cobrar Camino**, todos los premios multiplicador que haya alcanzado concederán en la siguiente tirada de dados. Las posiciones con el símbolo "?" son la excepción.
- Todas las posiciones cobradas se transformarán en un multiplicador x1.
- La última posición en la que quede se transformará en una **X** roja.

Carta Avanzar a la Super Sweet Road

- Cuando se elige la carta **Avanzar a la Super Sweet Road**, pasará a la posición **Super Sweet Road**.
- Si esta posición está bloqueada, se desbloqueará.
- Si esta posición ya está desbloqueada, accederá a la **Super Sweet Road**.

Carta Dulce Dinero

- Cuando se elige la carta **Dulce Dinero**, activará un multiplicador aleatorio que se añadirá a la sección **PREMIO**.

Carta Ambos Lados

- Cuando se elige la carta **Ambos lados**, la próxima vez que tire los dados cobrará los multiplicadores de las 3 posiciones a cada lado de la posición en la que quede. Las posiciones con un símbolo ? son la excepción.
- Todas las posiciones cobradas se transformarán en un multiplicador x1.
- La última posición en la que quede se transformará en una **X** roja.

Carta Doblador

- Cuando se elige la carta **Doblador**, elegirá hasta 7 posiciones en el tablero y doblará sus multiplicadores.
- **Nota:** los premios solo pueden esparcirse sobre posiciones con multiplicadores.

Carta Paseo de las Hadas

- Cuando se elige la carta **Paseo de las Hadas**, las posiciones en las que quede en las 3 tiradas siguientes no se transformarán en una **X** roja.
- Si queda en una posición con un multiplicador o un **Premio Dulce**, lo cobrará y transformará la posición en un multiplicador x1.
- **Nota:** si queda en una posición con un símbolo "?", no contará como una de las 3 tiradas.

Función Super Sweet Road

- Para acceder a la función **Super Sweet Road**, llegue y desbloquee la puerta donut en el **Bonus Sweet Road**.
- La pantalla **Super Sweet Road** muestra una pista redonda de 8 casillas con un dado.
- Tire los dados para ganar premios hasta que quede en una **X** roja. En este caso, la función **Super Sweet Road** terminará y volverá al **Bonus Sweet Road**.
- **Nota:** si accede a la **Super Sweet Road** más de una vez, todas las **X** rojas se convertirán en x1.

Premio Caramelo

- Quedar en una posición con un caramelo permite ganar el **Premio Caramelo**.
- Se pueden ganar 4 tipos de premios: **GRAND**, **MAJOR**, **MINOR** y **MINI**.

- Valor del premio GRAND = apuesta total x 500
- Valor del MAJOR premio = apuesta total x 100
- Valor del premio MINOR = apuesta total x 25
- Valor del MINI premio = apuesta total x 10
- Cada premio tiene una cantidad fija basada en el valor de apuesta.
- El premio activado se elige aleatoriamente.
- Cada premio puede ganarse varias veces durante las funciones **Bonus Sweet Road y Super Sweet Road**.
- **Nota:** algunos de los premios cuentan con un multiplicador x5.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.43%.
- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 3000000000 rondas de juego simuladas.

Nota sobre desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante las:
 - 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.

Un fallo en el funcionamiento anulará todos los pagos.

ACTUALIZADO EL:26/4/2024

OK

 **JOKERBET**