

REGLAS DE JUEGO

CHICKEN+

 **JOKERBET**

REGLAS DEL JUEGO

En el juego CHICKEN+, se presenta al jugador una carretera, con un número fijo de carriles.
Cuando comienza una apuesta, se puede guiar a una gallina, carril por carril, hasta el otro lado de la carretera.
Cada carril muestra bajo él un multiplicador de la apuesta actual y cuando el jugador elija continuar al siguiente carril, la gallina puede tener éxito al cruzar o fallar. Si el cruce tiene éxito, el premio actual se convierte en el multiplicador del nuevo carril y el jugador puede retirar o elegir continuar. Si la gallina falla al cruzar, la ronda termina y no se otorga premio.
En cualquier carril cruzado con éxito durante la ronda, el jugador puede retirar el valor actual de la ganancia. Cuando esto ocurre, el valor se otorga y la ronda termina.
Si a lo largo de la secuencia de elecciones, todos los carriles disponibles se han cruzado con éxito, se otorga el valor final, otorgado por el último carril, y termina la ronda.

El juego tiene 4 niveles de riesgo:

MODO FÁCIL

En el modo FÁCIL hay 24 carriles disponibles. Los multiplicadores para cada carril, de izquierda a derecha, son: 1x, 1.04x, 1.09x, 1.14x, 1.2x, 1.26x, 1.33x, 1.41x, 1.5x, 1.6x, 1.71x, 1.85x, 2x, 2.18x, 2.4x, 2.67x, 3x, 3.43x, 4x, 4.8x, 6x, 8x, 12x, 24x.

MODO MEDIO

En el modo MEDIO hay 22 carriles disponibles. Los multiplicadores para cada carril, de izquierda a derecha, son: 1.09x, 1.25x, 1.43x, 1.66x, 1.94x, 2.28x, 2.71x, 3.25x, 3.94x, 4.85x, 6.07x, 7.72x, 10.04x, 13.38x, 18.4x, 26.29x, 39.43x, 63.09x, 110.4x, 220.8x, 552x, 2208x.

MODO DIFÍCIL

En el modo DIFÍCIL hay 20 carriles disponibles. Los multiplicadores para cada carril, de izquierda a derecha, son: 1.2x, 1.52x, 1.94x, 2.51x, 3.29x, 4.39x, 5.95x, 8.24x, 11.68x, 16.98x, 25.48x, 39.63x, 64.4x, 110.4x, 202.4x, 404.8x, 910.8x, 2428.8x, 8500.8x, 51004.8x.

MODO DIABLO

En el modo DIABLO hay 15 carriles disponibles. Los multiplicadores para cada carril, de izquierda a derecha, son: 1.6x, 2.74x, 4.85x, 8.9x, 16.98x, 33.97x, 71.71x, 161.35x, 391.86x, 1044.96x, 3134.87x, 10972.06x, 47545.6x, 285273.6x, 3138009x.

La posibilidad de llegar con éxito desde el inicio hasta cualquiera de los carriles se muestra en el juego con un porcentaje con 6 decimales, pinchando el multiplicador mostrado en cada carril.

REGLAS DEL JUEGO

Todos los premios se multiplican por la apuesta total.

Todos los premios otorgados en divisa se redondean a la baja a dos decimales.

El RTP de este juego es del 99.00% en base a jugar la ronda hasta completarla sin usar la opción de retirada.

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar la tirada y elegir moverse al siguiente carril.

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

APUESTA MÍNIMA: 100
APUESTA MÁXIMA: 400.000

APOSTAR Y MENÚ DE APUESTA

Use los botones y para cambiar el incremento o decremento de la apuesta o use el menú de cambio de apuesta para personalizar la apuesta.

En el menú de cambio de apuesta, la apuesta actual está escrita en un cuadro de texto bajo la etiqueta de APUESTA TOTAL.

Use los botones y junto a la etiqueta para cambiar gradualmente el número hacia arriba o hacia abajo.

Use el teclado en pantalla para escribir el número que desee. Preste atención al mínimo y al máximo indicado bajo el cuadro de texto APUESTA TOTAL para entender entre qué límites de apuesta puede escribir.

En el caso de escribir una apuesta inválida, el número se vuelve rojo y aparecerá un mensaje de error explicando cuál es el error que hace que ese número sea inválido.

El botón 1/2 divide a la mitad el número actual en el cuadro APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 1/2 lo divide y lo redondea a la baja hasta el primer número válido.

El botón 2x dobla el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL. Si el número actual es inválido, el botón 2x lo dobla y lo redondea al alza hasta el primer número válido.

El botón REINICIAR reinicia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL a la apuesta presente antes de abrir el menú de apuesta.

El botón APUESTA MÁX cambia el número actual en el cuadro de texto APUESTA TOTAL al máximo permitido, dentro de los límites del juego.

CÓMO JUGAR

Haga clic en los botones o para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta. Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.

Pulse el botón JUGAR para iniciar el juego.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

activa o desactiva el sonido y la música.

abre la página de Información.

y aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.

inicia el juego.

abre el menú de tirada automática.

Pinche de nuevo el botón para detenerlo.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN

PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción

AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego

EFFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego

HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

PANTALLA DE INFORMACIÓN

y sirven para moverse entre las páginas de información.

cierra la pantalla de información.

1 CRÉDITO = 1 COP

La cantidad máxima de premio está limitado a 3138009X apuesta.

Si el premio total de una ronda alcanza 3138009X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Pulse en el botón INICIAR TIR.AUTO. para iniciar la función de tirada automática.

AJUSTES DE AUTOJUEGO

Los ajustes de TIRADA TURBO y TIRADA RÁPIDA determinan la velocidad entre cada apuesta durante la función de

tirada automática.

NÚMERO DE APUESTAS - seleccione la cantidad de apuestas que se realizarán por la siguiente función de tirada automática.

AJUSTAR RUTA PERSONALIZADA - seleccione manualmente qué azulejos son seleccionados por la función de tirada automática en cada apuesta.

DETENER EN PÉRDIDA - la función de tirada automática se detiene cuando se ha perdido en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

DETENER EN BENEFICIO - la función de tirada automática se detiene cuando se ha ganado en total el importe configurado, desde el inicio de la función de tirada automática.

EN PREMIO - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en un premio, a través de las opciones mutuamente excluyentes de **REINICIAR APUESTA** e **INCREMENTAR APUESTA**.

- **INCREMENTAR APUESTA** - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo. Un incremento de apuesta del -100% reiniciará la apuesta para la siguiente ronda al mínimo permitido por el juego.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

EN PÉRDIDA - el importe de apuesta puede cambiar o permanecer igual entre apuestas, cada vez que la apuesta resulte en una pérdida, a través de las opciones mutuamente excluyentes de **REINICIAR APUESTA** e **INCREMENTAR APUESTA**.

- **INCREMENTAR APUESTA** - cambia hacia arriba o hacia abajo el importe de apuesta para la siguiente apuesta de la secuencia de tiradas automáticas en un porcentaje igual a lo que se configure en el campo. Un incremento de apuesta del -100% reiniciará la apuesta para la siguiente ronda al mínimo permitido por el juego.

- **REINICIAR APUESTA** - cambia la apuesta actual a la apuesta inicial con la que comenzó la tirada automática.

OK

 **JOKERBET**