

REGLAS DE JUEGO

COCKS AND ROBBERS

 **JOKERBET**

Reglas del juego Cocks And Robbers

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

default: 92.20 default: 93.20 default: 94.20 default: 95.20 default: 96.20 Fox: 94.17 Fox: 95.17 Fox: 96.17 Fox: 97.17 Fox: 98.17 Wolf: 94.09 Wolf: 95.09 Wolf: 96.09 Wolf: 97.09 Wolf: 98.09
default: 94.13 default: 95.13 default: 96.13 Fox: 94.16 Fox: 95.16 Fox: 96.16 Wolf: 94.09 Wolf: 95.09 Wolf: 96.09

JP LTD:

default: 92.20 | default: 93.20 | default: 94.20 | default: 95.20 | default: 96.20
default: 94.13 | default: 95.13 | default: 96.13

Sin Jackpot:

```
{"default": "91.19", "Fox": "93.14", "Wolf": "93.04"}  
{"default": "93.18", "Fox": "93.15", "Wolf": "93.06"}  
{"default": "95.15", "Fox": "96.18", "Wolf": "96.04"}  
{"default": "96.19", "Fox": "96.20", "Wolf": "96.08"}
```

LTD:

```
{"default": "91.19"}  
{"default": "93.18"}  
{"default": "95.15"}
```

FB:

```
{"default": {"FreeSpins": "93.05", "SuperSpins": "93.02"}}  
{"default": {"FreeSpins": "96.12", "SuperSpins": "96.03"}}
```

El XX.XX% de la sección de ayuda indica la variante del juego seleccionada en el sistema.



SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

WILD ZORRO

Sustituye a todos los símbolos de pago. Solo puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 o 5.

El WILD ZORRO recauda los símbolos de Pato y Pavo de la pantalla y otorga un premio instantáneo cuando se recaudan 5 o más símbolos de Pato y Pavo. Si un WILD LOBO aparece junto con un WILD ZORRO, también añade 3 símbolos de Pato y Pavo al contador total de Patos y Pavos. Los premios, dependiendo del número de Patos y Pavos recaudados, son: 3x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 30x, 50x, 75x, 100x, 300x, 1000x y 3000x.

WILD LOBO

Se expande para ocupar todo el rodillo y sustituye a todos los símbolos de pago. Solo puede aparecer en los rodillos 2, 3, 4 o 5.

El WILD LOBO recauda los símbolos de Cerdo y Oveja de la pantalla y otorga un premio instantáneo cuando se recaudan 5 o más. Si hay un premio en el giro actual, se concede un giro adicional. El WILD LOBO se desplaza una posición hacia la izquierda en cada giro, excepto cuando está en el rodillo 2; en ese caso, el WILD LOBO pasa al rodillo 5. La función termina y el contador se reinicia cuando no hay ningún premio en el giro. El premio solo se otorga en el último giro de la función de giros adicionales. Los premios, dependiendo del número de Cerdos y Ovejas recaudados, son: 10x, 15x, 20x, 30x, 40x, 50x, 60x, 70x, 80x, 90x, 100x, 120x, 150x, 200x, 250x, 300x, 350x, 400x, 450x, 500x, 600x, 1000x, 2000x, 3000x, 5000x y 10 000x.

LLENAZO TOTAL

Puede activarse en cualquier giro y añade un número aleatorio de símbolos del mismo tipo a los rodillos. Puede seleccionar uno de los siguientes símbolos: Cerdo, Oveja, Pato o Pavo.

GIROS DEL GRANERO

Si aparecen 3 símbolos SCATTER se conceden 10 GIROS DEL GRANERO. Cada símbolo Scatter que aparezca durante la ronda de bonificación concede 1 giro adicional. Si aparecen 3

símbolos Scatter durante los GIROS DEL GRANERO, también mejora los giros restantes a GIROS SÚPER.

Se garantiza la aparición de 1 símbolo WILD ZORRO en los rodillos 2, 3, 4 o 5 en cada giro de la ronda de bonificación.

En los GIROS DEL GRANERO, cuando se forma un premio con un WILD LOBO presente no se activa un giro adicional. En su lugar, el WILD LOBO permanece fijo entre giros y otorga el premio instantáneo de todos los símbolos de Cerdo y Oveja recaudados en un giro en el que no se consigue ningún premio o en el último giro de la ronda de bonificación. El WILD LOBO desaparece en el siguiente giro.

GIROS SÚPER

Si consigues 4 símbolos SCATTER se conceden 10 GIROS SÚPER. Los símbolos Scatter no pueden aparecer durante la ronda de bonificación.

Tienes garantizada la aparición de 1 símbolo WILD ZORRO en cada giro de la ronda de bonificación. Además, se garantiza la aparición de un WILD LOBO en los giros en los que no haya un WILD LOBO presente en los rodillos.

En los GIROS SÚPER, cuando se forma un premio con un WILD LOBO presente no se activa un giro adicional. En su lugar, el WILD LOBO permanece fijo entre giros y otorga el premio instantáneo de todos los símbolos de Cerdo y Oveja recaudados en un giro en el que no se consigue ningún premio o en el último giro de la ronda de bonificación. El WILD LOBO desaparece en el siguiente giro.

CÓMO SE JUEGA A COCKS AND ROBBERS

Función Comprar

El coste de cada opción de COMPRAR FUNCIÓN se muestra en el menú emergente y se basa en la apuesta seleccionada en ese momento.

Las opciones de COMPRAR FUNCIÓN funcionan como un interruptor (toggle). Cuando se selecciona una opción, aparece una ventana emergente de confirmación explicando que el coste total de la función activada se descontará de tu saldo en cada giro mientras la opción permanezca activa. Pulsa GIRAR para confirmar e iniciar una tirada con la función activada. Pulsa CANCELAR para anular la selección de la opción. Si se marca la casilla NO VOLVER A MOSTRAR, la ventana de confirmación dejará de aparecer al activar opciones de Comprar función.

Cuando una opción de COMPRAR FUNCIÓN está activa, su coste se muestra en el botón GIRAR del juego. Además, aparece un icono de X en el lado derecho del botón de COMPRAR FUNCIÓN. Pulsa el icono de la X, o abre el menú de COMPRAR FUNCIÓN y anula la selección de la opción activa para desactivarla.

Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

Acelera el giro de cada rodillo pulsando la barra espaciadora de nuevo o haciendo clic en los rodillos. Para el GIRO TURBO, mantén pulsada la barra espaciadora o el botón Girar.

¡Pulse el botón TURBO para acelerar el juego!

Juego automático

Presione el botón AUTO para comenzar el juego automático del juego con la apuesta seleccionada actualmente. Seleccione el total de giro que desea jugar desde el menú desplegable Total de giros.

Más ajustes de tiradas automáticas

Seleccione el límite de pérdida. El Giro Automático se detiene en el último giro antes de llegar al límite de pérdidas. El límite de pérdidas del juego automático debe ser mayor que su apuesta.

El diálogo de TIRADAS AUTOMÁTICAS se expande al elegir MÁS AJUSTES DE TIRADAS AUTOMÁTICAS. Desde aquí puede seleccionar otros criterios para la parada de TIRADAS AUTOMÁTICAS, que incluye: detener si el premio único sobrepasa cierta cantidad, detener en una función de Bonus.

Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería: $2 / 20 * 300 = 30$.

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera: $2 * 20 = 40$.

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Si se produce más de un premio en la misma línea o grupo, se pagará el premio de mayor valor.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia = $2 \times 2 = 4$.

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Al participar en un juego con premios de Scatter, solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que aún no se haya producido el resultado, el juego arrojará un desenlace al recuperar la conexión y este será visible en el historial del juego una vez actualizado el juego.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que se haya producido el resultado, pero no se haya podido informar al jugador de este hecho, el juego informará al jugador del desenlace al actualizar el juego y este será visible en el historial del juego.

Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP $\approx$ XX.XX%

El retorno teórico al jugador en GIROS DEL GRANERO es 93.05%.

El retorno teórico al jugador en GIROS SUPER es 93.02%.

El retorno teórico al jugador en ZORROMANÍA es 95.17%.

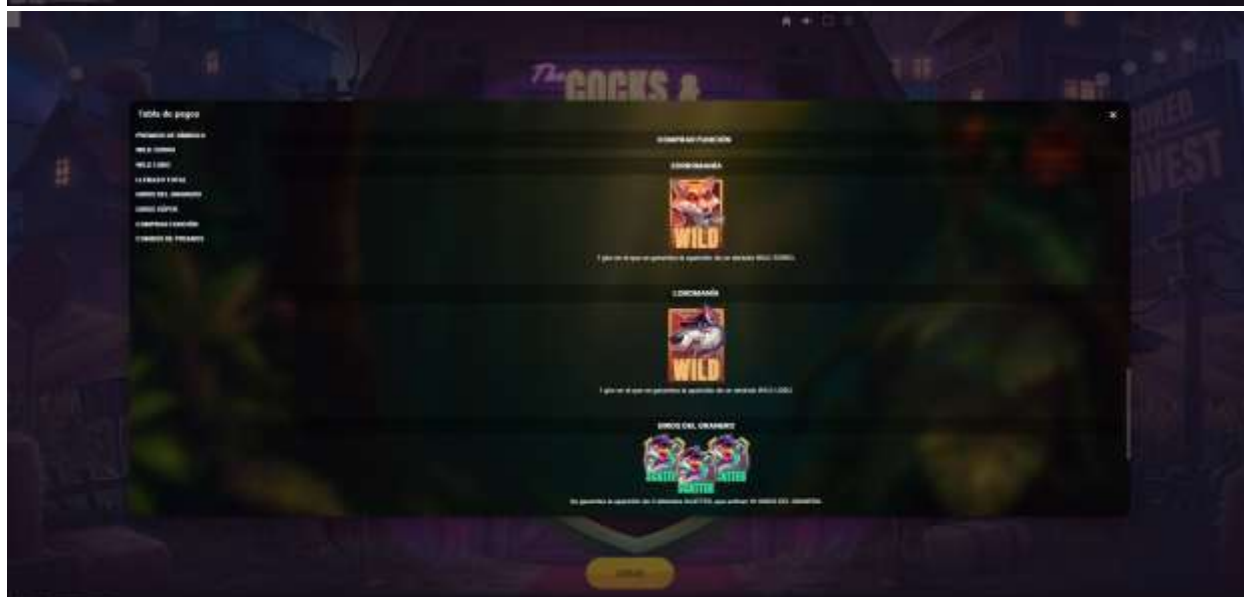
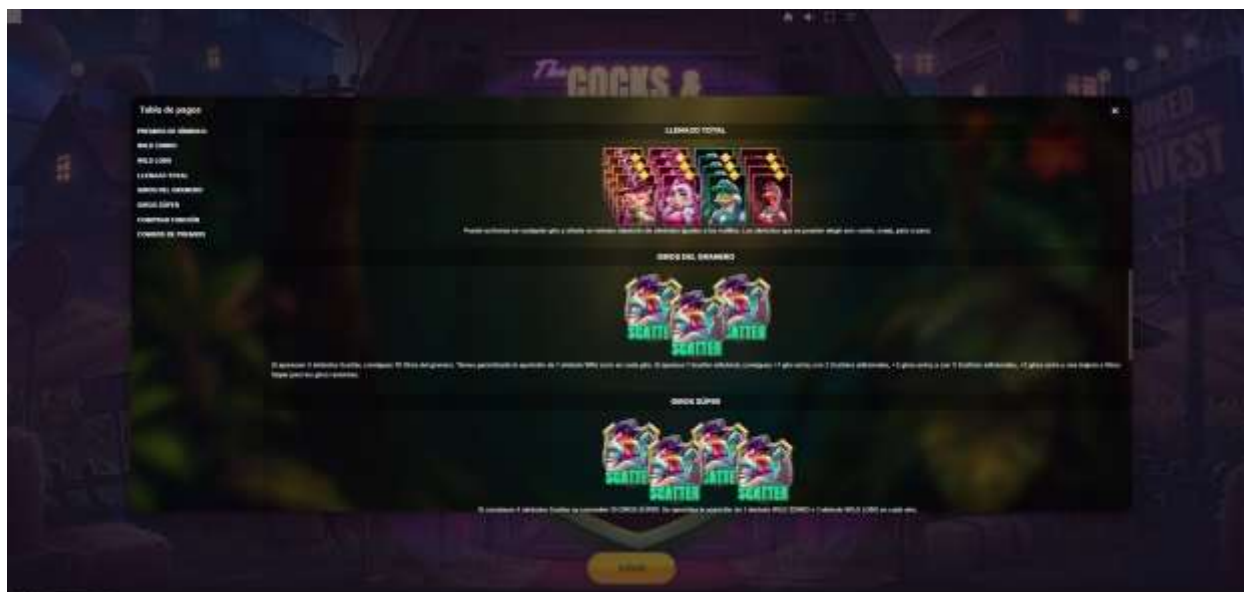
El retorno teórico al jugador en LOBOMANÍA es 95.09%.

El multiplicador máximo calculado del juego es 11454.1.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XXX

[illegible]





OK

 **JOKERBET**