

# REGLAS DE JUEGO

---

CYBORG TOWERS



# Cyborg Towers

## Porcentaje de retorno al jugador (Return To Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) va desde 96,00% (RTP más baja) a 96,42% (RTP más alta) dependiendo de la estrategia usada. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Instrucciones del juego

*CYBORG TOWERS* es un juego de 6 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 5 líneas de premios. La apuesta es de 0,10 € a 20,00 € (o el equivalente de moneda).

Por los rodillos se logran primeramente "Steps", que indican los escalones con los cuales aumenta la torre correspondiente y que hacen aumentar simultáneamente el valor del **CASHPOT**. Si aparece el <CÍBORGB>, se resetean los valores de las torres y del **CASHPOT** a cero. Sin embargo el **CASHPOT** se puede cobrar al final de cada partida completa o parcialmente. Cuando se haya alcanzado el escalón superior de una torre, la cantidad mostrada encima de esa torre en el campo "por STEP", es pagada para cada futuro STEP.

### Premios Step

- Todos los premios Step valen para las combinaciones de símbolos del mismo tipo.
- Todos los premios Step valen en las líneas indicadas.
- Todos los premios Step valen de izquierda a derecha.
- Los premios ganados en diferentes líneas para la misma torre se adicionan.
- Un funcionamiento erróneo anula el juego y los premios.

### Operación

#### Selección de la apuesta



- Pulsando el botón se despliega el menú en el que debe ajustarse la apuesta. La apuesta ajustada se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.



- Tocando el botón se selecciona la apuesta máxima. La apuesta se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.

#### Selección de la cantidad de juegos para el autoarranque



- Pulsando el botón se despliega el menú en el que puede ajustarse la cantidad de autoarranques.

## • **Ajustes adicionales para el autoarranque**

- Si además de la cantidad de autoarranques se ofrecen otros ajustes, todos los casilleros señalizados con \*) son obligatorios y deben cumplimentarse.

## • **Inicio del juego**

### • **Inicio**



- Tocando este botón arrancan los rodillos y comienza un juego.

### • **Autoarranque**



- Pulsando este botón Autoarranque se activa el arranque automático de los rodillos. A continuación, los juegos transcurren de forma automática. En el casillero colindante se muestran los autoarranques que aún no se han jugado.



- Tocando este botón se termina el inicio automático o autoarranque.

### • **Parada de los rodillos**

- Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

### • **Evaluación de las posiciones de los rodillos**

- Los premios se adjudican según el plan de premios. El plan de premios se puede llamar tocando el botón **Plan De Premios**. Todas las líneas de premios se evalúan por separado. Aquí sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en las distintas líneas se acumulan a un resultado al igual que los premios Scatter.

### • **En caso de un premio**

- Si resulta ganador, a partir de los 0,05 € (o el equivalente de moneda) hay 2 tipos de Gamble o riesgo posibles (riesgo con cartas y riesgo con escalera), así como la posibilidad de obtener un premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si se cuenta activado el autoarranque.

### • **Aceptación**



- Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

### • **Oferta de riesgo**

- Tocando el botón Riesgo se selecciona el riesgo de naipes o el riesgo de escalera.

## · Riesgo de naipes



- En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da el **PREMIO MÁXIMO**.



- Selección de los naipes negros o rojos



## · Riesgo de escalera



- En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón 1:1.



- Tocando se ejecuta un paso de riesgo.

## · Aceptación parcial



- Tocando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## · Aceptación completa



- Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## · Funciones generales

### · Activación del sonido

(sólo disponible en el modo móvil)

Activate Sound?

Yes

No

- El sonido se puede activar tocando el campo correspondiente.

## · Indicación de los botones adicionales

(sólo disponible en el modo móvil)



- Pulsando el botón correspondiente se visualizan o suprimen los botones adicionales.

## · Plan de premios



- El plan de premios se puede llamar y desactivarse tocando el botón correspondiente.

## Ayuda



- Tocando este botón se muestran y desactivan las informaciones de ayuda.

## Imagen completa

- (sólo disponible en el modo de escritorio)



- Tocando este botón se commuta y desactiva el modo de imagen completa.

## Zurdo – diestro

- (sólo disponible en el modo móvil)



- Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida.

## Sonido



- Pulsando este botón se puede desconectar o conectar el tono (en el modo móvil) y regular el volumen (en el modo de escritorio).

## Cerrar



- Tocando este botón se termina el juego.



 **JOKERBET**