

# REGLAS DE JUEGO

---

FRUIT O RAMA



# Fruit O Rama

Fruit O Rama es un video tragamonedas de 5 rodillos con un símbolo Wild Extendible que activa regiros.

El juego tiene 10 líneas de pago fijas.

Las ganancias de línea de pago se calculan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Únicamente se paga la combinación ganadora más alta por línea de pago activa desde cada lado.

Las ganancias de línea de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **2080 EUR**.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

## LÍMITES DE JUEGO

**Apuestas permitidas:** 2 EUR

**Ganancia máxima:** 2080 EUR

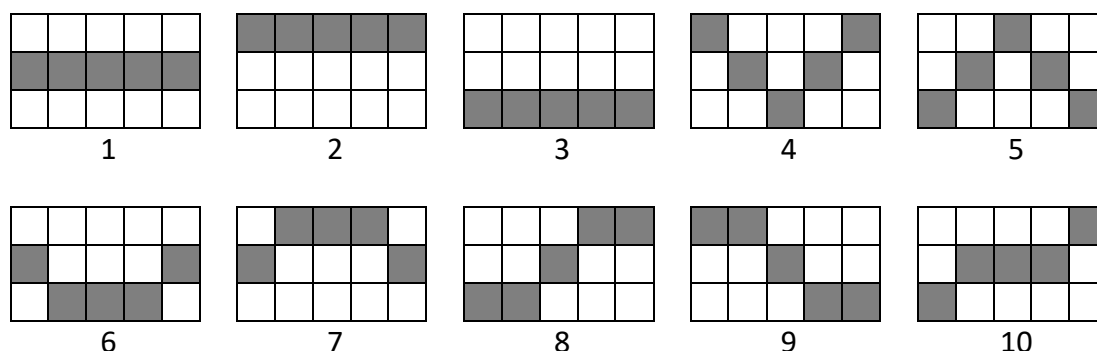
**Pago (promedio de retorno al jugador-RTP):** 93,95%



El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

## LÍNEAS DE PAGO

El juego tiene 10 líneas de pago fijas.



## WILD EXTENDIBLE



El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos. Cuando aparecen uno o más símbolos Wild Extendibles en cualquier posición de los rodillos, se obtiene un Regiro. Los símbolos Wild Extendibles se expanden para cubrir todo el rodillo y permanecen allí mientras los demás rodillos giran nuevamente.

Si aparecen nuevos símbolos Wild Extendibles durante un regiro, se expanden y permanecen allí junto con los demás símbolos Wild Extendibles durante un nuevo regiro. Si todos los rodillos están ocupados por Wilds Extendibles, se activa un Regiro de adicional y se otorga un premio en función con la Tabla de pagos.

Los Regiros finalizan cuando no aparecen nuevos Símbolos Wild Extendibles.

Los Regiros pueden activarse 5 veces como máximo. Los regiros se juegan con la misma apuesta elegida para la ronda de jugada en la que se ganó el regiro.

Las ganancias se pagan antes y después de cada regiro.

## RIESGO

Puede apostar en la función de Riesgo hasta **1.500,00 EUR**.

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada.

Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia.

La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.









Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad.

Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar **10** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

## TABLA DE PAGOS

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)	Repetición a pantalla completa
	Rueda Arcoiris ¡Concede un regiro (Wild Extendible)	10x	3.2x	1.2x	200x
	Siete	8x	3.2x	1.2x	-
	Sandía	3.2x	1.6x	0.8x	-
	Uvas	2.4x	1.2x	0.6x	-
	Ciruela	2.4x	1.2x	0.6x	-
	Naranja	1.6x	0.8x	0.4x	-
	Limón	1.6x	0.8x	0.4x	-
	Cereza	0.8x	0.4x	0.2x	-

## PANEL DE JUEGO

	El botón <b>MENÚ</b> abre las opciones del juego.
	EL botón <b>HISTORIAL DE JUEGO</b> abre la página del historial del juego.
	
	EL botón <b>AYUDA</b> abre la página de ayuda.
	EL botón <b>TABLA DE PAGOS</b> abre la tabla de pagos.
	EL botón <b>INICIO</b> cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.
	El campo <b>BALANCE</b> muestra su balance actual.
	El control de <b>APUESTA</b> muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.
	El campo <b>GANANCIA</b> muestra todas las ganancias de la jugada actual.
	El botón <b>APUESTA MAX</b> ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.
	El botón <b>RIESGO</b> inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.
	El botón <b>GIRAR</b> inicia la jugada con el valor de apuesta actual.
	La <b>BARRA ESPACIADORA</b> se puede usar como botón de <b>GIRAR</b> .
	El botón <b>AUTOJUEGO</b> abre las opciones de configuración de Autojuego.
	El botón <b>PARAR AUTOJUEGO</b> detiene el modo de juego automático.
	El botón <b>COBRAR</b> acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.
	El botón <b>SONIDO</b> conmuta el volumen del sonido.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.

# OK

 **JOKERBET**