

REGLAS DE JUEGO

FRUITY LUX



Fruity Lux

Fruity Lux es una videotragaperras de 5 rodillos que incluye el símbolo Scatter y el símbolo mayor especial 7, que paga en posiciones adyacentes.

El juego tiene 5 líneas de pago fijas.

Las ganancias de línea son calculadas desde el primer rodillo de la izquierda.

El símbolo 7 paga en posiciones adyacentes.

Los símbolos Scatter pagan en cualquier posición en la pantalla.

Solo se paga la ganancia más alta por línea de pago activa y por combinación dispersa (Scatter).

Las ganancias Scatter se suman a las ganancias de línea de pago.

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 30.000€

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

LÍMITES DE JUEGO

Apuestas permitidas: 6€

Ganancia máxima: por operador

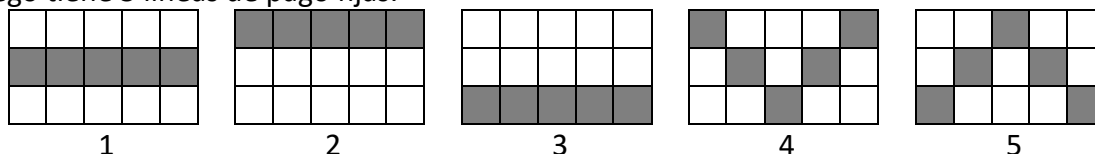
Pago (promedio de retorno al jugador-RTP): 94.00%



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

LÍNEAS DE PAGO

El juego tiene 5 líneas de pago fijas.



RIESGO

Puede apostar en la función de Riesgo hasta **15.000€**

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.





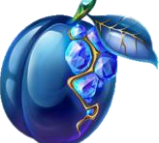


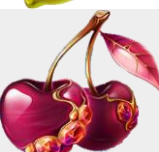
Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

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

Símbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)	x apuesta total (2x)
	Estrella (Símbolo Scatter)	50x	10x	2x	-
	Siete	500x	200x	20x	-
	Uva	50x	20x	10x	-
	Pera	50x	20x	10x	-
	Ciruela	40x	10x	5x	-
	Naranja	40x	10x	5x	-
	Limón	20x	8x	4x	-
	Cerezas	10x	6x	2x	1x

PANEL DE JUEGO



El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.



El botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.



El botón **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



El botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



El botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



El botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



El campo **BALANCE** muestra su balance actual.



El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.



El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.



El botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.



El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.



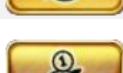
El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.



La BARRA **ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**.



El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.



El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.



El botón **COBRAR** 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 **SONIDO** 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**