

REGLAS DE JUEGO

FRUITY TREATS



REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos pagan en bloques de mínimo 5 símbolos conectados horizontal o verticalmente.
El juego se juega en una cuadrícula de símbolos de 7x7.

	15 - 49 3000 14 1400 13 700 12 300 11 150 10 100 9 50 8 40 7 35 6 30 5 20		15 - 49 2000 14 1200 13 600 12 250 11 120 10 80 9 40 8 30 7 25 6 20 5 15		15 - 49 1200 14 800 13 400 12 200 11 90 10 60 9 30 8 25 7 20 6 15 5 10		15 - 49 800 14 400 13 200 12 100 11 60 10 40 9 25 8 20 7 15 6 10 5 8
	15 - 49 600 14 300 13 160 12 70 11 50 10 30 9 20 8 15 7 10 6 8 5 6		15 - 49 500 14 240 13 120 12 60 11 40 10 25 9 15 8 10 7 8 6 6 5 5		15 - 49 400 14 200 13 100 12 50 11 30 10 20 9 10 8 8 7 6 6 5 5 4		
	7 - 49 20000 6 4000 5 1000 4 200 3 40						

Este es el símbolo SCATTER.
Puede aparecer en todos los rodillos.
Solo paga durante el juego base.

FUNCIÓN TUMBLE

La FUNCIÓN TUMBLE significa que tras cada tirada, se pagan las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los restantes símbolos caen a la parte baja de la pantalla y las posiciones vacías son reemplazadas con nuevos símbolos desde arriba.

El tumbling continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de un tumble. Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todos los tumbles de una tirada base.

FUNCIÓN DE POSICIONES MULTIPLICADORAS

En la pantalla, debajo de los símbolos, hay presentes cuatro posiciones marcadas en diferente color en cada tirada y tumble. Al principio de cada tirada, se mueven a posiciones aleatorias.

Cuando se forman combinaciones ganadoras sobre cualquiera de las posiciones marcadas por primera vez, las posiciones marcadas se activan y obtienen un multiplicador. Las futuras combinaciones ganadoras sobre las posiciones marcadas activadas se multiplican por ese multiplicador. Si las combinaciones ganadoras se forman sobre más de una posición marcada activada, los multiplicadores se suman entre sí. Tras el tumble, los multiplicadores de las posiciones marcadas activadas que tenían combinaciones ganadoras formadas sobre ellos, se incrementan una vez por su valor inicial.

Los multiplicadores iniciales del rojo, morado, turquesa y azul son 5x, 10x, 15x y 20x respectivamente.

Al final de todas las tiradas y tumbles resultantes de ellas, las posiciones se desactivan y los multiplicadores se reinician.

TIRADAS GRATIS

Consiga 3 o más símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS y ganar 10 tiradas gratis.

Durante la función, las posiciones marcadas activadas y sus multiplicadores no se reinician durante toda la ronda.

Consiga 3 o más símbolos SCATTER durante la ronda para obtener 5 tiradas gratis adicionales.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

La ganancia máxima está limitada a 5.000x apuesta. Si la ganancia total de una tirada o ronda de TIRADAS GRATIS alcanza 5.000x apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, se concede la ganancia y se pierden todas las funciones restantes.

COMPRE TIRADAS GRATIS

La ronda de TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola.

Hay dos opciones para comprar TIRADAS GRATIS:

Pague 100x la apuesta total para originar la función TIRADAS GRATIS.

Pague 200x la apuesta total para originar la función de SUPER TIRADAS GRATIS. Durante la función SUPER TIRADAS GRATIS, el multiplicador inicial de todas las posiciones, de todos los colores, es 20x.

REGLAS DEL JUEGO

VOLATILIDAD

Los juegos de alta volatilidad pagan con una frecuencia menor a la media pero la posibilidad de ganar grandes premios en cortos períodos de tiempo es mayor.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora.

Al ganar con múltiples bloques, todos los premios se añaden al premio total.

Las tiradas gratis y los premios bonus se suman al premio total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

El RTP teórico de este juego es del 94.04%

El RTP del juego al usar "COMPRA TIRADAS GRATIS" es del 94.00%

El RTP del juego al usar la "COMPRA DE SUPER TIRADAS GRATIS" es del 94.00%

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

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

APUESTA MÍNIMA:0,20 €
APUESTA MÁXIMA: 240,00 €

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.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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

abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.
Haga clic en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.

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.

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

EFECTOS 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.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el multiplicador de apuesta disponible en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  en los campos APUESTA y VALOR DE CRÉDITO para cambiar los valores.

La cantidad máxima de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 5000X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

TIR. AUTO.

Haga clic en los botones que muestran el número de posibles giros automáticos para iniciar la TIR. AUTO.

La opción de SALTAR PANTALLAS salta automáticamente la intro de las funciones y cierra las pantallas tras un breve periodo de tiempo.

PARAR AUTO

EN CUALQUIER VICTORIA – Cuando gane algo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI GANA FUNCIÓN – Cuando se gane una función como un juego bonus o juegos gratis, la función TIR. AUTO. se detiene

SI UNA VICTORIA EXCEDE – Cuando un solo premio esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO AUMENTA EN – Cuando su saldo esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

SI EL SALDO DESCIEDE EN – Cuando su saldo esté por debajo del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

INICIAR TIR. AUTO. – Inicia la función TIR. AUTO.

 **JOKERBET**