

# REGLAS DE JUEGO

HÉROES DEL VOLANTE

**JOKERBET** / .es

## HÉROES DEL VOLANTE

Nombre	HÉROES DEL VOLANTE
<b>Fabricante</b>	Red Rake Gaming
<b>Versión</b>	Héroes del volante v287.691
<b>Variante</b>	Máquinas de Azar
<b>Geometría</b>	5x3
<b>Tecnología</b>	HTML5
<b>Componente de habilidad</b>	No existen ningún componente de habilidad
<b>Botes progresivos</b>	No está conectada a ningún bote progresivo
<b>Rondas de bonus</b>	Este juego tiene varias fases de bonus consistentes en tiradas gratuitas
<b>Porcentaje de retorno</b>	95.10%
<b>Modo automático</b>	Sí existe modo automático con un máximo 100 tiradas automáticas

### Reglas y funcionamiento

Héroes del Volante es una máquina tragaperras con 5 rodillos y 3 filas que cuenta con 30 líneas y fase de tiradas gratis.

El botón de **JUGAR** hace una tirada con 30 líneas y la apuesta total seleccionada (alternativamente también es posible pulsar la barra espaciadora).

Al pulsar **AUTOSPIN** jugarás automáticamente con el número seleccionado de tiradas.

En caso de que una línea diese más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el multiplicador más alto.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se deciden según la **TABLA DE PREMIOS**.

Los cálculos de las ganancias se basan en las combinaciones de símbolos consecutivos de izquierda a derecha.

El símbolo 'Wild' puede sustituir a cualquier otro símbolo excepto 'Bonus, Scatter y Pistones'.

El símbolo de la **Lata de gasolina** actúa como Scatter, es decir, tres o más simbolos conceden un premio, sin necesidad de que estén en una línea de premio.

En cada tirada regular existe la posibilidad de que se active la mecánica **Speed Run**. Cuando se activa, aparecerán dos símbolos de pilotos de 3x1 en el primer y último rodillo. Si ambos pilotos aparecen en la tirada cubriendo totalmente sus respectivos rodillos, se producirá una tirada adicional, en la cual algunas posiciones aleatorias serán transformadas en Wilds.



---

## STICKY PISTONS ROULETTE

Tres o más símbolos de **pistón** dan acceso a la Ruleta. En caso de que no se obtuviesen 5, se harán respins de los rodillos en los que no haya ningún pistón hasta que se obtengan los 5 necesarios para activar la ruleta o que en la tirada adicional no se haya obtenido ningún pistón nuevo. En este último caso, no se activará la ruleta.

De activarse la **Sticky Pistons Roulette**, se obtendrán 3 tiradas. En cada una de esas tiradas se consigue un premio que se sumará al premio total final.

## HÉROES DEL VOLANTE

FASE REGULAR

Máquina parada



Máquina mostrando un premio



**SPEED RUN****STICKY PISTONS**

## STICKY PISTONS ROULETTE



**Entrada a la Fase de tiradas gratis**



**TIRADAS GRATIS NITRO**

**Tabla de premios**

TABLA DE PREMIOS									
	5	120,00		5	24,00		5	24,00	
	4	12,00		4	3,60		4	3,60	
	3	1,20		3	0,80		3	0,80	
	5	12,00		5	12,00		5	12,00	
	4	1,20		4	1,20		4	1,20	
	3	0,60		3	0,60		3	0,60	
	5	6,00		5	6,00		5	6,00	
	4	0,80		4	0,80		4	0,80	
	3	0,40		3	0,40		3	0,40	

En caso de que una línea pudiese dar más de un premio, esa línea se premiará con la combinación que produzca el multiplicador más alto.

El símbolo WILD sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo BONUS.

Las combinaciones sólo son válidas desde la izquierda

SÍ NO NO

BALANCE 10,000,00 AUTO SPIN JUGAR



OK

**JOKERBET** | .es