

# REGLAS DE JUEGO

---

RUNNING SUSHI



## REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, a partir del rodillo de más a la izquierda.



5 - 150  
4 - 75  
3 - 30



5 - 120  
4 - 60  
3 - 30



5 - 80  
4 - 40  
3 - 20



5 - 60  
4 - 30  
3 - 15



5 - 40  
4 - 20  
3 - 10



5 - 35  
4 - 18  
3 - 8



5 - 30  
4 - 15  
3 - 5



5 - 30  
4 - 15  
3 - 5



5 - 15  
4 - 10  
3 - 5

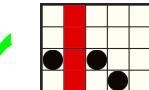
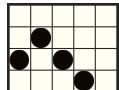


5 - 15  
4 - 10  
3 - 5



Este es el símbolo WILD y sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos SCATTER, TAKE SUSHI y TAKE ALL. Solo puede aparecer durante la función de TIRADAS GRATIS en los rodillos 2, 3 y 4.

1024 formas de ganar



Los premios se otorgan a combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha.



Este es el símbolo SCATTER.  
Puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4.

## FUNCIÓN TOMAR SUSHI

Bajo la slot, en cada tirada, aparece un importe aleatorio de mínimo 2, máximo 10 símbolos DINERO. Cada uno tiene un valor aleatorio expresado como una cantidad de apuestas totales. Los posibles valores son: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 7x, 8x, 10x, 12x, 15x, 18x, 20x, 25x, 30x, 35x, 40x, 50x, 75x, 100x, 200x, 250x, 300x, 400x, 500x, 750x o 1000x la apuesta total. Durante las TIRADAS GRATIS, también es posible un 2500x la apuesta total.



Este es el símbolo TAKE SUSHI.  
Puede aparecer en los rodillos 1, 3 y 5.  
Consiga 3 símbolos TAKE SUSHI para recopilar todos los valores de los símbolos DINERO bajo la slot para esa tirada.

## TIRADAS GRATIS

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

Durante la ronda, puede aparecer un nuevo símbolo, el símbolo TAKE ALL.

Los valores de todos los símbolos DINERO que aparezcan durante la ronda de TIRADAS GRATIS se recopilan en un medidor.



Este es el símbolo TAKE ALL.  
Puede aparecer en los rodillos 2, 3 y 4 solo durante la función de TIRADAS GRATIS.  
Consiga 3 símbolos TAKE ALL para recopilar el valor total actual del medidor, incluyendo los valores de los símbolos DINERO que aparezcan en esa tirada. Tras ello, el medidor se reinicia de nuevo a 0.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 3.000x la apuesta. Si el premio tota de una ronda de TIRADAS GRATIS alcanza 3.000x la apuesta, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y todas las funciones restantes se confiscan.

## APUESTA ANTE

El jugador tiene la opción de seleccionar un multiplicador de apuesta. Dependiendo de la apuesta seleccionada, el juego se comporta de forma distinta. Los valores posibles son:

Multiplicador de apuesta 25x - la posibilidad de ganar una ronda de TIRADAS GRATIS de forma natural, se dobla. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La función COMPRAR TIRADAS GRATIS se desactiva.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

## COMPRE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 85x la apuesta total actual.

## 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.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.

Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.

Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago.

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 94.00%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.00%

El RTP del juego al usar "COMPRA 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: 300,00 €

## 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

EFFECTOS 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 3000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 3000X 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 EXCDE** – 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**