

REGLAS DE JUEGO

RUSTY & CURLY



INFORMACIÓN DE JUEGO - RUSTY & CURLY

SOBRE EL JUEGO

¡Conoce a Rusty y Curly! Este dúo de destrucción es probablemente el par de tiradores más tontos de todo el Oeste. ¡Únete a ellos y a sus compañeros Crispy y Chewy mientras siembran el caos en su camino a través de los caminos embarrados de Dorkville! Rusty & Curly es un juego de 5 carretes y 4 filas con victorias de línea de pago, símbolos de Cartel Salvaje semi-adhesivos y carretes salvajes multiplicadores.

La ganancia máxima de 10.000 veces tu apuesta se puede lograr en los juegos de bonificación Stick To The Plan! y Who Shot The Sheriff?.

CARACTERÍSTICAS

CARTELES SALVAJES CASI ADHESIVOS

Los carteles salvajes pueden aterrizar con Corazones, un Multiplicador, o ambos. Se quedarán en la cuadrícula y otorgarán repeticiones de giro mientras al menos un Corazón permanezca.



Cada Cartel Salvaje puede aterrizar con hasta 3 Corazones y pierde un Corazón por repetición de giro. Una vez no queden Corazones, el Cartel Salvaje será removido en la siguiente repetición de giro.

Los carteles salvajes también pueden aterrizar con un multiplicador aleatorio de uno de los siguientes valores: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x.

Todos los símbolos FS que aterricen serán recolectados en la barra de progreso sobre la cuadrícula durante las repeticiones de giro. Si logras recolectar 3 o 4, ¡obtienes un bono!



STICK TO THE PLAN!

¡Ven a Bonus Town, donde la hierba está muerta y las chicas son aguerridas! Consigue 3 símbolos scatter FS durante un giro en el juego base para activar la característica de bono STICK TO THE PLAN! con 6 giros gratis!

Esta característica de bono mejora la experiencia del juego base al aumentar la probabilidad de que los Carteles Salvajes aterricen con un mayor número de Corazones y Multiplicadores más grandes.

En la característica de bono, el multiplicador del Cartel Salvaje puede ser uno de los siguientes valores: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 25x, 50x, 100x.

Mientras haya al menos un Cartel Salvaje en la cuadrícula con un Corazón o más, se te otorgarán repeticiones de giro gratis que no cuentan para tus giros gratis otorgados.

WHO SHOT THE SHERIFF?

¿Qué hacer cuando las balas empiezan a volar? ¡Disparar más, por supuesto! Consigue 4 símbolos scatter FS durante un giro en el juego base para activar la característica de bono WHO SHOT THE SHERIFF? con 12 giros gratis divididos en 3 Ciclos.

Esta característica de bono consiste en una Fase de Recolección y una Fase de Pago que juntas conforman un “Ciclo” que consiste en 1 giro de Fase de Recolección y 3 giros de Fase de Pago.

En la Fase de Recolección, Rusty, Curly o ambos aterrizarán y se expandirán a un Carrete Salvaje en un carrete aleatorio. Luego, ambos dispararán de 1 a 6 veces a los Multiplicadores que aparezcan en la cuadrícula. El valor total de los Multiplicadores a los que disparen se añadirá a ese Carrete Salvaje en la Fase de Pago. Los valores de Multiplicador disponibles son: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x.

La Fase de Pago consiste en 3 giros con símbolos de pago. Los Carretes Salvajes Rusty & Curly son adhesivos con valores de Multiplicador llevados desde la Fase de Recolección.

Después de 3 giros de Fase de Pago, el juego volverá a la Fase de Recolección nuevamente. Durante la Fase de Pago, los símbolos Crispy & Chewy también pueden aterrizar y expandirse a Carretes Salvajes, pero no tendrán multiplicadores. Los Carretes Salvajes Crispy & Chewy no son adhesivos.

Aterrizar símbolos FS adicionales en la característica otorgará Ciclos adicionales. Aterrizar 3 símbolos FS al mismo tiempo otorga 1 Ciclo adicional; aterrizar 4 símbolos FS otorga 2 Ciclos adicionales.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS

J	5 €2.00 4 €1.00 3 €0.20	Q	5 €2.00 4 €1.00 3 €0.20	K	5 €2.00 4 €1.00 3 €0.20	A	5 €2.00 4 €1.00 3 €0.20
	5 €6.00 4 €2.00 3 €1.00		5 €6.00 4 €2.00 3 €1.00		5 €8.00 4 €4.00 3 €2.00		
	5 €8.00 4 €4.00 3 €2.00		5 €20.00 4 €8.00 3 €4.00				
	5 €20.00						

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico de este juego es del 96.29%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

SÍMBOLOS ESPECIALES

El símbolo de Cartel Salvaje sustituye a todos los símbolos en la tabla de pagos.

Los Carretes Salvajes sustituyen a todos los símbolos en la tabla de pagos.

El símbolo FS no aparece en el modo de juego STICK TO THE PLAN.

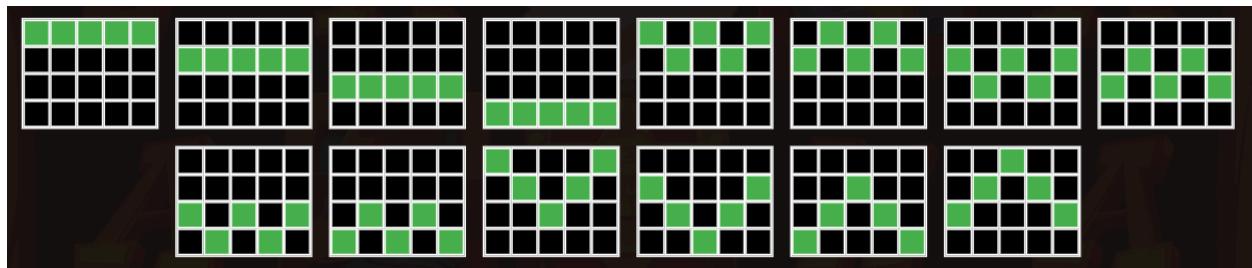
FORMAS DE GANAR

Los requisitos especificados para una combinación ganadora en el juego base también se usan durante las funciones de bonus o los giros gratis, a menos que se especifique lo contrario.

Cada apuesta puede optar a todas las combinaciones ganadoras, a menos que se especifique lo contrario.

Ganas si los símbolos iguales aparecen en una de las siguientes líneas predefinidas en carretes adyacentes de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda. El

número de líneas posibles en este juego es de 14. Consulta la tabla de premios para ver cuántos de cada símbolo necesitas para ganar.



COMPRAR BONUS

Este juego ofrece la posibilidad de comprar las funciones especiales directamente desde el juego principal pulsando el botón COMPRAR BONUS.

Este juego ofrece la opción de comprar los FeatureSpins™. Mientras los FeatureSpins™ están activos, cada giro garantiza ciertas funciones y tiene un precio fijo, según tu nivel de apuesta actual. Los FeatureSpins™ seguirán activos hasta que los desactives pulsando el botón DESACTIVAR.

El RTP cuando se compra BONUSHUNT FEATURESPINS™ es 96.4%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra THE STICK-UP FEATURESPINS™ es 96.29%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra STICK TO THE PLAN! es 96.29%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra WHO SHOT THE SHERIFF? es 96.41%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

GENERAL

SALDO

Tu saldo actual se muestra en la pantalla SALDO. El saldo, apuestas y ganancias aparecen en la divisa elegida por el jugador.

APUESTA

El nivel actual de apuesta se muestra en la pantalla APUESTA. Puedes cambiar la apuesta haciendo clic en las flechas y eligiendo el nivel de apuesta que prefieras.

Los niveles de apuesta permitidos para este juego van entre 0,10€ y 100,00€. Las compras de funciones pueden superar este límite.

GIRO

El juego empieza pulsando el botón con el símbolo GIRAR. La barra espaciadora del teclado también puede usarse para iniciar un giro.

GANANCIA

Las combinaciones ganadoras y sus premios se pagan según la tabla de premios. Los premios simultáneos de una sola ronda se suman y el premio total de la misma se muestra en el campo PREMIO (a la derecha del SALDO). Los premios separados de una combinación ganadora se muestran durante la presentación de premios. Los premios de los símbolos se recogen en la tabla de premios y reflejan la configuración de apuesta actual. Sólo se paga el premio más alto por forma de ganar.

PREMIO MÁXIMO

El premio máximo que se puede conseguir en este juego es 10.000, multiplicado por el nivel de apuesta actual. El premio máximo puede conseguirse activando combinaciones y/o funciones específicas.

GIROS GRATIS

En Giros gratis la ganancia total de cada giro se muestra en el campo GANANCIAS mientras que la ganancia acumulativa de todos los giros gratis se muestra en el campo GANANCIAS TOTALES junto al número de giros restantes.

JUEGO AUTOMÁTICO

Con el Juego automático podrás jugar varias rondas de juego automáticamente. Pulsa el botón JUEGO AUTOMÁTICO y elige un número de rondas de juego para iniciar esta función. Se muestra el número de giros restantes. Pulsando el botón DETENER se para el Juego automático.

CONFIGURACIÓN AVANZADA DE JUEGO AUTOMÁTICO

La configuración avanzada de Juego automático permite al jugador elegir el número de jugadas, el límite de pérdidas total de la sesión y el límite de ganancia individual. La función de juego automático se detendrá cuando se exceda cualquiera de los límites seleccionados.

JUGADA TURBO

La función Jugada turbo se usa para lograr la ronda de juego más rápida posible (no disponible en todos los operadores y jurisdicciones). La Jugada turbo se activa desde el menú.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Además de las funciones ya descritas, la barra en la parte superior de la pantalla de juego muestra el saldo actual en la divisa seleccionada, la cantidad a pagar si hay una ganancia y la cantidad apostada última/actual.

JUEGO INTERRUMPIDO

En caso de desconexión, una ronda previamente iniciada que ha quedado interrumpida puede reanudarse inmediatamente volviendo a iniciar la partida. Los resultados de una ronda completa (en la que se interrumpió la visualización de los resultados) solo volverá a mostrarse dentro del juego en caso de ser rondas ganadoras, pero todas las rondas de juego pueden revisarse en el Historial de juego. Cualquier cantidad apostada a un juego inacabado permanecerá en pausa hasta que completes el juego o se anule como resultado de inactividad en la cuenta o mantenimiento del sistema. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se reembolsará a tu cuenta. Cuando una partida inacabada se anula, tu apuesta se

reembolsará a tu cuenta. Las ganancias obtenidas en rondas de juego inacabadas en las que el jugador no pueda influir más en el resultado de la partida se acreditarán automáticamente en la cuenta del jugador en 1 día. Rondas de juego nunca serán afectadas por errores externos imprevistos debidos a hardware, ancho de banda, problemas con la red o similares. Las rondas del juego serán almacenadas y completadas por el jugador más adelante, o se cerrarán y la apuesta será reembolsada al jugador. Si tras 1 día no se ha reanudado una ronda de juego incompleta, esta se cancelará y la apuesta se reembolsará.

HISTORIAL DE JUEGO

El resultado de un juego finalizado puede verse en el Historial de juego de forma inmediata tras cerrar la ventana de juego. Los resultados de juegos sin finalizar no se muestran en el Historial de juego.

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES

- El mal uso o fallo anula todos los pagos y juegos.
- Cualquier representación visual de un dispositivo físico (carrete, ruleta de la fortuna o similar) no representa un dispositivo físico “real” y las probabilidades de que pare en una determinada posición la determina el generador numérico aleatorio del juego, y no el número de posiciones en cada dispositivo.

DICCIONARIO

Diccionario de palabras/símbolos que no se han traducido a todos los idiomas en el juego.

Free spins (FS) - Giros Gratis

Multiplier - Multiplicador

Wild - Wild

Scatter - Scatter

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo



JOKERBET