

# REGLAS DE JUEGO

---

SUGAR MONSTER



# Reglas del juego Sugar Monster

## Versiones del RTP (variaciones)

---



## SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

### CASCADA

Los símbolos que forman premios desaparecen, dando paso a nuevos símbolos que pueden formar nuevos premios.

### MONSTRUO DEL AZÚCAR

El MONSTRUO DEL AZÚCAR es un símbolo COMODÍN de 1x1 que solo se presenta con la aparición inicial de los símbolos y no desaparece al participar en una combinación ganadora. Solo puede aparecer un MONSTRUO DEL AZÚCAR a la vez. El COMODÍN sustituye a todos los símbolos de pago.

Hay una barra de progreso con 4 niveles encima de los rodillos. Si está presente en los rodillos, el MONSTRUO DEL AZÚCAR se comerá todos los símbolos de los rodillos que participen en una combinación ganadora y activará una cascada. Cada cascada llena un nivel en la barra de progreso. Cuatro cascadas en un mismo giro llenarán la barra por completo y activarán la función de GIROS GRATIS.

## MULTIPLICADORES DE ALGODÓN

Existe la posibilidad de que el MONSTRUO DEL AZÚCAR produzca hasta 3 símbolos ALGODÓN DULCE con multiplicadores tras comerse una combinación ganadora. Al final del giro, se aplica la suma de todos los multiplicadores a la ganancia total del giro actual.

Los posibles multiplicadores son:

2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.

## GIROS GRATIS

Al llenar la barra de progreso de GIROS GRATIS del MONSTRUO DEL AZÚCAR se activa la ronda de bono de GIROS GRATIS que otorga 10 GIROS GRATIS.

Al comienzo de los GIROS GRATIS, el MONSTRUO DEL AZÚCAR crece hasta convertirse en el súper símbolo COMODÍN de 2x2 y se bloquea en medio de los rodillos.

Durante los GIROS GRATIS, el multiplicador acumulado permanece activo y aumenta mientras duren los GIROS GRATIS. El multiplicador se aplica a todos los premios solo cuando aparecen los MULTIPLICADORES DE ALGODÓN.

Si se han generado multiplicadores antes de que el jugador acceda a los GIROS GRATIS, el multiplicador se aplicará a los premios acumulados antes de que comience el bono y tras acceder a los GIROS GRATIS, el multiplicador se reiniciará.

Si el MONSTRUO DEL AZÚCAR se come 4 formaciones ganadoras consecutivas en un solo giro durante la ronda de bono, activará 3 GIROS GRATIS adicionales.

## CÓMO JUGAR A SUGAR MONSTER

### Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

### Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

Acelera el giro de cada rodillo pulsando la barra espaciadora de nuevo o haciendo clic en los rodillos. Para el GIRO TURBO, mantén pulsada la barra espaciadora o el botón Girar.

### Juego automático

Presione el botón AUTO para comenzar el juego automático del juego con la apuesta seleccionada actualmente. Seleccione el total de giro que desea jugar desde el menú desplegable Total de giros.

### Más ajustes de tiradas automáticas

Seleccione el límite de pérdida. El Giro Automático se detiene en el último giro antes de llegar al límite de pérdidas. El límite de pérdidas del juego automático debe ser mayor que su apuesta.

El diálogo de TIRADAS AUTOMÁTICAS se expande al elegir MÁS AJUSTES DE TIRADAS AUTOMÁTICAS. Desde aquí puede seleccionar otros criterios para la parada de TIRADAS AUTOMÁTICAS, que incluye: detener si el premio único sobrepasa cierta cantidad, Detener en una función de Bonus.

### Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 Eur, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón “Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón “Apostar”, hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego. Las ganancias del jackpot no se pueden apostar.

### Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería:  $2 / 20 * 300 = 30$ .

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera:  $2 * 20 = 40$ .

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia =  $2 \times 2 = 4$ .

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP  $\approx$  XX.XX%

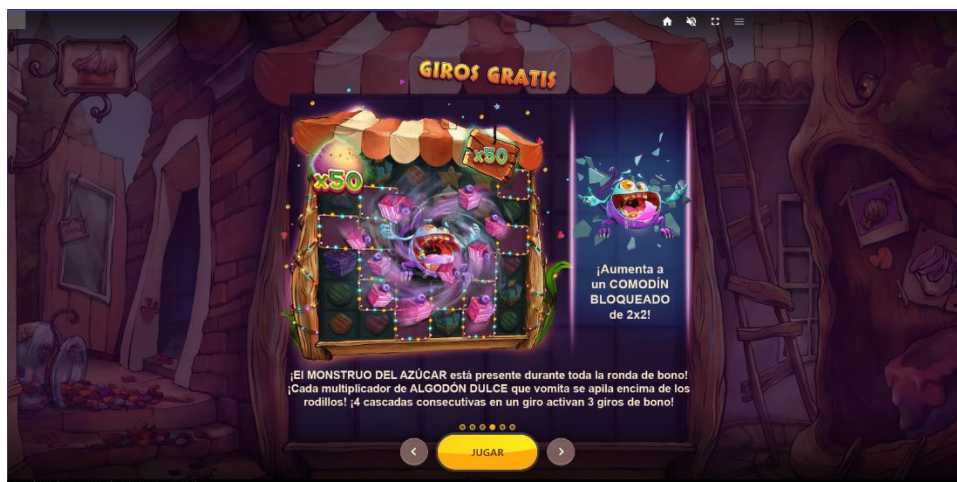
El multiplicador máximo calculado del juego es 10806.6.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XXXX







# OK

 **JOKERBET**