

REGLAS DE JUEGO

THE WILDWOOD CURSE



SOBRE EL JUEGO

Tres entraron en el bosque. Ninguno regresó igual.

Dicen que The Wildwood estuvo maldito mucho antes de que el Psico afilara su hoja, antes de que el Monstruo despertara bajo el lago turbio, o antes de que los Gemelos susuraran a los muertos... Una cosa es segura: lo que merodea en esos bosques es más que horror; es el mal encarnado, y una vez que te encuentre, desaparecerás en la oscuridad.

The Wildwood Curse es un juego de 6 carretes y 5 filas con líneas de pago, Wilds siniestros, multiplicadores malditos y un premio máximo de 10 000 veces tu apuesta. El máximo premio está disponible en todos los modos de juego. Entra en el bosque... pero sabe que nadie escapa de verdad.

CARACTERÍSTICAS

RE-GIROS DE PESADILLA

Cuando caen símbolos Wild, quedan fijos y desencadenan un Re-giro de Pesadilla. Durante este giro, todos los nuevos Wild permanecen fijados hasta el final. El Re-giro continúa mientras caigan nuevos Wild o queden posiciones libres. Se premian las combinaciones ganadoras en cada giro.



Cuatro símbolos Wild en formación cuadrada 2x2 durante un giro normal o un Re-giro de Pesadilla forman un Racimo Maldito. Solo puede formarse en esa configuración. Al formarse, revela 3 personajes malditos distintos.

El Racimo The Psycho revela un Multiplicador aleatorio aplicado a ese racimo en cada Re-giro. Si The Psycho participa en una combinación ganadora, la ganancia se multiplica por el valor mostrado. Si hay varios Racimos The Psycho en la misma combinación, sus valores se suman antes de aplicarse. Los valores posibles son: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 25x, 50x, 100x.



El Racimo The Monster distribuye Multiplicadores a posiciones aleatorias al formarse. Varios pueden caer en la misma casilla y se suman. Al participar en una combinación ganadora, las ganancias se multiplican por la suma. Si se activa otro giro, los Multiplicadores se eliminan y el Racimo The Monster los distribuye de nuevo durante el giro. Esto continúa hasta el fin de los Re-giros de Pesadilla. Si varios participan en el mismo premio, sus valores se suman antes de aplicarse. Valores posibles: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 25x, 50x.



El Racimo The Twins revela un Multiplicador en cada Re-giro de Pesadilla, aplicado a ese racimo. Si participa en una combinación ganadora, el premio se multiplica por el valor mostrado. Si hay varios Racimos The Twins en el mismo premio, sus valores se suman antes de aplicarse. Su multiplicador se duplica en cada giro, comenzando en 2x y aplicando el nuevo valor hasta el final de los Re-giros.



El símbolo Wild y los 3 Racimos Malditos sustituyen a todos los símbolos de la tabla de pagos. Si varios Racimos aparecen en la misma ganancia, sus multiplicadores se suman antes de aplicarse. Pueden aparecer hasta 6 Racimos Malditos simultáneamente.

JUEGO BONUS – THE SWAMP

Activa este bono con 8 giros gratis al conseguir 3 símbolos FS de dispersión simultáneamente en el juego base.



Este bono mantiene la mecánica del juego base con mayor probabilidad de símbolos Wild!

JUEGO BONUS – THE PLAYGROUND

Activa este bono con 10 giros gratis al conseguir 4 símbolos FS de dispersión simultáneamente en el juego base.



Este bono conserva la mecánica de THE SWAMP con más posibilidades de Racimos Malditos!

HIDDEN EPIC BONUS – NO ESCAPE

Activa este bono con 10 giros gratis al conseguir 5 símbolos FS al mismo tiempo en el juego base.



Este bono mantiene la mecánica de THE SWAMP y cada giro garantiza al menos 1 Racimo Maldito.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS



6 4,00
5 2,00
4 1,00
3 0,40



6 4,00
5 2,00
4 1,00
3 0,40



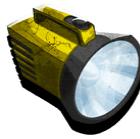
6 4,00
5 2,00
4 1,00
3 0,40



6 4,00
5 2,00
4 1,00
3 0,40



6 10,00
5 4,00
4 2,00
3 1,00



6 20,00
5 10,00
4 5,00
3 2,00



6 20,00
5 10,00
4 5,00
3 2,00



6 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 96.3%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

SÍMBOLOS ESPECIALES

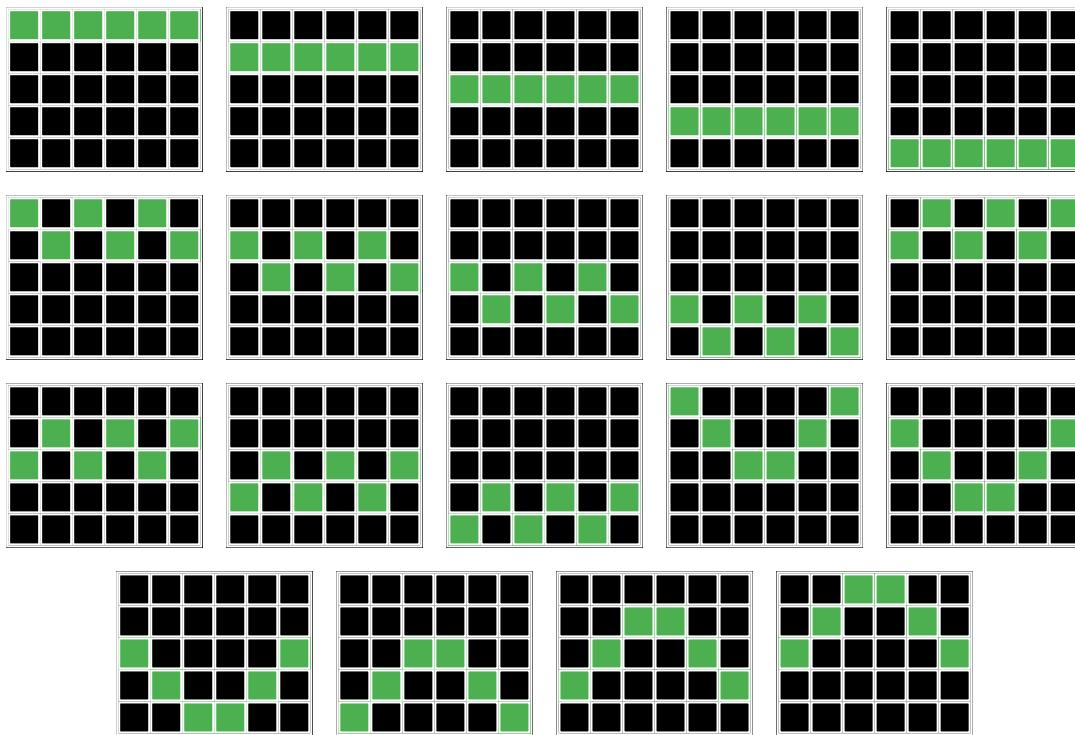
Los símbolos FS no pueden aparecer durante los Re-giros de Pesadilla ni en THE SWAMP, THE PLAYGROUND o NO ESCAPE.

El multiplicador máximo de The Twins es 1000x.

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 19. 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 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 FEATURESPINSTM es 96.29%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra CURSED FEATURESPINSTM es 96.23%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba. Los símbolos FS no pueden aparecer en este modo de juego.

El RTP cuando se compra THE SWAMP es 96.26%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra THE PLAYGROUND es 96.28%. 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.

ATAJOS DE TECLADO

- SHIFT + S - Activar/Desactivar sonido
- SHIFT + M - Activar/Desactivar música
- SHIFT + I o G - Mostrar/Ocultar información del juego
- SHIFT + P - Mostrar/Ocultar tabla de pagos de información del juego
- SHIFT + Flecha arriba/abajo - Cambiar la cantidad de la apuesta
- ESC o BACKSPACE - Cierra las ventanas de pantalla completa (ej. información del juego)
- SHIFT + T - Cambiar el modo turbo
- SHIFT + B o F - Mostrar/Ocultar el menú Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Navegar entre Comprar bonus/FeatureSpins™ en la página de confirmación
- SHIFT + 1/2/3/4 - Acceso rápido de compra de bonus (a la página de confirmación)
- SHIFT + F1/F2/F3/F4 - Acceso rápido a FeatureSpins™ (a la página de confirmación)
- SHIFT + ENTER - Confirmar la compra de Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + A - Mostrar menú de Autojuego/Detener Autojuego
- SHIFT + ENTER - Iniciar Autojuego si el menú está abierto
- SHIFT + Flecha izquierda/derecha - Cambiar el número de rondas en el menú de Autojuego

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

Sticky - Fijo

Bonus game - Juego de Bonus

Max win - Premio máximo



JOKERBET