

REGLAS DE JUEGO

TOOTHROT TILLY

 **JOKERBET**

ACERCA DEL JUEGO

¡Entra en esta tienda de dulces mágicamente retorcida donde dos personajes rivales, Tilly y el Hada de los Dientes, luchan por el control!

Prepárate para este juego de cascada con caída de 5 carretes con un diseño de filas 3-4-5-4-3 y ganancias all-scatter (cuando 5 o más símbolos coincidentes caen en cualquier lugar de los carretes).

La ganancia máxima es 10 000 veces tu apuesta y se puede lograr en todos los modos de juego.

FUNCIONES

BARRA DE GANANCIA TOTAL

Aparece una Barra de Ganancia Total fuera de la cuadrícula durante cada giro.

Todas las ganancias acumuladas durante el giro (incluidas las de Wrapped Candy eliminados) se muestran en la parte superior de la Barra de Ganancia Total en el lado izquierdo de la cuadrícula.

Todos los multiplicadores de giro (de Wrapped Chocolate eliminados) se suman y se muestran en la parte inferior de la Barra de Ganancia Total en el lado izquierdo de la cuadrícula.

Al final de cada giro, el multiplicador total del giro se aplica al monto de ganancia acumulada.

WRAPPED CANDY

Uno o más Wrapped Candy pueden caer en la cuadrícula durante un giro.



Si Wrapped Candy se elimina de la cuadrícula con Sticky Fingers o Fairy Flick, el valor de cada Wrapped Candy eliminado se añade a la parte superior de la Barra de Ganancia Total como ganancia acumulada para ese giro.

Cada Wrapped Candy tiene un valor aleatorio de 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x o 250x veces el monto de la apuesta.

WRAPPED CHOCOLATE

Uno o más Wrapped Chocolate pueden caer en la cuadrícula durante un giro.



Si Wrapped Chocolate se elimina de la cuadrícula con Sticky Fingers o Fairy Flick, el valor del multiplicador de cada Wrapped Chocolate eliminado se añade a la parte superior de la Barra de Ganancia Total y se aplica a la ganancia acumulada de ese giro.

Cada Wrapped Chocolate tiene un valor de multiplicador de giro aleatorio de 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 30x o 40x.

MOLAR REEL

Aparece un carrete molar en el lado derecho fuera de la cuadrícula durante el juego base y el juego de bonificación.

En cada giro, el carrete molar puede revelar aleatoriamente que Sticky Fingers, Fairy Flick o Sugar Swirl se activa para ese giro.

STICKY FINGERS



Si se activa Sticky Fingers, todos los Wrapped Candy y Wrapped Chocolate visibles se eliminan de la cuadrícula, provocando una cascada.

Sticky Fingers solo puede activarse una vez por giro y no puede activarse en el mismo giro que Fairy Flick o Sugar Swirl.

No pueden caer más Wrapped Candy o Wrapped Chocolate en la cuadrícula durante las cascadas después de que Sticky Fingers se haya activado para ese giro.

FAIRY FLICK



Si se activa Fairy Flick, se seleccionará aleatoriamente una sección de la cuadrícula (sección 1 o sección 2).

La sección 1 incluye los dos espacios inferiores de los carretes 1, 2 y 3, y el espacio inferior del carrete 4.

La sección 2 incluye el espacio inferior del carrete 2, los dos espacios inferiores de los carretes 3 y 4, además de los dos espacios inferiores del carrete 5.

Fairy Flick eliminará todos los símbolos de pago alto, símbolos de pago bajo, Wrapped Candy y Wrapped Chocolate de la sección seleccionada, provocando una cascada.

Los símbolos Scatter, los símbolos Wild y los símbolos Rotten Wild no pueden ser eliminados de la cuadrícula por Fairy Flick.

Fairy Flick solo puede activarse una vez por giro y no puede activarse en el mismo giro que Sticky Fingers o Sugar Swirl.

No pueden caer más Wrapped Candy o Wrapped Chocolate en la cuadrícula durante las cascadas después de que Fairy Flick se haya activado para ese giro.

SUGAR SWIRL



Si se activa Sugar Swirl, todos los símbolos de pago bajo visibles en la cuadrícula se convierten en el símbolo de pago bajo más alto visible en la cuadrícula.

Sugar Swirl solo puede activarse una vez por giro y no puede activarse en el mismo giro que Sticky Fingers o Fairy Flick.

Sugar Swirl solo puede activarse cuando haya al menos 2 símbolos de pago bajo de tipos diferentes en la cuadrícula. No puede activarse cuando solo hay 2 símbolos de pago bajo de un mismo tipo.

WILD

Un símbolo Wild puede caer en la cuadrícula durante un giro.



Un símbolo Wild sustituye a todos los símbolos de pago alto y de pago bajo, pero no sustituye al símbolo Scatter, al símbolo Rotten Wild, a Wrapped Candy o Wrapped Chocolate.

Solo 1 símbolo Wild puede ser visible en la cuadrícula a la vez, y se elimina de la cuadrícula una vez que ha participado en todas las combinaciones ganadoras visibles.

ROTTEN WILD

Solo en el juego base, un símbolo Rotten Wild se activa después de al menos tres combinaciones ganadoras en un solo giro.



Las combinaciones ganadoras pueden acumularse en varias cascadas y se muestran en el contador Rotten Wild debajo del lado izquierdo de la cuadrícula.



Una vez activado, el símbolo Rotten Wild cae en la cuadrícula con la siguiente cascada.

El símbolo Rotten Wild sustituye a todos los símbolos de pago alto y de pago bajo, pero no sustituye al símbolo Scatter, al símbolo Wild, a Wrapped Candy o Wrapped Chocolate.

Un símbolo Rotten Wild multiplica el valor de cada combinación ganadora en la que aparece por un valor aleatorio de 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 30x o 40x.

Un símbolo Rotten Wild solo puede activarse una vez por giro, y se elimina de la cuadrícula una vez que ha participado en todas las combinaciones ganadoras visibles.

Juego de bonificación

JUEGO DE BONIFICACIÓN - CAVITY CLASH

Consigue 3 símbolos Scatter al mismo tiempo en el juego base para activar el juego de bonificación Cavity Clash con 10 giros gratis. El símbolo Scatter no puede pagar. No pueden ser visibles más de 3 símbolos Scatter en la cuadrícula a la vez.



El juego de bonificación Cavity Clash conserva las mecánicas del juego base, y hay una batalla añadida entre Tilly y el Hada de los Dientes. El símbolo Scatter no puede aparecer durante el juego de bonificación Cavity Clash.

BATALLA DEL HAZ

Al comienzo del juego de bonificación, Tilly y el Hada de los Dientes entran en una batalla del haz.

El haz comienza en la posición neutral central. El haz puede moverse hasta 4 espacios hacia Tilly y hasta 4 espacios hacia el Hada de los Dientes.

Un símbolo Tilly con marco dorado, un símbolo del Hada de los Dientes con marco dorado o ambos pueden caer en la cuadrícula en cada giro.

Si un símbolo Tilly con marco dorado cae en la cuadrícula, Tilly gana la batalla de ese giro y el haz se mueve 1 espacio hacia el Hada de los Dientes.



Si un símbolo del Hada de los Dientes con marco dorado cae en la cuadrícula, el Hada de los Dientes gana la batalla de ese giro y el haz se mueve 1 espacio hacia Tilly.



Si un símbolo Tilly con marco dorado y un símbolo del Hada de los Dientes con marco dorado caen en la cuadrícula al mismo tiempo, Tilly o el Hada pueden ganar aleatoriamente la batalla de ese giro y el haz se moverá 2 espacios hacia Tilly (si gana el Hada de los Dientes) o 2 espacios hacia el Hada de los Dientes (si gana Tilly).

Una barra debajo del haz mostrará la función adicional que se aplicará al siguiente giro.

Si el haz está en el espacio neutral central: No se aplica ningún efecto adicional para el siguiente giro.

La posición del haz desde la posición central al final de un giro determina cuál de las funciones adicionales puede aplicarse al siguiente giro:

- 1 espacio hacia Tilly: Está garantizado que uno o más Wrapped Candy caerán en la cuadrícula en el siguiente giro.
- 2 posiciones hacia Tilly: Los símbolos de pago bajo verdes, naranjas y morados se eliminan de los carretes para el siguiente giro.
- 3 espacios hacia Tilly: Está garantizado que uno o más Wrapped Chocolate caerán en el siguiente giro, y está garantizado que Fairy Flick, Sticky Fingers o Sugar Swirl se activará en el siguiente giro.
- 4 espacios hacia Tilly: Todos los símbolos de pago bajo se eliminan para el siguiente giro, y está garantizado que Fairy Flick o Sticky Fingers se activará en el siguiente giro.
- 1 espacio hacia el Hada de los Dientes: Está garantizado que uno o más Wrapped Chocolate caerán en la cuadrícula en el siguiente giro.
- 2 espacios hacia el Hada de los Dientes: Está garantizado que Fairy Flick se activará en el siguiente giro.

- 3 espacios hacia el Hada de los Dientes: Está garantizado que un símbolo Wild caerá en la cuadrícula en el siguiente giro.

- 4 espacios hacia el Hada de los Dientes: Está garantizado que un símbolo Rotten Wild caerá en la cuadrícula en el siguiente giro.

Alcanzar 4 espacios hacia Tilly o el Hada de los Dientes por primera vez en el juego de bonificación otorga giros gratis adicionales:

- Alcanzar 4 espacios hacia Tilly por primera vez otorga 2 giros adicionales
- Alcanzar 4 espacios hacia el Hada de los Dientes por primera vez otorga 2 giros adicionales

Se pueden otorgar un máximo de 4 giros gratis adicionales durante el juego de bonificación.

Si el haz alcanza el espacio 4 hacia Tilly o el Hada de los Dientes y recibe un empuje adicional en la misma dirección, permanece en ese espacio y recibe el beneficio de ese espacio para el siguiente giro.

SÍMBOLOS ESPECIALES

Símbolo SCATTER



El símbolo Scatter no puede pagar. No pueden ser visibles más de 3 símbolos Scatter en la cuadrícula a la vez. El símbolo Scatter no puede aparecer durante el juego de bonificación Cavity Clash.

WILD



El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos de pago alto y de pago bajo de la tabla de pagos y no sustituye al símbolo Scatter, al símbolo Rotten Wild, a Wrapped Candy o Wrapped Chocolate.

Solo 1 símbolo Wild puede ser visible en la cuadrícula a la vez, y se elimina de la cuadrícula una vez que ha participado en todas las combinaciones ganadoras visibles.

ROTTEN WILD



Un símbolo Rotten Wild sustituye a todos los símbolos de pago alto y de pago bajo, pero no sustituye al símbolo Scatter, al símbolo Wild, a Wrapped Candy o Wrapped Chocolate.

Un símbolo Rotten Wild solo puede activarse una vez por giro, y se elimina de la cuadrícula una vez que ha participado en todas las combinaciones ganadoras visibles.

PREMIOS DE LOS SÍMBOLOS



13+	10,00	11,00	12,00	40,00	40,00
10-12	6,00	7,00	8,00	20,00	20,00
9	4,00	5,00	6,00	10,00	10,00
8	2,00	2,40	3,00	4,00	4,00
7	0,80	1,00	1,20	2,00	2,00
6	0,40	0,60	0,80	1,00	1,00
5	0,20	0,40	0,60	0,80	0,80



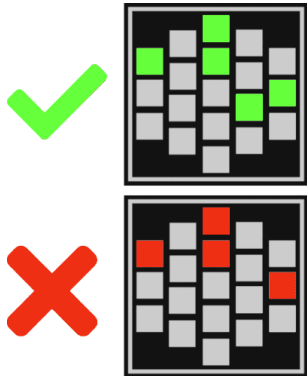
13+	88,00	133,20	176,00	200,00	240,00
10-12	40,00	66,60	88,80	100,00	133,20
9	20,00	30,00	40,00	50,00	66,60
8	4,80	6,60	8,80	12,00	40,00
7	2,40	3,00	4,80	6,60	20,00
6	1,60	1,80	2,40	3,00	13,20
5	0,80	0,80	1,00	1,00	6,60

Los premios de los símbolos mostrados arriba reflejan el nivel de apuesta seleccionado en estos momentos. El premio teórico (RTP) de este juego es del 94.35%. El RTP fue calculado simulando 10.000.000.000 de rondas.

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.

Consigue 5 o más símbolos del mismo tipo en cualquier lugar de la cuadrícula para obtener una combinación ganadora.



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 FEATURESPINS™ es 94.29%. Para obtener información completa sobre esta función, consulta la sección más arriba.

El RTP cuando se compra Tilly's Temptation: FEATURESPINS™ es 94.3%. 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 CAVITY CLASH es 94.27%. 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 en la información del juego
- SHIFT + Flecha ARRIBA/ABAJO - Cambiar el importe de la apuesta
- ESC o RETROCESO - Cierra las ventanas de pantalla completa (por ejemplo, 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 directo al juego de bonificación (a la página de confirmación)
- SHIFT + F1/F2/F3/F4 - Acceso directo a FeatureSpins™ (a la página de confirmación)
- SHIFT + ENTER - Confirmar Comprar bonus/FeatureSpins™
- SHIFT + A - Mostrar menú de juego automático/Detener juego automático
- BARRA ESPACIADORA o SHIFT + ENTER - Iniciar juego automático si el menú está abierto
- SHIFT + Flecha IZQUIERDA/DERECHA - Cambiar el número de rondas en el menú de juego automático

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 INTERRUPTIDO

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 una ronda completada puede consultarse en el Historial. Los resultados de rondas no completadas no se muestran en el Historial.

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

OK

 **JOKERBET**