



## INSTRUCCIONES DE JUEGO

---

SLOT ASTRO PUG

## Astro Pug

---

### Acerca de Astro Pug

Astro Pug es un juego de 3x3x16x3x3 carretes y 1296 formas de ganar.

- [Retorno al jugador \(RTP\)](#)
- [General](#)
- [Controles de apuesta](#)
- [Símbolo Scatter](#)
- [Símbolo Comodín](#)
- [Función Hueso Multiplicador](#)
- [Bonificación de Giros gratis](#)
- [Autojuego](#)

### Retorno al jugador (RTP)

El retorno al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico teórico del dinero total apostado por los jugadores en un juego específico, que se paga como premios a lo largo del tiempo. El RTP es fijo y no cambia.

Este juego tiene un RTP del 95.7282 %.

### General

- Las 1296 formas de ganar están activadas permanentemente.
- Hay un multiplicador de apuesta fijo de 50 por giro.
- La apuesta total depende del nivel de apuesta y el valor de moneda apostado.  
 $\text{Apuesta total} = \text{Multiplicador de apuesta} * \text{Nivel de apuesta} * \text{Valor de la moneda}$ .
- Si se obtiene una combinación ganadora en una forma de ganar, el premio aparecerá resaltado en los carretes.
- Las ganancias normales se crean cuando símbolos iguales aparecen unos junto a otros en la forma de ganar.
- Cada símbolo solo se puede usar una vez en cada combinación ganadora.
- Las combinaciones ganadoras normales se pagan de izquierda a derecha, empezando desde el primer carrete, excepto los Scatter, que pagan en cualquiera.
- Se paga el premio más alto de cada combinación.
- Todos los premios se multiplican por las monedas apostadas, excepto los Scatter.  
 $\text{Monedas apostadas} = (\text{Valor de moneda} * \text{nivel de apuesta})$ .
- Los premios de los Scatter se multiplican por la apuesta total.
- Los premios normales de la tabla de premios se muestran en monedas. El premio total se calcula como  $(\text{monedas apostadas} * \text{valores mostrados en la tabla de premios})$ . Así que si la apuesta total es de 0,50 créditos por giro, la apuesta en

- monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,50 créditos / 50 = 0,01 créditos). Por ejemplo, un premio de 5 símbolos Pez iguales se calcula como (0,01 créditos \* 50 monedas) = 0,50 créditos.
- Para convertir la cantidad del premio de créditos a monedas, se ha de dividir el número de créditos ganado por el valor de moneda.
- Si no se tiene una combinación ganadora, la partida termina y se puede jugar de nuevo.

## Controles de apuesta

- Al hacer clic/pulse en el **montón de monedas** se abre el panel de Ajustes de apuesta.
- En el juego principal, al hacer clic en **(+) o (-)** también se abrirá el panel de Ajustes de apuesta. Además, el jugador también puede cambiar el nivel de apuesta y el valor de moneda utilizando los botones **(+) o (-)**. [**Importante: esta opción solo está disponible en la versión de escritorio**]
- En el panel de Ajustes de apuesta, haga clic/pulse en **(+) o (-)** para seleccionar el número de monedas que desea apostar bajo el medidor del nivel de apuesta.
- En el panel de Ajustes de apuesta, haga clic/pulse en **(+) o (-)** para seleccionar el valor de las monedas que desea apostar bajo el medidor del valor de moneda.
- Podrá elegir ver las apuestas, el saldo y los premios en monedas o créditos. Las apuestas, el saldo y los premios se mostrarán dependiendo de la opción seleccionada.
- Haga clic/pulse en **monedas** para convertir a monedas.
- Haga clic/pulse en **divisas** para convertir a créditos.

## Símbolo Scatter



es un símbolo Scatter.

- 5 o más símbolos Scatter activan la ronda de Bonificación de Giros gratis.
- El símbolo Scatter aparece solo en las posiciones exteriores del carrete 3 (carrete Reelfecta).
- El rodillo 3 es el reelfecta y se compone de 16 posiciones independientes.
- El símbolo Scatter no puede sustituirse por el símbolo Comodín.
- Los premios Scatter se muestran como un valor de multiplicador en la tabla de premios.

- Los premios Scatter se multiplican por la apuesta total y se añaden a los premios normales.
- El símbolo Scatter solo puede aparecer en el juego principal.

**Ejemplo:**

**El juego A** se rige por el criterio siguiente:

- 5 símbolos Scatter situados en las posiciones exteriores del carrete 3 (carrete Reelfecta) completan una combinación Scatter ganadora y activan una ronda de Bonificación de Giros gratis.
- Las ganancias dispersas se agregan a las ganancias de giros gratis y las formas de pago ganan. Si tiene ganancias de Scatter y ganancias de pago, se le paga por ambas victorias, ya que el símbolo Scatter no necesita aparecer en una forma de pago para ganar.
- Usted gira los carretes.
- 5 símbolos Scatter aparecen en cualquier lugar de las posiciones exteriores del carrete 3 (carrete Reelfecta).
- El premio de los 5 símbolos Scatter en una apuesta total de 0,50 créditos sería (apuesta total \* valores mostrados en la tabla de premios) = (0,50 créditos \* 1) = 0,50 créditos.

**Símbolo Comodín**



es un símbolo Comodín.

- El símbolo Comodín sustituye a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín.
- Aparece en los rodillos 2, 3 y 4 durante el juego principal.
- Aparece en los rodillos 2 y 4 durante los giros gratis.

**Ejemplo:**

**El juego A** se rige por el criterio siguiente:

- El símbolo Comodín sustituye a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter y otros símbolos Comodín, para completar combinaciones ganadoras.
- Las combinaciones ganadoras se pagan de izquierda a derecha, por lo que un símbolo debe estar situado en el primer carrete.
- Una combinación de símbolos que empiece en el segundo, tercero, cuarto o quinto carrete no proporciona premio alguno. En cada forma de ganar solo se paga la mayor combinación ganadora de la misma.

- Si hay más de una combinación ganadora posible en una forma de pago, se le pagará únicamente el valor de la mayor combinación.
- Si la apuesta total es de 0,50 créditos por giro, la apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,50 créditos / 50 = 0,01 créditos). El premio total se calcula como (monedas apostadas \* valores mostrados en la tabla de premios).
- Usted gira los carretes.
- 4 símbolos Mono aparecen en los carretes 1, 2, 4 y 5, el símbolo Comodín aparece en el carrete 3 (en cualquier lugar del carrete Reelfecta).
- Como los símbolos Comodín sustituyen a todos los demás símbolos, excepto al símbolo Scatter, esto completa una combinación ganadora de 5 símbolos Mono.
- Así que la cantidad total de su premio será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Mono) = (0,01 créditos \* 75 monedas) = 0,75 créditos.

### **Función Hueso Multiplicador**



- Cuando aparece el multiplicador hueso comodín (hueso 1) este se convertirá en un comodín hueso que multiplicará x2, x3 o x4 cualquier combinación en la que sustituya.
- El hueso multiplicador (hueso 1) solo aparece en el rodillo 2.
- Los huesos multiplicadores permanecen activos durante los giros gratis y el mega giro.
- Los huesos 2, 3 y 4 son comodines y sustituyen a cualquier otro símbolo excepto los scatter y otros comodines.
- El hueso multiplicador no multiplica los premios de los scatter.

### **Ejemplo:**

**El juego A** se rige por el criterio siguiente:

- Usted gira los carretes haciendo una apuesta total de 0,50 créditos. Así que su apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo: 0,50 créditos / 50 = 0,01 créditos).
- 4 símbolos Mono aparecen en los carretes 1, 3, 4 y 5, y el símbolo Hueso 3 aparece en el carrete 2.
- Como el símbolo Hueso 3 es un Comodín y sustituye a todos los demás símbolos, excepto Scatter y otros Comodines, además también otorga un multiplicador de 3x. Así que esto completa un premio de 5 símbolos Mono con un multiplicador de 3x.
- Así que la cantidad total de su premio será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 5 símbolos Mono \* 3) = (0,01 créditos \* 75 monedas \* 3) = 2,25 créditos.

## Bonificación de Giros gratis



es un símbolo Scatter.

- 5 o más símbolos Scatter activan la ronda de Bonificación de Giros gratis.
- Todas las apuestas y jugadas son las mismas con las que comenzó el Bonificación de Giros gratis.
- Los premios del Bonificación de Giros gratis se añaden a los premios de las líneas y a los premios Scatter.
- Durante cada giro gratis, empezando por la esquina superior izquierda y siguiendo el sentido del reloj en las posiciones exteriores aparece un rodillo específico donde pueden salir Comodín Pug +1 o bombas.
- Si es un Comodín Pug +1, conseguirás un Pug Dorado y tendrás un giro gratis extra, hasta un máximo de 12.
- La bomba no puede aparecer en los 3 primeros giros.
- Si aparece una bomba se perderán todos los giros gratis y ganarás la cantidad apostada total x2.
- Si las 12 posiciones exteriores del rodillo 3 las ocupan pugs Dorados ganarás 1 mega giro.
- El Pug rojo sustituye a todos los símbolos excepto a los scatter y otros comodines.
- Los Pugs rojos aparecen en el rodillo 3 pero solo en los giros gratis.
- El Bonificación de Giros gratis no puede reactivarse.

### Ejemplo:

- Usted gira los carretes haciendo una apuesta total de 0,50 créditos. Así que su apuesta en monedas = apuesta total / multiplicador de apuesta (por ejemplo:  $0,50 \text{ créditos} / 50 = 0,01 \text{ créditos}$ ).
- 7 símbolos Scatter situados en las posiciones exteriores del carrete 3 (carrete Reelfecta) activan la ronda de Bonificación de Giros gratis.
- El premio de los 7 símbolos Scatter en una apuesta total de 0,50 créditos sería (apuesta total \* valores mostrados en la tabla de premios) =  $(0,50 \text{ créditos} * 10) = 5,00 \text{ créditos}$ .
- En el primer giro gratis, un símbolo Comodín +1 Pug aparece en la primera posición exterior del carrete Reelfecta y otorga un giro gratis adicional.
- El símbolo Comodín +1 Pug se convierte en el símbolo Pug Dorado.
- En el mismo giro, 2 símbolos As aparecen en los carretes 1 y 2.
- Un Pug Dorado es un Comodín y sustituye a todos los demás símbolos, excepto a los Scatter y otros Comodines. Esto completa un premio de 3 símbolos As. Así que la cantidad total del premio de los símbolos As será = (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 3 símbolos As) =  $(0,01 \text{ créditos} * 5 \text{ monedas}) = 0,05 \text{ créditos}$ .

- En el segundo giro gratis, de nuevo, un símbolo Comodín +1 Pug aparece en la segunda posición exterior del carrete Reelfecta y otorga un giro gratis adicional.
- El símbolo Comodín +1 Pug se convierte en el símbolo Pug Dorado.
- En este mismo giro, 1 símbolo Pez aparece en el carrete 1 y el símbolo Hueso 2 aparece en el carrete 2.
- Como los símbolos Pug Dorado y Hueso 2 son Comodines, sustituyen a todos los demás símbolos, excepto a los Scatter y otros Comodines. Así que esto completa un premio de 3 símbolos Pez con un multiplicador de 2x. Así que la cantidad total del premio de los símbolos Pez será (apuesta en monedas \* valores mostrados en la tabla de premios por un premio de 3 símbolos Pez \* 2) = (0,01 créditos \* 10 monedas \* 2) = 0,20 créditos.
- En el tercer giro gratis, de nuevo, un símbolo Comodín +1 Pug aparece en la tercera posición exterior del carrete Reelfecta y otorga un giro gratis adicional.
- El símbolo Comodín +1 Pug se convierte en el símbolo Pug Dorado.
- Usted no obtiene ninguna combinación ganadora en el tercer giro gratis.
- En el cuarto giro gratis, el símbolo Bomba aparece en la cuarta posición exterior del carrete Reelfecta.
- Cuando aparece el símbolo Bomba, finaliza el giro gratis y el símbolo Bomba paga 2x la apuesta total, que sería 0,50 créditos \* 2 = 1,00 créditos.
- El premio total de los giros gratis sería 0,50 créditos + 0,20 créditos + 1,00 = 1,70 créditos.
- Los premios Scatter se añaden a los premios de giros gratis, por lo que el pago total es de 5,00 créditos + 1,70 créditos = 6,70 créditos.

## Autojuego

También se puede realizar giros un número determinado de veces consecutivas sin interactuar con el juego, utilizando la función de Autojuego.

Debe elegir el importe de la apuesta antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

- Pulse/haga clic en **Comenzar** Autojuego.
- Pulse/haga clic en el número de giros que desea jugar. La sesión de Autojuego comenzará automáticamente. Para detener el Autojuego, pulse/haga clic en **Parar**.

## Modo personalizado

El Autojuego también está disponible en el Modo personalizado, donde podrá cambiar algunos ajustes del Autojuego.

## Ajustes de Autojuego

### 1. Tamaño de monedas

Puede elegir el tamaño de monedas antes de comenzar el Autojuego, ya que se ejecuta con el valor de la última apuesta.

2. **Apuesta en monedas**

La apuesta en monedas es el número de monedas permitido por jugada. La apuesta en monedas cambia según el juego.

3. **Apuesta total**

La apuesta total muestra el valor de la apuesta total.  $\text{Apuesta total} = (\text{Tamaño de monedas} * \text{Apuesta en monedas} * \text{Multiplicador de apuesta})$ .

4. **Giros**

Puede elegir el número de veces que la máquina gira los carretes durante su sesión de Autojuego.

5. **Límite de ganancias**

Detiene los giros si el número de créditos ganado en cualquier giro iguala o supera la cantidad seleccionada.

6. **Límite de pérdidas**

Detiene los giros si el Autojuego supera el valor del límite de pérdidas con la siguiente apuesta.

### **Hasta parar**

Continúa con el Autojuego hasta que usted pulse/haga clic en el botón de **Parar**, o se detiene si se activan los giros gratis u otra función.

### **Importante:**

**Esta función puede no estar disponible en el juego que usted está jugando.**

### **Atajo de teclado**

- El botón **Girar/Parar** puede seleccionarse pulsando la barra espaciadora del teclado.

### **Nota:**

***Esta función solo está disponible en la versión de escritorio.***



