

## Acerca del Juego

Armadillo Does Christmas es una tragaperras de 4 filas y 5 rodillos con 25 líneas de pago que pagan de izquierda a derecha, con distintas funciones aleatorias, un bonus de tirada fiesta y un bonus sendero con recogida de símbolos y un gran bote de premio.

El pago real equivale a la suma de los valores de la tabla de pagos dinámica, que se corresponden con cada línea ganada. Se añadirán las ganancias simultaneas o coincidentes.

## Funciones aleatorias

Al comienzo de la primera tirada, existe la posibilidad de activar las funciones siguientes antes de que los rodillos dejen de girar

- Wilds Aleatorios: se sustituyen posiciones aleatorias de los rodillos con símbolos wild. Pueden ganarse de 1 a 4 wilds cada vez que se active.
- Rodillo Wild: cada posición de los rodillos elegidos al azar se sustituye por símbolos wild. Pueden ganarse de 1 a 3 wilds cada vez que se active.
- Rodillos Colosales: varios rodillos seleccionados al azar se combinarán para crear un rodillo de mayor tamaño. Los rodillos combinados crean símbolos más grandes en los rodillos. Cada posición que ocupe el símbolo más grande contará como un símbolo individual de 1x1 para determinar las ganancias de las líneas cuando se detengan los rodillos. Los Rodillos Combinados pueden crear grandes símbolos de 2x2, 3x3 o 4x4 durante la función
- Multiplicador Aleatorio: se mostrará un multiplicador aleatorio de 2x, 3x, 4x o 5x al principio de cada tirada y se aplicará a todas las ganancias de las líneas.

Además, tras cada tirada de los rodillos también podrán activarse las siguientes funciones

- Mejora de símbolos: el símbolo de bajo valor elegido de forma aleatoria que esté en los rodillos se mejorará a un símbolo de mayor valor elegido al azar. El número de símbolos mejorados será igual al número de símbolos de bajo valor elegidos que haya en los carretes. Por ejemplo, si el símbolo elegido es la pica y hay 4 picas en pantalla, se mejorarán 4 símbolos.
- Ganancia instantánea: da un premio en créditos aleatorio de entre 1x y 200x

## Recogidas de símbolos del Bonus Sendero

Durante el juego base, se recogen símbolos especiales para mejorar el bonus sendero de la siguiente manera:

- Corazones: cada 4 corazones conseguidos durante el juego base en un nivel de apuesta determinado acumula un corazón extra. Es posible conseguir un máximo de 3 corazones por nivel de apuesta. Si el Armadillo cae en un agujero de hielo para acabar en el agua, se usará un corazón y el Armadillo continuará el bonus. Si el Armadillo cae en un agujero del hielo y no le quedan corazones, terminará el bonus.
- Árbol de Navidad y regalos: los regalos de Navidad conseguidos aumentan el pago al caer en un árbol de Navidad durante el bonus sendero. Si no se ha recogido ningún regalo al acceder al bonus sendero, caer en el árbol de Navidad pagará 10x cuando el Armadillo caiga en él. Por cada regalo conseguido en un nivel de apuesta determinado durante el juego base, esta cantidad de 10x la ganancia aumentará en un 5x la apuesta adicional hasta un máximo total de 60x por caer en el árbol tras recoger 10 o más regalos. Por ejemplo, caer en un árbol de Navidad en el bonus sendero tras acumular 5 regalos y después activar el bonus sendero pagará 35x la apuesta si el armadillo cae en esa casilla. Tras pagar el premio

del árbol de Navidad, el importe volverá a 10x con 0 regalos conseguidos. El número máximo de regalos que es posible conseguir por nivel de apuesta hasta ganar y restablecer el premio es de 10.

- Calzetín de Navidad y Bastones de caramelo: cada 4 Bastones de caramelo recogidos hacen crecer un multiplicador que se aplicará al premio del [Christmas stocking]. El multiplicador comienza en 1x y tiene un límite de 5x al recoger 16 o más símbolos de bastón de caramelo para el calzetín durante el juego base, para el nivel actual de apuesta. Tras pagar el premio del calzetín con todos los bastones de caramelo dentro, el número de bastones de caramelo recogidos volverá a 0 y el multiplicador volverá a 1x. El número máximo de símbolos de bastón de caramelo que pueden recogerse en cada nivel de apuesta antes del reinicio es de 16. Como cada símbolo bastón de caramelo recoge 0,25 de un multiplicador de bastón de caramelo, conseguir 16 o más bastones de caramelo llevará el multiplicador máximo del calzetín a 5x.
- Súper Esquí: una de las casillas del bonus sendero está ocupada por súper esquís, que recogerán los premios de todas las monedas por las que pase el armadillo con un multiplicador 1x. Conseguir los súper esquís durante el juego base antes de activar el bonus sendero aumenta este multiplicador en 1x, hasta un multiplicador máximo de 4x tras conseguir 3 o más súper esquís en el juego base antes de activar el bonus. Este multiplicador se aplicará a la suma de las ganancias de las monedas por las que pase el armadillo. Tras caer en los súper esquís durante el bonus sendero, el multiplicador de los súper esquís volverá a 1x. El número máximo de esquís conseguidos por cada nivel de apuesta tiene un límite de 3, por lo que conseguir más de 3 esquís no tendrá efecto sobre el multiplicador cuando esté al máximo de 4x.

Las mejoras y funciones conseguidas son específicas para cada nivel de apuesta, y cambiar la apuesta restablecerá los símbolos anteriormente almacenados en el indicador de recogida del bonus.

### Bonus Sendero

3 [Bonus Symbol] activan el bonus sendero. Hay tres configuraciones diferentes del mapa del bonus sendero. Al iniciar el bonus, se elegirá uno de los tres mapas al azar, con una probabilidad igual entre ellos. Las posiciones de los objetos en cada mapa son distintas, y el premio de 2000x se encuentra al final del mapa en las tres opciones.

Durante el bonus sendero, nuestro Armadillo comienza al principio del mapa, en el que hay una serie de casillas con un premio, una función o un agujero en el hielo. Se mostrará un número aleatorio del 1 al 6 en cada tirada, que se corresponde con el número de espacios que se mueve el Armadillo hacia delante, cayendo en las diferentes casillas una y otra vez como en un juego de mesa. Tras cada movimiento aleatorio de 1 a 6, el jugador recibirá el objeto que haya en la casilla en la que haya caído. Este proceso continuará hasta que el jugador caiga en el hielo y le queden 0 corazones. Alternativamente, si el jugador llega al final del sendero, existe un bote de premio de 2000x que se pagará, finalizando el bonus al mismo tiempo. El Armadillo comienza con el número de corazones que haya conseguido antes de acceder al bonus sendero. Además, los importes de premio de las casillas del árbol de Navidad y las casillas de bastones de caramelo dependerán del número de objetos conseguidos en el juego base. En el tablero aparecen los siguientes objetos:

- [Coins]: Paga la cantidad en créditos que se muestre en esta casilla. Los créditos pueden ir de 1x a 200x.
- [Back x Spaces]: el jugador volverá hacia atrás un número aleatorio de casillas, elegido al azar entre 1 y 6

- [Super Skis]: el siguiente movimiento tras caer en este objeto recogerá todos los premios por los que pase el armadillo. Por ejemplo, si el armadillo cae en los Súper Esquí y se muestra un 5 tras caer en los esquís en el bonus sendero, se recogerán los 5 premios, no solo el que esté situado a 5 casillas de distancia, y cualquier multiplicador añadido de las recogidas se multiplicará por la suma de estas 5 casillas.
- [Christmas stocking]: Paga todas las [Coins] que se encuentren a 1, 2 o 3 posiciones de este objeto. Al caer en esta casilla, el valor aleatorio de 1 a 3 se determinará al azar a partir de una tabla. La suma de todos estos premios se multiplicará por el número de [Candy Cane] recogidos cuando se active el bonus sendero. Conseguir 4 símbolos Bastón de caramelo en el juego base activa 1 bastón de caramelo para el bonus sendero, hasta un máximo de 4 bastones de caramelo.
- [Christmas tree]: caer en el árbol de Navidad dará 10x la apuesta además de un 5x adicional por cada regalo que haya en el árbol, hasta un máximo de 60x.
- [Ice Hole]: Al caer en un agujero en el hielo el bonus finalizará, a no ser que el Armadillo haya conseguido un corazón, en cuyo caso se perderá el corazón y continuará el bonus sendero.
- [Trail Prizepot]: Fin del sendero de 2000x la apuesta si llegas al final del sendero.

El bonus sendero se paga según la apuesta realizada antes de acceder a él.

### Tirada Fiesta

Consigue 4 símbolos [Whiskey] para activar la Tirada Fiesta.

Tras conseguir el 4.º símbolo [Whiskey] con el mismo nivel de apuesta, los rodillos volverán a girar de forma gratuita, y el armadillo activará cuatro de las funciones aleatorias del juego base en esta única Tirada Fiesta.

La Tirada Fiesta se paga en base a las líneas y la cantidad apostada antes de activarla.

### Comprar Bonus

Pulsa el botón [Buy Bonus] para acceder a la pantalla de confirmación de compra de bonus. Elige la apuesta del bonus y selecciona una de las tres opciones para confirmar la apuesta correspondiente y acceder automáticamente al Bonus Sendero. El número de objetos recogidos entre los corazones, los bastones de caramelo, los regalos del árbol del Navidad y los súper esquís se mostrará en la pantalla de confirmación y se usarán en lugar de los importes conseguidos durante el juego base al usar la opción de compra de bonus. El RTP de la opción Comprar Bonus para la opción 1 de la izquierda, la opción 2 del centro y la opción 3 de la derecha es de 94,21 %, 93,85 % y 94,31 %, respectivamente. Pulsa una de las tres opciones de bonus mostradas para iniciar el bonus con la cantidad mostrada de corazones, esquís, bastones de caramelo y regalos, y pulsa COMPRAR para confirmar la compra de bonus. Alternativamente, pulsa las flechas de la parte superior para cambiar la apuesta y activar la compra de bonus con una apuesta base y coste de la compra de bonus diferentes, o pulsa la x de la esquina superior derecha para volver al juego principal. La compra de función puede no estar disponible en todos los mercados

### RTP

El juego normal tiene un RTP teórico de 94,17 %.

