Acerca del Juego

Franksylvania 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 Fiesta Sangrienta 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 Vampiro cae en una tumba, se usará un corazón y el Vampiro continuará el bonus. El bonus terminará si el Vampiro cae en una tumba cuando no queden corazones.
* Gárgola y Velas: las velas recogidas aumentan el premio al caer en una gárgola en el bonus sendero. Si no se ha recogido ninguna vela al acceder al bonus sendero, caer en la gárgola pagará 10x cuando el Vampiro caiga en ella. Por cada vela conseguida 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 la gárgola tras recoger 10 o más velas. Por ejemplo, caer en una gárgola en el bonus sendero tras acumular 5 velas y después activar el bonus sendero pagará 35x la apuesta si el vampiro cae en esa casilla. Tras pagar el premio de la gárgola, el importe volverá a 10x con 0 velas conseguidas. El número máximo de velas que es posible conseguir por nivel de apuesta hasta ganar y restablecer el premio es de 10
* Perro zombi y huesos de perro: cada 4 símbolos hueso de perro conseguido aumentan el multiplicador aplicado al premio del Perro Zombi. El multiplicador comienza en 1x y tiene un límite de 5x al recoger 16 o más símbolos hueso de perro para la colección del perro zombi durante el juego base, para el nivel actual de apuesta. Tras pagar el premio del perro zombi con todos los huesos de perro, el número de huesos de perro recogidos volverá a 0 y el multiplicador volverá a 1x. El número máximo de símbolos hueso de perro que pueden recogerse en cada nivel de apuesta antes del reinicio es de 16. Como cada símbolo hueso de perro recoge 0,25 de un multiplicador de hueso de perro, conseguir 16 o más huesos de perro llevará el multiplicador máximo del perro zombi a 5x.
* Súper Poción: una de las casillas del bonus sendero está ocupada por una súper poción, que recogerá los premios de todas las monedas por las que pase el Vampiro con un multiplicador 1x. Conseguir las súper pociones 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 pociones 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 Vampiro. Tras caer en las súper pociones durante el bonus sendero, el multiplicador de las súper pociones volverá a 1x. El número máximo de pociones conseguidas por cada nivel de apuesta tiene un límite de 3, por lo que conseguir más de 3 pociones 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 símbolos de Bonus 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 Vampiro empieza al inicio de un tablero de juego con un sendero repleto de casillas en las que hay un premio, una función o una tumba. Se mostrará un número aleatorio del 1 al 6 en cada tirada, que se corresponde con el número de espacios que se mueve el Vampiro 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 una tumba 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 Vampiro comienza con el número de corazones que haya conseguido antes de acceder al bonus sendero. Además, los importes de premio de las casillas de la gárgola y las casillas de los perros zombi dependerán del número de objetos conseguidos en el juego base. En el tablero aparecen los siguientes objetos:

* Monedas: Paga la cantidad en créditos que se muestre en esta casilla. Los créditos pueden ir de 1x a 200x.
* Volver atrás X casillas: el jugador volverá hacia atrás un número aleatorio de casillas, elegido al azar entre 1 y 6
* Súper Poción: el siguiente movimiento tras caer en este objeto recogerá todos los premios que sobrevuele el Vampiro. Por ejemplo, si el vampiro cae en la Súper Poción y se muestra un 5 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.
* Perro Zombi: 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 [Dog Bone] recogidos cuando se active el bonus sendero. Conseguir 4 símbolos hueso de perro en el juego base activa 1 hueso de perro completo para el bonus sendero, hasta un máximo de 4 recogidas de huesos de perro.
* Gárgola: caer en la Gárgola paga 10x, además de 5x adicional por cada vela que haya bajo la Gárgola, hasta un premio máximo de 60x.
* Tumba: Al caer en una tumba el bonus finalizará, a no ser que el Vampiro haya conseguido un corazón, en cuyo caso se perderá el corazón y continuará el bonus sendero.
* Bote de premio del sendero: Premio 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 Sangrienta

Consigue 4 Bolsas de Sangre para activar la Fiesta Sangrienta.

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

La Tirada Fiesta Sangrienta 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 huesos de perro, las velas y las súper pociones 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, pociones, huesos de perro y velas, 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 %.