**Candy Roll™**

**5-reel 30-line slot**

* The objective of **Candy Roll™** is to obtain winning symbol combinations by spinning the reels.

**To play the game:**

* The entry screen displays the game’s features.
* Press **►** on the entry screen to enter the main game.
* To open bet settings, press the **BET** button.
* Select your total bet in the drop-down menu and press **Confirm**.
* Press the **SPIN** button to spin the reels with the current bet.
* In the case of a winning spin, the **WIN** field displays the accumulating winnings.
* On a given payline, only the highest winning combination pays while simultaneous winnings on different paylines are accumulated.
* Wins are calculated according to the paytable.

**Autoplay:**

* The reels are spun automatically in autoplay.
* To display the list of options, hold the spin button, select the number of spins in the drop-down menu to be played automatically, and then press **Start**.
* During autoplay, the number of remaining spins is displayed.
* Autoplay ends when:
	+ The reels have spun the number of times specified.
	+ You do not have sufficient funds for the next spin.
	+ A feature has been triggered.
* You can end autoplay by pressing **STOP AUTOPLAY**.

**Paytable:**

* To open the paytable, press the **INFO** button.
* To navigate the paytable, scroll up or down, or swipe the screen.
* To close the reference pages and return to the game, press the back arrow button.

**Paylines:**

* This game is played with a fixed number of 30 active paylines.
* Paylines are represented by lines that appear over the reels as illustrated in the paytable.
* **SCATTER** wins are multiplied by the base total bet.
* Winning combinations must start from the leftmost reel, and the same symbol has to be on consecutive reels and appear on the same payline.
	+ **Note:** The **SCATTER** symbol is an exception to these rules.
* The total bet shows how much is being bet in total on a single spin. Payouts shown in the paytable are multiplied by the line bet. The line bet is the total bet / 30.

**Maximum win limit:**

* The maximum win in the game has an upper limit. For more information, see the Terms and Conditions.

**Wild Symbol**

* The symbol with the word 'WILD' on it is the **Wild** symbol.
* The **WILD** symbol can substitute for all symbols except **BONUS**, **Free Games** and **Card** symbols.
* The **WILD** symbol can land on reels 2-5 only.

**Free Games Symbol**

* The symbol with the words 'FREE GAMES' on it is the **FREE GAMES** symbol.
* Landing 3 **FREE GAMES** symbols on reels 2, 3 and 4 simultaneously triggers the **Free Games** feature.

**Candy Roll Bonus Symbol**

* The symbol with the words 'Candy Roll' on it is the **BONUS** symbol.
* Simultaneously landing a **BONUS** symbol on reels 1 and/or 5, and a **Card** symbol anywhere on the reels triggers the **Sweet Road Bonus** feature.

**Card Symbols**

* The symbol with the '**?**' sign on it is the **Card** symbol.
* During the main game, land **Card** and **BONUS** symbols simultaneously to trigger the **Sweet Road Bonus**.
* During the **Sweet Road Bonus**, 1 of 11 on-reels features is awarded for each **Card** symbol.

**Free Games**

* Landing 3 **FREE GAMES** symbols on reels 2, 3 and 4 awards 8 **Free Games**.
* Press the ► button to begin the feature when it is triggered.
* Reels 2, 3 and 4 are marked with a special frame during **Free Games**.
* Every **WILD** symbol that lands on those reels will expand and fill the reel for a bigger chance to form a win.
* The **Sweet Road Bonus** can be triggered during the **Free Games** feature.
* If the **Sweet Road Bonus** feature is triggered, **Free Games** are paused while the feature plays out. Once the feature completes, **Free Games** will resume from where they paused.
* **Note:** **Free games** can be retriggered indefinitely. Each time the feature is retriggered, 8 spins are awarded.
* Free Games are played with the same bet that was placed on the spin that triggered them.
* Press **►** on the winning summary screen to return to the main game.

**Sweet Road Bonus Feature**

* Landing at least 1 **BONUS** symbol on reels 1 and/or 5, and a **Card** symbol simultaneously triggers the **Sweet Road Bonus** feature.
* Each **Card** symbol will be collected before the bonus starts (up to 9 **Card** symbols per **BONUS** symbol).
* Press the ► button to begin the feature when it is triggered. Then, press anywhere on the screen to hide the textual hints.
* Once the **Sweet Road Bonus** starts, all collected **Card** symbols will be revealed and activated.
* The bonus screen shows a gameboard featuring a track with 24 cells and 2 dice. There are 3 types of cells on which you can land:
	+ a '**?**' sign. When a '**?**' sign is reached, you are granted a card (11 types of cards in total).
	+ a multiplier. Upon landing on this cell, your overall winning amount increases.
	+ a donut gate. If you land on a donut gate, it unlocks and allows you to access the Super Sweet Road feature the next time you land on it.
* **Note:** Cards can be activated only in the **Sweet Road Bonus**, and not in the **Super Sweet Road**.
* **Note:** When a card is revealed, press the **і** button to see more information about the feature the card provides.
* Press the **ROLL** button to roll the dice and move forward according to the number of steps you receive.
* After each roll the win is displayed in the **WIN** box.
* The collected multiplier position will turn into a red **X**.
* The bonus ends when you land on a position with a red **X**.
* Press **►** on the winning summary screen to return to the main game.

**Roll Double**

* When you roll the dice and get a double (1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6), your winnings increase.
* If the double dice lands on the position with a multiplier, it is awarded twice (except for the **Candy Prize**). If it lands on a '**?**' sign, it grants two cards instead of one.

**Life Card**

* When the **Life** card is picked, it will stay on the gameboard until it is activated.
* When landing on a position with a red **X**, instead of ending the **Sweet Road Bonus**, a **Life** card is activated, allowing you to continue playing.
* **Note:** You can have only one **Life** card at a time.

**Collect Remover Card**

* When the **Collect Remover** card is picked, it will transform some random red **X** positions into an x1 multiplier.
* **Note:** This card cannot be selected as the initial one.

**Cash Spreader Card**

* When the **Cash Spreader** card is picked, it will spread multipliers on some random positions.
* **Note:** Prizes are accumulated. For example, x2 + x5 = x7.
* **Note:** Prizes can only be spread over positions with multipliers.

**Double Win Card**

* When the **Double Win** card is picked, it will double the current collected multipliers in the **WIN** box.
* **Note:** This card cannot be selected as the initial one.

**Candy Prize Card**

* When the **Candy Prize** card is picked, it will spread a **Candy Prize** on 1 random position.
* **Note:** **Candy Prize** can only be spread over a position with a multiplier.
* **Note:** Landing on a cell with a **Candy Prize** will trigger a special spin that can reward you with either a **MINI**, **MINOR**, **MAJOR** or **GRAND** prize.

**Trail Collect Card**

* When the **Trail Collect** card is picked, all multiplier prizes that you reached will be awarded on the next dice roll. Positions with the '**?**' sign are an exception.
* All the collected positions will transform into an x1 multiplier.
* The last position to land on will transform into a red **X**.

**Advance To Super Sweet Road Card**

* When the **Advance To Super Sweet Road** card is picked, you will advance to the **Super Sweet Road** position.
* If this position is locked, it will be unlocked.
* If this position is already unlocked, you will enter the **Super Sweet Road**.

**Sweet Cash Card**

* When the **Sweet Cash** card is picked, it will award a random multiplier that will be collected in the **WIN** box.

**Both Sides Card**

* When the **Both Sides** card is picked, the next time you roll the dice, you will collect multipliers 3 positions from each side of the position it landed on. Positions with the '**?**' sign are an exception.
* All the collected positions will transform into an x1 multiplier.
* The last position to land on will transform into a red **X**.

**Doubler Card**

* When the **Doubler** card is picked, it will choose up to 7 positions on the board and double their multipliers.
* **Note:** Prizes can only be spread over positions with multipliers.

**Fairy Walk Card**

* When the **Fairy Walk** card is picked, for the next 3 rolls, the positions you land on do not transform into a red **X**.
* If you get to a position with a multiplier or a **Candy Prize**, you will collect it and transform this position into an x1 multiplier.
* **Note:** If you land on a position with a '**?**' sign, it will not count as one of the 3 rolls.

**Super Sweet Road Feature**

* To access the **Super Sweet Road** feature, reach and unlock the donut gate in the **Sweet Road Bonus**.
* The **Super Sweet Road** screen shows an 8-cell round track with one die.
* Roll the die to win prizes until you land on a red **X**. In this case, the **Super Sweet Road** feature will end, and you will be returned to the **Sweet Road Bonus**.
* **Note:** If you enter the **Super Sweet Road** more than one time, all the red **X** will transform to x1.

**Candy Prize**

* Landing on a position with a candy allows winning the **Candy Prize**.
* There are 4 types of prizes that can be won: **GRAND**, **MAJOR**, **MINOR** and **MINI**.
	+ The GRAND prize value = total bet x 500
	+ The MAJOR prize value = total bet x 100
	+ The MINOR prize value = total bet x 25
	+ The MINI prize value = total bet x 10
* Each prize is a fixed amount based on the bet value.
* The awarded prize is selected randomly.
* Each prize can be won multiple times during the **Sweet Road Bonus** and **Super Sweet Road** features.
* **Note:** Some of the prizes can come with up to x5 multiplier.

**BUY FEATURE**

* **Buy Feature** is an optional way to manually trigger the **Sweet Road Bonus**.
* The **BUY FEATURE** button is located to the left of the reels.
* To buy a feature, press the **BUY FEATURE** button, and then choose one of three options:
	+ **3+ Cards** to trigger the **Sweet Road Bonus** with 3-18 initial cards at 100 × your base bet.
	+ **6+ Cards** to trigger the **Sweet Road Bonus** with 6-18 initial cards at 150 × your base bet.
	+ **9+ Cards** to trigger the **Sweet Road Bonus** with 9-18 initial cards at 200 × your base bet.
* Press **-** or **+** below **BASE BET** to change the base bet.
* Press the **BUY** button below the chosen option to buy the feature at the cost displayed.
* If you do not want to buy a feature, press the **Χ** button.

**Return to Player:**

* The theoretical percentage return to player (RTP) in the base game is 95.43%.
* The theoretical percentage return to player (RTP) during the **BUY FEATURE** mode are 95.48%, 95.39%, and 95.38% for **3+ Cards**, **6+ Cards**, and **9+ Cards** respectively.
* The RTP value is the theoretical return to player, calculated by dividing the total winnings by total amount bet from 3000000000 simulated game rounds.

**Note on disconnections**:

* If you are disconnected from the internet during:
	+ A spin, the reels will display the result after you reconnect and any winnings will be added to your balance.
	+ A bonus feature or the triggering spin, you will be automatically directed to the feature after you reconnect.
	+ Autoplay, the spin will be automatically completed, but further spins will not automatically commence.

**Malfunction voids all pays and plays**.

UPDATED ON:6/18/2024

**Candy Roll™**

**Tragaperras de 5 carretes y 30 líneas**

* El objetivo de **Candy Roll™** es obtener combinaciones ganadoras de símbolos haciendo girar los carretes.

**Cómo jugar:**

* La pantalla inicial muestra las funciones del juego.
* Pulse **►** en la pantalla inicial para pasar al juego principal.
* Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **APUESTA**.
* Seleccione su apuesta total en el menú desplegable y pulse **Confirmar**.
* Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
* En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
* En cada Línea de Ganancia solo se pagará la mejor combinación ganadora, mientras que las ganancias simultáneas en Líneas de Ganancia distintas se acumularán.
* Los premios se calculan según la tabla de premios.

**Auto Juego:**

* En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
* Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón Girar, seleccione en el menú desplegable el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **Iniciar**.
* Durante el auto juego se mostrará el número de giros restantes.
* El Auto Juego termina cuando:
	+ Los carretes han girado el número de veces determinadas.
	+ No tiene fondos suficientes para el siguiente giro.
	+ Se ha activado una función.
* Puede detener el Auto Juego pulsando **DETENER AUTO JUEGO**.

**Tabla de premios:**

* Para abrir la tabla de premios, pulse el botón **INFO**.
* Para desplazarse por la tabla de premios, desplácese hacia arriba o abajo o deslice la pantalla.
* Para cerrar las páginas de referencia y volver al juego, pulse el botón flecha atrás.

**Líneas de Premio:**

* En este juego se juega con una cantidad fija de 30 líneas de premio activas.
* Las líneas de premio están representadas por líneas que aparecen encima de los carretes como se muestra en la tabla de premios.
* Los premios **SCATTER** se multiplican por la apuesta base total.
* Las combinaciones ganadoras deben empezar por el carrete de más a la izquierda y el mismo símbolo tiene que estar en carretes consecutivos en la misma línea de premio.
	+ **Nota:** el símbolo **SCATTER** es una excepción a estas reglas.
* La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro. Los premios que aparecen en la tabla de premios se multiplican por la apuesta por línea. La apuesta por línea es la apuesta total / 30.

**Límite máximo de ganancias:**

* La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

**Símbolo Comodín**

* El símbolo **COMODÍN** es el símbolo con la palabra "WILD".
* El símbolo **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos salvo a los símbolos **BONUS**, **Partidas Gratis** y **Carta**.
* El símbolo **COMODÍN** solo puede aparecer en los carretes 2-5.

**Símbolo Partidas Gratis**

* El símbolo con las palabras 'FREE GAMES' es el símbolo **PARTIDAS GRATIS** del juego.
* Obtener 3 símbolos **PARTIDAS GRATIS** en los carretes 2, 3 y 4 a la vez activa la función de **Partidas Gratis**.

**Símbolo de Bonus Candy Roll**

* El símbolo con las palabras 'Candy Roll' es el símbolo **BONUS** del juego.
* Obtener a la vez un símbolo **BONUS** en los carretes 1 y/o 5 y un símbolo **Carta** en cualquier lugar de los carretes activará la función **Bonus Sweet Road**.

**Símbolos Carta**

* El símbolo con la "**?**" es el símbolo **Carta**.
* Durante el juego principal, obtenga símbolos **Carta** y **BONUS** a la vez para activar el **Bonus Sweet Road**.
* Durante el **Bonus Sweet Road**, por cada símbolo **Carta** se activará 1 de las 11 funciones en los carretes.

**Partidas Gratis**

* Obtener 3 símbolos **PARTIDAS GRATIS** en los carretes 2, 3 y 4 activa 8 **Partidas Gratis**.
* Pulse el botón ► para iniciar la función cuando esta se active.
* Durante las **Partidas Gratis** los carretes 2, 3 y 4 se resaltan con un marco especial.
* Cada símbolo **COMODÍN** que aparezca en los carretes se expandirá y llenará el carrete para aumentar las posibilidades de crear un premio.
* El **Bonus Sweet Road** puede activarse durante la función de **Partidas Gratis**.
* Si se activa la función **Bonus Sweet Road**, las **Partidas Gratis** se pausan mientras se juega la función. Una vez se complete la función, las **Partidas Gratis** continuarán desde donde se pausaron.
* **Nota**: Las **Partidas gratis** pueden reactivarse de forma indefinida. Cada vez que se vuelve a activar la función, se otorgan 8 giros.
* Los giros gratis se juegan con la misma apuesta que el giro que los activó.
* Pulse **►** en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

**Función de Bonus Sweet Road**

* Obtener al menos 1 símbolo **BONUS** en los carretes 1 y/o 5 y un símbolo **Carta** a la vez activa la función **Bonus Sweet Road**.
* Cada símbolo **Carta** se recogerá antes del comienzo del bonus (hasta 9 símbolos **Carta** por símbolo **BONUS**).
* Pulse el botón ► para comenzar la función cuando se active. Después, pulse en cualquier lugar de la pantalla para ocultar los consejos contextuales.
* Cuando comienza el **Bonus Sweet Road**, todos los símbolos **Carta** recogidos se descubrirán y activarán.
* La pantalla de bonus muestra un tablero con un circuito de 24 casillas y 2 dados. Puede quedar en 3 clases de casillas:
	+ un símbolo "**?**". Cuando se alcanza un símbolo "**?**", recibe una carta (hay un total de 11 tipos de cartas).
	+ un multiplicador. Al quedar en esta casilla, sus ganancias totales aumentan.
	+ una puerta donut. Si queda en una puerta donut, se desbloquea y le da acceso a la función Super Sweet Road la próxima vez que quede en ella.
* **Nota:** las cartas solo pueden activarse en el **Bonus Sweet Road** y no en el **Super Sweet Road**.
* **Nota:** cuando se descubre una carta, pulse el botón **i** para ver más información sobre la función que proporciona la carta.
* Pulse el botón **TIRAR** para tirar los dados y avanzar según el número de pasos que obtenga.
* Tras cada tirada, se muestra el premio en la sección **PREMIO**.
* La posición del multiplicador cobrado se transformará en una **X** roja.
* El bonus termina cuando quede en una posición con una **X** roja.
* Pulse **►** en la pantalla de resumen de premios para volver al juego principal.

**Tirada Doble**

* Cuando tira los dados y obtiene un doble (1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 o 6-6), sus ganancias aumentan.
* Si los dados dobles quedan en una posición con un multiplicador, se activarán dos veces (excepto por el **Premio Caramelo**). Si quedan en un símbolo "**?**", concederán dos cartas en lugar de una.

**Carta Vida**

* Cuando se elige la carta **Vida**, permanecerá en el tablero hasta que se active.
* Cuando quede en una posición con una **X** roja, en lugar de terminar el **Bonus Sweet Road**, se activará la carta **Vida**, permitiéndole seguir jugando.
* **Nota:** solo puede tener una carta **Vida** a la vez.

**Carta Eliminar Cobrar**

* Cuando se elige la carta **Eliminar Cobrar**, esta transformará algunas posiciones **X** al azar en un multiplicador x1.
* **Nota:** esta carta no puede elegirse como la inicial.

**Carta Esparcidor de dinero**

* Cuando se elige la carta **Esparcidor de Dinero**, esparcirá multiplicadores a posiciones aleatorias.
* **Nota:** los premios se acumulan. Por ejemplo, x2 + x5 = x7.
* **Nota:** los premios solo pueden esparcirse sobre posiciones con multiplicadores.

**Carta Doble Premio**

* Cuando se elige la carta **Doble Premio**, doblará los multiplicadores ya recogidos en la sección **PREMIO**.
* **Nota:** esta carta no puede elegirse como la inicial.

**Carta Premio Caramelo**

* Cuando se elige la carta **Premio Caramelo**, esparcirá un **Premio Caramelo** a una 1 posición aleatoria.
* **Nota:** **Premio Caramelo** solo puede esparcirse sobre una posición con un multiplicador.
* **Nota:** quedar en una casilla con un **Premio Caramelo** activará un giro especial que puede darle un premio **MINI**, **MINOR**, **MAJOR** o **GRAND**.

**Carta Cobrar Camino**

* Cuando se elige la carta **Cobrar Camino**, todos los premios multiplicador que haya alcanzado concederán en la siguiente tirada de dados. Las posiciones con el símbolo "**?**" son la excepción.
* Todas las posiciones cobradas se transformarán en un multiplicador x1.
* La última posición en la que quede se transformará en una **X** roja.

**Carta Avanzar a la Super Sweet Road**

* Cuando se elige la carta **Avanzar a la Super Sweet Road**, pasará a la posición **Super Sweet Road**.
* Si esta posición está bloqueada, se desbloqueará.
* Si esta posición ya está desbloqueada, accederá a la **Super Sweet Road**.

**Carta Dulce Dinero**

* Cuando se elige la carta **Dulce Dinero**, activará un multiplicador aleatorio que se añadirá a la sección **PREMIO**.

**Carta Ambos Lados**

* Cuando se elige la carta **Ambos lados**, la próxima vez que tire los dados cobrará los multiplicadores de las 3 posiciones a cada lado de la posición en la que quede. Las posiciones con un símbolo "**?**" son la excepción.
* Todas las posiciones cobradas se transformarán en un multiplicador x1.
* La última posición en la que quede se transformará en una **X** roja.

**Carta Doblador**

* Cuando se elige la carta **Doblador**, elegirá hasta 7 posiciones en el tablero y doblará sus multiplicadores.
* **Nota:** los premios solo pueden esparcirse sobre posiciones con multiplicadores.

**Carta Paseo de las Hadas**

* Cuando se elige la carta **Paseo de las Hadas**, las posiciones en las que quede en las 3 tiradas siguientes no se transformarán en una **X** roja.
* Si queda en una posición con un multiplicador o un **Premio Dulce**, lo cobrará y transformará la posición en un multiplicador x1.
* **Nota:** si queda en una posición con un símbolo "**?**", no contará como una de las 3 tiradas.

**Función Super Sweet Road**

* Para acceder a la función **Super Sweet Road**, llegue y desbloquee la puerta donut en el **Bonus Sweet Road**.
* La pantalla **Super Sweet Road** muestra una pista redonda de 8 casillas con un dado.
* Tire los dados para ganar premios hasta que quede en una **X** roja. En este caso, la función **Super Sweet Road** terminará y volverá al **Bonus Sweet Road**.
* **Nota:** si accede a la **Super Sweet Road** más de una vez, todas las **X** rojas se convertirán en x1.

**Premio Caramelo**

* Quedar en una posición con un caramelo permite ganar el **Premio Caramelo**.
* Se pueden ganar 4 tipos de premios: **GRAND**, **MAJOR**, **MINOR** y **MINI**.
	+ Valor del premio GRAND = apuesta total x 500
	+ Valor del MAJOR premio = apuesta total x 100
	+ Valor del premio MINOR = apuesta total x 25
	+ Valor del MINI premio = apuesta total x 10
* Cada premio tiene una cantidad fija basada en el valor de apuesta.
* El premio activado se elige aleatoriamente.
* Cada premio puede ganarse varias veces durante las funciones **Bonus Sweet Road** y **Super Sweet Road**.
* **Nota:** algunos de los premios cuentan con un multiplicador x5.

**COMPRAR FUNCIÓN**

* **Comprar Función** es una forma opcional de activar manualmente el **Bonus Sweet Road**.
* El botón **COMPRAR FUNCIÓN** está a la izquierda de los carretes.
* Para comprar una función, pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** y después elija una de las tres opciones:
	+ **3+ Cartas** para activar el **Bonus Sweet Road** con 3-18 cartas iniciales al 100 x su apuesta base.
	+ **6+ Cartas** para activar el **Bonus Sweet Road** con 6-18 cartas iniciales al 150 x su apuesta base.
	+ **9+ Cartas** para activar el **Bonus Sweet Road** con 9-18 cartas iniciales al 200 x su apuesta base.
* Pulse **-** o **+** situados debajo de **APUESTA BASE** para cambiar la apuesta base.
* Pulse el botón **COMPRAR** debajo de la opción elegida para comprar la función al coste mostrado.
* Si no quiere comprar una función, pulse el botón **X**.

**Retorno al Jugador:**

* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) del juego estándar es del 95.43%.
* El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **COMPRAR FUNCIÓN** es del 95,48%, 95,39% y 95,38% para **3+ Cartas**, **6+ Cartas** y **9+ Cartas**, respectivamente.
* El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 3000000000 rondas de juego simuladas.

**Nota sobre desconexiones**:

* Si pierde la conexión a Internet durante las:
	+ Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
	+ Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
	+ Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.

**Un fallo en el funcionamiento anulará todos los pagos.**

ACTUALIZADO EL:18/6/2024