

REGLAS DE JUEGO

ARMED AND WILD

 **JOKERBET**

Armed 'N' Wild

Armed 'N' Wild es un video tragamonedas de 5 rodillos que trae símbolos Wild deslizantes con multiplicadores.

El juego tiene 20 líneas de pago fijas.

Las ganancias de la línea de pago se calculan tanto desde el primer rodillo de la izquierda como desde el primer rodillo de la derecha.

Únicamente se paga la combinación ganadora más alta en una línea de pago activa.

Las ganancias de línea de pago se adicionan.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan de acuerdo con la Tabla de pagos.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **[por operador]**.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

LÍMITES DE JUEGO

Apuestas permitidas: por operador

Ganancia máxima: por operador

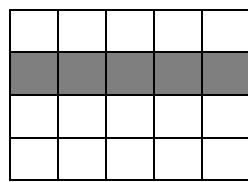
Pago (promedio de retorno al jugador-RTP): por operador



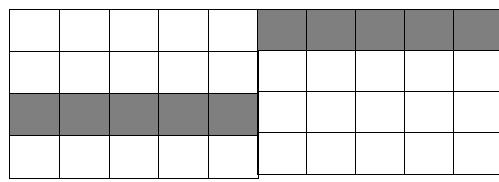
El panel Interfaz de usuario (UI) del juego se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

LÍNEAS DE PAGO

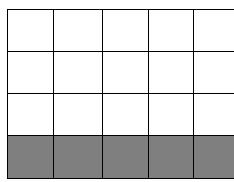
El juego tiene 20 líneas de pago fijas.



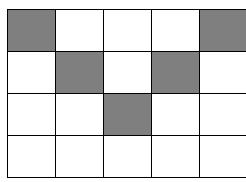
1



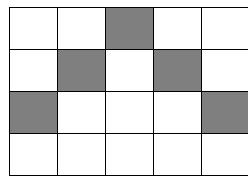
2



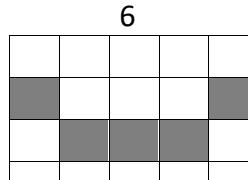
3



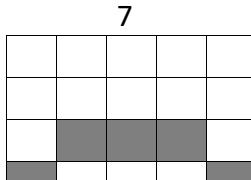
4



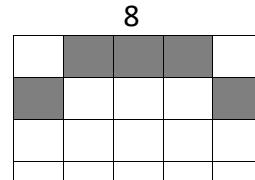
5



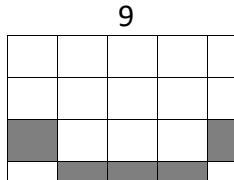
6



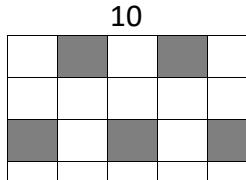
7



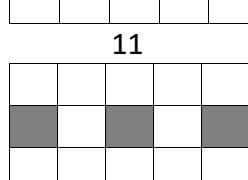
8



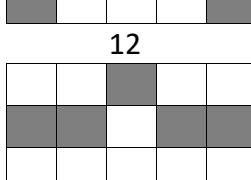
9



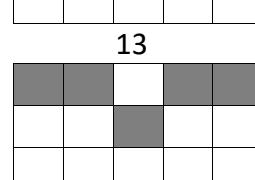
10



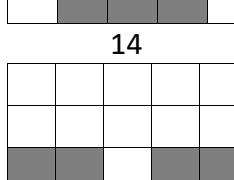
11



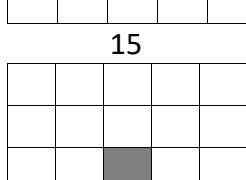
12



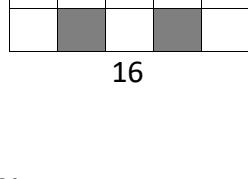
13



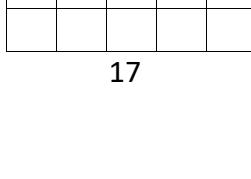
14



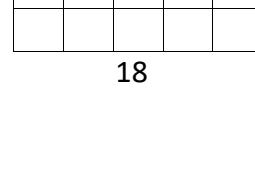
15



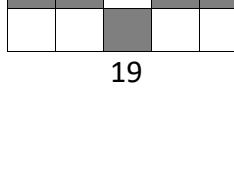
16



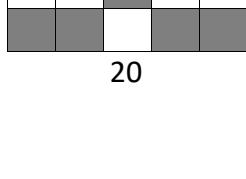
17



18



19



20

SÍMBOLO WILD

El símbolo Wild aparece en pilas de cuatro en los rodillos 2, 3 y 4 y sustituye a todos los símbolos.

El símbolo Wild se impulsa para llenar todo el rodillo en caso de que el impulso resulte en ganancia.

MULTIPLICADOR DE DESLIZAMIENTO

Antes de deslizarse, se agrega un multiplicador +1x por cada parte visible de un símbolo Wild. El máximo multiplicador (por 3 Wilds y 4 posiciones en total) es 12x.

RIESGO

Puede apostar en la función de Riesgo hasta **[por operador]**.

La función de Riesgo se basa en una baraja de cartas y usted debe adivinar el color de la siguiente carta revelada.

Adivinar correctamente, dobla la ganancia; no adivinar, hace que pierda la ganancia.

La función de Riesgo se puede seguir usando en jugadas consecutivas hasta que no se adivina el color o hasta alcanzar el límite de la función.

Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

Puede usar la opción **MITAD** para acreditar la mitad de su ganancia a su balance y continuar la función de Riesgo con la otra mitad.

Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
	Pin-up chica con tanque (Wild símbolo)	-	-	-
	Pin-up chica con avión (Wild símbolo)	-	-	-
	Pin-up chica con barco (Wild símbolo)	-	-	-
	Avión	4x	1,2x	0,6x
	Navío	4x	1,2x	0,6x
	Tanque	4x	1,2x	0,6x

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
	A	3x	0,8x	0,4x
	K	3x	0,8x	0,4x
	Q	3x	0,8x	0,4x
	J	2x	0,4x	0,2x
	10	2x	0,4x	0,2x
	9	2x	0,4x	0,2x

PANEL DE JUEGO



El botón **MENÚ** abre las opciones del juego.



EL botón **HISTORIAL DE JUEGO** abre la página del historial del juego.



EL botón **AYUDA** abre la página de ayuda.



EL botón **TABLA DE PAGOS** abre la tabla de pagos.



EL botón **INICIO** cierra el juego y acredita cualquier ganancia no cobrada al balance, siempre que sea posible el cobro.



El campo **BALANCE** muestra su balance actual.

El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.

El campo **GANANCIA** muestra todas las ganancias de la jugada actual.

El botón **APUESTA MAX** ajusta la apuesta a su máximo valor en relación con el balance disponible.

El botón **RIESGO** inicia la función de Riesgo. Está disponible en caso de ganancia, a menos que ya se haya alcanzado el límite.

El botón **GIRAR** inicia la jugada con el valor de apuesta actual.

La **BARRA ESPACIADORA** se puede usar como botón de **GIRAR**.

El botón **AUTOJUEGO** abre las opciones de configuración de Autojuego.

El botón **PARAR AUTOJUEGO** detiene el modo de juego automático.

El botón **COBRAR** acredita la ganancia a su balance. Está disponible después de cada jugada ganada excepto cuando se juega en modo Autojuego, y durante la función de Riesgo.



El botón **SONIDO** conmuta el volumen del sonido.

Los botones y/o campos mencionados anteriormente pueden o no estar disponibles para el jugador dependiendo de la configuración del operador.

 **JOKERBET**