

REGLAS DE JUEGO

BIG BAD TOWERS

 **JOKERBET**

Big Bad Towers™

Juego de 5 carretes y 243 formas

El objetivo de **Big Bad Towers™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

Cómo jugar:

- Este juego se juega con 243 formas de ganar en el juego principal.
- La apuesta total es igual al valor de moneda x10. La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro.
- Para iniciar el juego pulse ► en la pantalla de entrada.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **moneda**.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** muestra las ganancias acumuladas de las **Formas**.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.
- Para más información sobre los premios de las **Formas**, seleccione **i** y vaya a **Reglas Generales**.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver 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 giro siguiente.
 - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse **i**.

- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Formas:

- Los premios de las Formas activas se representan por marcos de símbolo que aparecen sobre las posiciones de símbolos ganadoras.
- Los premios de las **Formas** pueden formarse con símbolos coincidentes en cualquier posición de carretes adyacentes, empezando por el carrete de más a la izquierda y según la tabla de premios. Los premios de las formas son iguales al valor mostrado en la tabla de premios.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

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 **Dragón**. El símbolo **Comodín** puede sustituir a cualquier otro símbolo, excepto el símbolo **Scatter**, el símbolo **Bandera Azul**, el símbolo **Bandera Verde** y el símbolo **Bandera Roja**, para formar la mejor combinación ganadora posible.

Scatter:

- El símbolo **Scatter** es el **Corona**. 6 o más símbolos **Scatter** en cualquier posición activan la **Función de Partidas Gratis**.

Símbolos de Bandera:

- Los símbolos de **Bandera** son la **Bandera Azul**, la **Bandera Verde** y la **Bandera Roja**. Cada uno aparece solo en el carrete que le corresponde: la **Bandera Azul** en el carrete 2, la **Bandera Verde** en el carrete 3 y la **Bandera Roja** en el carrete 4.
- Cuando un símbolo de **Bandera** cae en el juego principal, se envía un pulso de energía al **Personaje** correspondiente situado encima de los carretes. Esto puede activar la **función de Partidas Gratis** con esa **Ventaja de Personaje**.
- Cualquier combinación de **Ventajas de Personaje** puede estar activa de forma simultánea.

Símbolo Misterioso:

- El símbolo **Misterio** es la **Puerta de la Torre**. Los símbolos **Misterio** pueden caer en posiciones aleatorias durante un giro ganador.
- Cuando los carretes se detienen, cada símbolo de **Misterio** se abrirá para revelar un símbolo normal o un **Scatter**, que luego se incluirá en cualquier evaluación de premio para ese giro.

Función de Partidas gratis:

- La **Función de Partidas Gratis** se activa cuando 6 o más símbolos **Scatter** aparecen en el juego principal.
- La **función de Partidas Gratis** también puede activarse aleatoriamente después de que uno o más símbolos de **Bandera Azul**, **Bandera Verde** o **Bandera Roja** aparezcan en el juego principal.
- Si la **función de Partidas Gratis** se activa mediante un símbolo de **Bandera**, la **Ventaja de Personaje** correspondiente estará activa durante la función.
- Cualquier combinación de **Ventajas de Personaje Azul**, **Ventajas de Personaje Verde** y **Ventajas de Personaje Rojo** puede estar activa al mismo tiempo, incluida la ausencia de todas ellas.
- Recibirá 6 partidas gratis.
- Cualquier símbolo **Scatter** en los carretes durante el giro que activa la función desaparece y se sustituye por **Marcos** en esas posiciones.
- Los carretes giran de forma independiente durante la función.
- Después de cada giro de Partidas Gratis, si aparece uno o más símbolos **Scatter** nuevos, aparecerá un **Marco** en esa posición. Si un **Marco** ya ocupa esa posición, se mejora un nivel.
- Un símbolo **Scatter** no puede aparecer en una posición en la que el **Marco** haya alcanzado el nivel máximo. El nivel máximo de **Marco** es 3, a menos que la **Ventaja de Personaje Rojo** esté activa. Si la **Ventaja de Personaje Rojo** está activa, el nivel máximo de **Marco** es 4.
- El símbolo de **+1 Partida Gratis** puede aparecer en cualquier lugar durante las Partidas Gratis y otorga 1 Partida Gratis adicional.
- Cuando se hayan jugado todas las Partidas Gratis, los **Marcos** se transformarán en **Torres** según el nivel del **Marco** en una posición determinada.
- Las **Torres de Nivel 1** otorgarán aleatoriamente un premio de 0,4x; 0,5x; 0,6x; 0,8x o 1x apuesta total.

- Las **Torres de Nivel 2** otorgarán aleatoriamente un premio de 1,5x; 2x; 2,5x; 3x; 4x o 20x apuesta total.
- Las **Torres de Nivel 3** otorgarán aleatoriamente un premio de 5x; 6x; 8x; 10x; 12x; 20x o 100x apuesta total.
- Las **Torres de Nivel 4** otorgarán aleatoriamente un premio de 15x; 20x; 50x; 100x; 200x; 500x o 1000x apuesta total.
- A continuación se otorgan todos los premios y la función termina.
- Los giros gratis se juegan con la misma apuesta que el giro que los activó.

Ventaja de Personaje Azul: Más filas:

- Cuando la **Ventaja de Personaje Azul** está activa, la cuadrícula de carretes se expande a 6 filas por 5 carretes.

Ventaja de Personaje Verde: Propagador:

- Cuando la **Ventaja de Personaje Verde** está activa, el **Propagador** se habilita al inicio de la **función de Partidas Gratis**.
- Antes del primer giro de Partidas Gratis, el símbolo **Bandera Verde** reparte hasta 10 **Marcos** aleatoriamente por la cuadrícula.

Ventaja de Personaje Rojo: Marcos de nivel 4:

- Cuando la **Ventaja de Personaje Rojo** está activa, los **Marcos de nivel 4** se habilitan durante la **función de Partidas Gratis**.
- Antes del primer giro de Partidas Gratis, el símbolo **Bandera Roja** se transforma en un marco de nivel 4.
- Los **Marcos de nivel 4** permanecen activos durante toda la duración de la función y representan el nivel máximo de marco.
- Los **Marcos** normales también pueden mejorar a **Nivel 4** si aparece una cantidad suficiente de símbolos **Scatter** en esa posición durante la función.

Comprar Bonus:

- La opción **Comprar Bonus** permite al jugador comprar directamente la entrada a la **función de Partidas Gratis** con las 3 **Ventajas de Personaje** activas.
- Pulse el botón **COMPRAR BONUS** para seleccionar el nivel de apuesta de Comprar Bonus y confirmar la compra.
- Una vez haya confirmado la compra de Comprar Bonus, los carretes girarán y se activará una función.

Retorno al Jugador:

- 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.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 93.46%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **COMPRAR FUNCIÓN** es del 93.45%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o el giro activador de la función, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

OK

 **JOKERBET**