

# REGLAS DE JUEGO

---

CHILLI JOKER DOUBLE 5

 **JOKERBET**

# Chilli Joker Double 5

Chilli Joker Double 5 es una videotragaperras de 4 rodillos con un Multiplicador de Rodillos Completos y un símbolo Wild que activa regiros.

El juego tiene 10 líneas de pago fijas en total, 5 desde la izquierda y 5 desde la derecha.

Las ganancias de línea de pago se calculan de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Únicamente se paga la combinación ganadora más alta por línea de pago activa desde cada lado.

Las ganancias de línea de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según 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

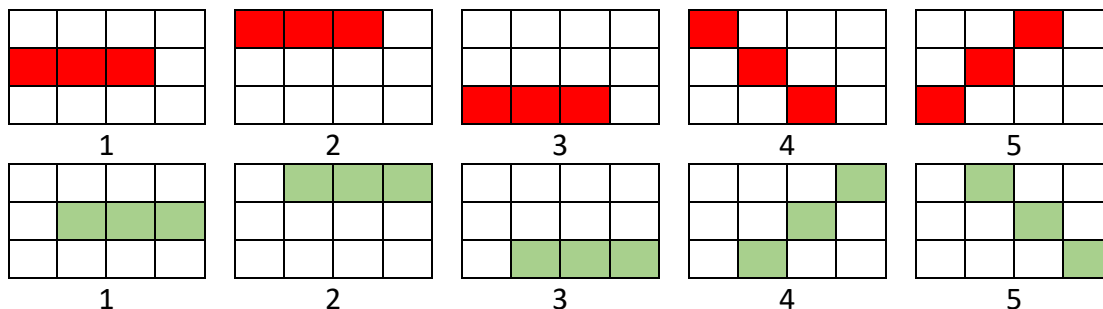
**Pago (promedio de retorno al jugador-RTP):** por operador



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

**LÍNEAS DE PAGO**

El juego tiene 10 líneas de pago fijas en total, 5 desde la izquierda y 5 desde la derecha.

**SÍMBOLO WILD**

El símbolo Wild sustituye a todos los otros símbolos.

Las combinaciones ganadoras que incluyan un símbolo Wild generan un regiro y permanecen estáticos durante el regiro.

Antes del regiro, se calculan las ganancias. Después del regiro, se calculan las ganancias nuevamente y se anclan los símbolos fijos.

En caso de obtener nuevas combinaciones ganadoras con la aparición de un nuevo símbolo Wild, se desencadena un nuevo regiro.

Un regiro se juega con la misma configuración de apuesta de la ronda que otorgó el regiro.

**MULTIPLICADOR DE RODILLOS COMPLETOS**

Los premios se multiplican x2 cuando tres rodillos consecutivos muestran el mismo símbolo, empezando por el rodillo situado más a la izquierda o más a la derecha.

**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.

Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

## TABLA DE PAGOS

<b>Símbolo</b>	<b>Nombre</b>	<b>x apuesta total (3x)</b>
----------------	---------------	-----------------------------



Bromista (Símbolo Wild)	50x
----------------------------	-----



Chile rojo	50x
------------	-----



Chile verde	16x
-------------	-----



Uvas	8x
------	----



Ciruela	6x
---------	----



Naranja	4x
---------	----



Limón	2x
-------	----



Cereza	1x
--------	----

## 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 **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



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.

# OK

 **JOKERBET**