

REGLAS DE JUEGO

LADDERZ

 **JOKERBET**

Ladderz™

Juego de cuadrícula 7×7, juego de clústeres

Cómo jugar:

- Pulse ► en la pantalla inicial para pasar al juego principal.
- El juego se juega sin líneas de premio.
- 5 o más símbolos idénticos adyacentes creando un grupo generan un premio.
- 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.
- 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 y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- 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 terminar el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

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

Premios agrupados:

- 5 o más símbolos iguales adyacentes formando un grupo en cualquier lugar de la cuadrícula crean un premio.
- Los premios se expresan como el número de símbolos en el grupo y su correspondiente pago en efectivo, tal como se describe en la tabla de premios.

Límite máximo de ganancias:

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

Cascada:

- En **Ladderz™** un mismo giro puede crear varios premios.
- Tras un giro, todos los símbolos que participen en combinaciones ganadoras, explotarán tras calcular los premios. Los símbolos sobre los símbolos explotados caerán y crearán combinaciones de símbolos nuevas.
- Los carretes se seguirán derrumbando de esta forma mientras se sigan creando combinaciones ganadoras nuevas.

Símbolo Comodín:

- El símbolo **COMODÍN** del juego es el símbolo con la palabra 'WILD'.
- Hay 2 símbolos de **COMODÍN** en el juego: los símbolos **Mono COMODÍN** y **COMODÍN Jack-in-the-box**.
- Cuando aparece un **COMODÍN Jack-in-the-box**, primero explota todos los símbolos adyacentes antes de actuar como símbolo de **COMODÍN**. Los símbolos **Mono COMODÍN** adyacentes no explotan.
- Ambos símbolos de **COMODÍN** pueden sustituir a todos los símbolos, excepto al símbolo de **PAYASO**.

Escaleras:

- Las escaleras pueden aparecer detrás de los símbolos de pago en la cuadrícula, conectando diferentes casillas.
- Hay 2 tipos de escaleras: escaleras azules normales y **escaleras doradas** amarillas.
- Las **escaleras doradas** otorgan un multiplicador aleatorio cuando se utilizan.
- Los multiplicadores posibles son: x2, x3, x5, x8, x10.

Símbolo de Payaso:

- El payaso en el monociclo es el símbolo de **PAYASO** en el juego.
- El **PAYASO** puede moverse por la cuadrícula.

Flujo del juego:

- En cada giro, las **escaleras**, los focos de colores **Potenciador** y los símbolos de pago llenan la cuadrícula.
- Al inicio del giro, el **PAYASO** siempre comenzará en la posición 1.
- Después de cada premio en grupo, el **PAYASO** avanzará 1 posición por cada símbolo que forme parte de un grupo ganador.
- Hay un contador de posiciones junto a la cuadrícula.
- El **PAYASO** se moverá tantas veces como el número de cascadas creadas.

- En cada posición inicial, el **PAYASO** deja un símbolo de **Mono COMODÍN**. El símbolo de **Mono COMODÍN** actuará como un **COMODÍN** después de que el **PAYASO** se detenga y caigan nuevos símbolos en la cuadrícula.
- Cuando el **PAYASO** pase por el foco de color del **Potenciador** en la cuadrícula, se activará el **Potenciador** correspondiente.
- Si el **PAYASO** termina su movimiento al pie de la escalera, subirá por la escalera y avanzará a una nueva posición en la parte superior.
- Cuando el **PAYASO** suba la **escalera dorada**, cobrará un multiplicador aleatorio que multiplicará el premio total del giro.
- Los multiplicadores cobrados en la **escalera dorada** son acumulativos.
- Si el **PAYASO** alcanza la posición 49, el **Bonus Grand Finale** se otorgará después de que finalicen todas las cascadas y se activen los **Potenciadores** cobrados.

Potenciadores:

- Los **Potenciadores** se otorgan cuando el **PAYASO** avanza sobre un foco de color en la cuadrícula.
- El foco **amarillo** activa el potenciador **Golden Ladderz**, añadiendo **escaleras doradas** adicionales a la cuadrícula.
- Se pueden añadir hasta 3 **escaleras doradas** adicionales a la cuadrícula.
- El foco **azul** activa el potenciador **Curtain Call**, eliminando todos los símbolos de palo de la cuadrícula y haciendo que caigan nuevos símbolos.
- El foco **verde** activa el potenciador **Monkey Madness**, añadiendo hasta 5 símbolos **Mono COMODÍN** a la cuadrícula en posiciones aleatorias.
- El foco **rojo** activa el potenciador **Clown Chaos**, añadiendo hasta 5 **COMODINES Jack-in-the-box** a la cuadrícula en posiciones aleatorias.

Bonus Grand Finale:

- Cuando el **PAYASO** alcance la última posición en la cuadrícula (49), comenzará el **Bonus Grand Finale**.
- Pulse ► para iniciar la función.
- Durante el **Bonus Grand Finale**, todas las escaleras son **doradas**.
- Los multiplicadores se aplican al final de cada nivel al premio conseguido en ese nivel.
- Los 4 **Potenciadores** están garantizados en cada nivel del **Bonus Grand Finale**.
- Al inicio del giro, se activa el potenciador **Golden Ladderz**.
- El resto de los **Potenciadores** se activan cuando ya no hay más grupos ganadores en la cuadrícula o el **PAYASO** llega a la posición final (49).
- Los **Potenciadores** se activan en el siguiente orden: **Curtain Call, Clown Chaos, Monkey Madness**.

- Si el **PAYASO** llega a la posición 49 en el **Bonus Grand Finale**, se iniciará el siguiente nivel del Bonus.
- El premio total del nivel actual se sumará al campo de **PREMIO**.
- El siguiente nivel comenzará con el multiplicador del nivel actual.
- Presione el botón ► para continuar con la función.
- El **Bonus Grand Finale** puede reactivarse indefinidamente.
- El **Bonus Grand Finale** termina cuando el **PAYASO** no tiene más movimientos y no llega a la posición final.
- Pulse ► para volver al juego principal.

Modo Apuesta Extra:

- En el juego principal, puede activar el modo **Apuesta Extra**.
- Durante el modo de **Apuesta Extra**, las **escaleras** aparecen con más frecuencia, aumentando las posibilidades de alcanzar la posición final y activar el **Bonus Grand Finale**.
- Pulse **Apuesta Extra** para activar o desactivar el modo.
- Jugar con la **Apuesta Extra** aumenta su apuesta total por 1,2x.
- Habilitar la **Apuesta Extra** no cambia los pagos.

COMPRAR FUNCIÓN:

- **Comprar Función** es una forma opcional de activar manualmente el **Bonus Grand Finale**.
- El botón **COMPRAR FUNCIÓN** estará desactivado cuando esté activo el **Modo Apuesta Extra**.
- Pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** para abrir la ventana en la que puede ver la cantidad de apuesta de **Comprar Función**.
- El precio de la función es $100 \times$ su apuesta base.
- Pulse - o + situados debajo de **APUESTA BASE** para cambiar la apuesta base.
- Una vez haya fijado la apuesta base, pulse **COMPRAR** para comprar la función por el coste mostrado.
- Nota: el botón **COMPRAR** puede estar deshabilitado si comprar la función superará la apuesta total máxima.
- Si no quiere comprar una función, pulse el botón **X**.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 93.84%.

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA EXTRA** es del 93.93%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 93.91% cuando el **COMPRAR FUNCIÓN** está activa.
- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.

Nota sobre desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o 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.
- 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**