REGLAS DE JUEGO

MEXICAN STANDOFF

JOKERBET

Conceptos básicos del juego

Mexican Standoff es una tragaperras de vídeo de 6 rodillos y 6 filas con la mecánica de pago Acumulado, la función Avalanche™, el Medidor de expectación, Multiplicador aleatorio, Expanding Reels, funciones Especiales, Función basada en la posición, Free Spins y Super Free Spins.

El juego se juega con símbolos recopilados y diferentes valores de apuesta. Cada símbolo recopilado paga según la Tabla de pagos.

Una ganancia cobrada es igual al valor mostrado en la Tabla de pagos, multiplicado por cualquier multiplicador aplicable. Los valores de los pagos de los símbolos son dinámicos y cambian de acuerdo con el valor de apuesta seleccionado.

Al principio de cada tirada, cuatro Luchadores caen en posiciones aleatorias en la zona de juego, junto con todos los demás símbolos. Los Luchadores se mueven una posición a la vez en los rodillos en el siguiente orden, de primero a último: Rojo, Naranja, Azul y Verde. Los Luchadores recogen cualquier símbolo de función Especial adyacente y los símbolos regulares adyacentes que coincidan con su propio color.

El pago máximo del juego es de 15000x la apuesta. Cuando la ganancia total supera este importe, la ronda de juego finalizará y se otorgarán 15000x veces la apuesta.

Multiplicador

Cada vez que un Luchador se mueve a una posición y recoge un símbolo, duplica el multiplicador actual de esa posición, comenzando en x2 hasta un valor de multiplicador máximo de x4096.

Función Avalanche™

Cualquier ganancia inicia una Avalanche™. Los símbolos en combinaciones ganadoras desaparecen, dejando espacio para una nueva Avalanche de símbolos. Después de que todas las posiciones estén llenas, las ganancias se evalúan nuevamente. Las Avalanches continúan hasta que no hay más ganancias.

Función del Medidor de expectación

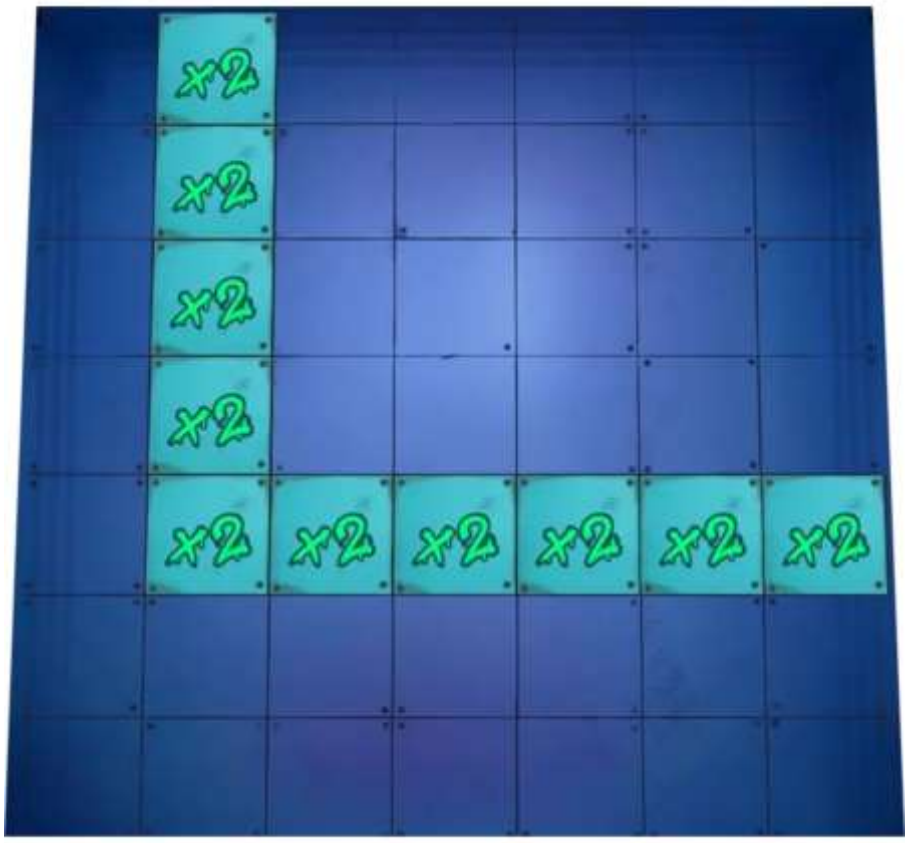


El Medidor de expectación está presente fuera de la zona de juego en todo momento y cada símbolo recolectado contribuye a llenarlo. El Medidor de expectación se reinicia entre giros cuando no hay ninguna activación almacenada.

Cuando el Medidor de expectación esté lleno, acumulará una activación. El Medidor de expectación se puede llenar varias veces, acumulando múltiples activaciones. Las activaciones se desencadenan de una en una.

Cuando termina la recolección de símbolos, el Medidor de expectación se activa, eliminando todos los símbolos y personajes de la zona de juego, dejando espacio para una Avalanche y activando la función de Multiplicador aleatorio

Función de Multiplicador aleatorio



La función de Multiplicador aleatorio puede activarse al principio de cada tirada y se garantiza que se activará cada vez que se llene el Medidor de expectación.

Cuando se activa la función de Multiplicador aleatorio, esta aumenta en un nivel los valores de los multiplicadores en un número aleatorio de casillas, hasta el límite del multiplicador, y expande los rodillos.

Expanding Reels

La zona de juego se puede expandir a 7x7 y 8x8 al activar la función de Medidor de expectación o la función de multiplicador aleatorio.

Una vez que la zona de juego ha alcanzado el tamaño máximo de 8x8, no se puede ampliar más, pero todos los demás efectos de la función del Medidor de expectación o del multiplicador aleatorio siguen ocurriendo.

En el juego principal, los rodillos expandidos se restablecen entre tiradas. En Free Spins y Super Free Spins, los rodillos expandidos se

mantienen entre tiradas. Cuando el juego entra en Free Spins y Super Free Spins, los rodillos expandidos se transfieren.

Símbolos Wild



Los símbolos Wild pueden ser recogidos por todos los Luchadores en el mismo movimiento.

Los símbolos Wild solo pueden ser recogidos una vez por cada Luchador. Los símbolos Wild recogidos se eliminan cuando no hay ningún movimiento adicional y antes de que se produzca la siguiente Avalanche.

Funciones Especiales



Los símbolos de función Especial se activan al ser recogidos por los Luchadores y se eliminan inmediatamente después, a excepción del Limpiador de cuadrícula. Todos los Luchadores pueden atravesar los símbolos de función Especial.

Limpiador de cuadrícula

El símbolo Limpiador de cuadrícula se activa cuando lo recogen los Luchadores y no se produce ninguna avalancha o movimiento adicional. Al activarse, elimina los símbolos de bajo pago y a los Luchadores en un área con un ángulo de 90 grados con él mismo como origen, dejando espacio para una Avalanche.

Convertidor de símbolos

El Convertidor de símbolos se activa cuando lo recoge un Luchador y antes de que se produzca cualquier movimiento adicional. Al activarse, puede convertir símbolos de la misma fila o rodillo para que coincidan con el color del Luchador que lo recogió.

Cualquier símbolo afectado que ya estuviera en la trayectoria de otro Luchador se convierte en su lugar en un Wild.

Si el rodillo o la fila afectados contienen otro Luchador, el efecto se replica en ese Luchador, adoptando su color en su lugar. Este efecto puede seguir encadenándose, pero cada Luchador solo puede verse afectado una vez.

El Convertidor de símbolos solo puede afectar a símbolos en posiciones donde un Luchador haya recogido previamente un símbolo o en la posición de inicio de un Luchador, a menos que ese Luchador haya sido eliminado por la función Eliminador de personajes.

Del mismo modo, el Convertidor de símbolos no puede añadir símbolos de Lata en posiciones afectadas previamente por la función Eliminador de personajes, donde se haya eliminado un Luchador o su correspondiente símbolo de Lata.

Duplicador de multiplicador

Dos símbolos de Duplicador de multiplicador pueden aparecer en la zona de juego: el Duplicador de multiplicador pequeño y el Duplicador de multiplicador grande.

Los símbolos de Duplicador de multiplicador se activan al ser recogidos por los Luchadores y antes de que se produzca cualquier movimiento posterior.

Cuando el Duplicador de multiplicador pequeño se activa, duplica todos los valores de multiplicador en un cuadrado de 3x3 centrado alrededor del símbolo. Todas las posiciones en ese cuadrado de 3x3 sin un multiplicador recibirán un multiplicador x2 en su lugar.

Cuando se activa el Duplicador de gran multiplicador, duplica todos los valores de multiplicador en toda la zona de juego. Todas las posiciones en juego sin un multiplicador recibirán un multiplicador x2 en su lugar.

Funciones basadas en la posición



La función basada en la posición puede activarse cuando dos o más Luchadores finalizan su fase de movimiento en posiciones adyacentes vertical u horizontalmente y no se produce ningún movimiento adicional.

Al activarse, puede dar como resultado uno de tres modos: Pelea, Equipo por parejas o Eliminador de personajes. Si la función basada en la posición involucra a tres o más Luchadores, se puede activar más de un modo dentro de la misma activación.

Cuando se produce una Pelea, un Luchador es lanzado hacia una posición diferente en la zona de juego, donde puede reanudar su movimiento y la recolección de símbolos.

Cuando se produce un Equipo por parejas, dos Luchadores se combinarán y podrán ocupar la misma posición y moverse juntos. Pueden avanzar hacia los símbolos que coincidan con cualquiera de sus dos colores y recogerlos. Cuando no haya más movimientos, los dos Luchadores se separarán.

Cuando se produce un Eliminador de personajes, se eliminará un Luchador de la zona de juego junto con todos los símbolos que coincidan con sus colores, dejando espacio para una Avalanche. Si hay una ganancia, pueden volver a aparecer, junto con su símbolo correspondiente, durante la siguiente Avalanche.

Salto de esquina

La función Salto de esquina puede ocurrir cuando un Luchador termina su movimiento en una posición de esquina en la zona de juego. Cuando la función Salto de esquina se activa, el Luchador salta hacia un grupo de símbolos que coinciden con su color y duplica

los valores del multiplicador en las casillas que rodean su lugar de aterrizaje, luego reanuda la recolección.

Subidón extremo

La función Subidón extremo puede ocurrir cuando un Luchador termina su movimiento de forma adyacente al borde de la zona de juego (pero no en una esquina) y otro Luchador ocupa un espacio en cualquier lugar del mismo rodillo o fila, sin ningún otro Luchador entre ellos. La función Subidón extremo se activa cuando no hay ningún movimiento adicional.

Cuando se activa la función Subidón extremo, el primer Luchador se mueve hacia el segundo y ocupa su posición, recogiendo símbolos normales y de función y duplicando multiplicadores por el camino. El segundo Luchador se lanza hacia una posición diferente en el Área de juego, donde puede volver a moverse y recoger símbolos.

Free Spins



En el juego principal, conseguir 3 símbolos Bonus otorga 5 Free Spins cuando se evalúan todos los premios acumulados y no hay más movimientos ni avalanchas.

A diferencia del juego principal, en las Free Spins los multiplicadores y los rodillos expandidos persisten entre tiradas. El Medidor de expectación también persiste entre Free Spins.

En Free Spins, conseguir un símbolo de Bonus otorga 1 Free Spin adicional. Conseguir un símbolo de Super Bonus mejora el modo de juego a Super Free Spins en la siguiente ronda de juego y otorga 1 Free Spins adicional.

Las Free Spins y las Super Free Spins se juegan con la misma apuesta que la ronda que las activó. Al final de las Free Spins o de las Super Free Spins, su ganancia total se suma a cualquier ganancia de la ronda que las activó y el juego vuelve a esa ronda.

Super Free Spins

En el juego principal, conseguir 3 símbolos Bonus, de los cuales al menos 1 sea un símbolo Super Bonus, otorga 5 Super Free Spins.

A diferencia del juego principal, en las Super Free Spins los multiplicadores y los rodillos expandidos se mantienen entre tiradas. El Medidor de expectación también se mantiene entre las Super Free Spins.

En las Super Free Spins, se garantiza que la función de multiplicador aleatorio se activará al menos una vez en cada tirada.

En Super Free Spins, conseguir un símbolo de Bonus o un símbolo de Super Bonus otorga 1 Super Free Spin adicional.

Tabla de pagos



Mecánica de pago

El juego se juega con símbolos recopilados y diferentes valores de apuesta. Cada símbolo recopilado paga según la Tabla de pagos.

Una ganancia cobrada es igual al valor mostrado en la Tabla de pagos, multiplicado por cualquier multiplicador aplicable. Los valores de los pagos de los símbolos son dinámicos y cambian de acuerdo con el valor de apuesta seleccionado.





Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y partidas. Para obtener más información, consulta Rondas de juego inacabadas.

Retorno al jugador

El retorno teórico al jugador del juego es 94,06 %.

Apuestas

Para jugar, tienes que disponer de fondos suficientes para cubrir la apuesta. Puedes ver tu SALDO actual en la pantalla.



Para empezar a jugar, selecciona primero el valor de la apuesta. Haz clic o toca ”+” o ”-” para aumentar o reducir la apuesta o directamente en el valor de la apuesta en el centro y selecciona un valor de apuesta de la lista desplegable. Ten en cuenta que la apuesta seleccionada se aplicará a todas las tiradas. Si tu saldo es insuficiente para jugar, la apuesta se reducirá automáticamente al valor de apuesta más alto disponible.



Apuesta mínima: 0,2
Apuesta máxima: 200

Cuando hayas elegido la apuesta, haz clic o toca el botón TIRAR para empezar a jugar.



Durante una tirada, haz clic/toca el mismo botón de nuevo para detener los rodillos más rápidamente si es posible.

Juego automático

El Juego automático te permite repetir la apuesta seleccionada durante un número determinado de rondas de juego.

Para iniciar el Juego automático, elige el valor de apuesta deseado y haz clic o toca el botón Juego automático.



En el panel Juego automático, puedes iniciar el Juego automático seleccionando el número de rondas en las que quieres repetir tu apuesta.



El número seleccionado de rondas de Juego automático se mostrará en el botón de Juego automático. El número de rondas restantes de Juego automático se actualizará cuando comience el Juego automático.



El importe total de tu apuesta de Juego automático se calcula multiplicando el número de rondas de Juego automático por el valor de tu apuesta. Se indica debajo de cada opción de Juego automático. El importe de apuesta de Juego automático restante también se mostrará debajo de la opción de Juego automático elegida, una vez que este haya comenzado.

Las rondas de Juego automático continuarán hasta que se haya alcanzado el número de rondas escogidas o el usuario detenga el juego, haciendo clic o tocando PARAR.



Cuando el Juego automático esté detenido, podrás volver a iniciarlo con la apuesta y el número de rondas previamente seleccionados haciendo clic o tocando en REPETIR.



Cuando el Juego automático está activado no es posible cambiar las apuestas. El jugador tiene que detener el Juego automático para cambiar las apuestas.

Otros controles

BOTÓN	FUNCIÓN
	Haz clic o toca el botón SONIDO para activar o desactivar el sonido del juego. También puedes usar el control deslizante para ajustar el volumen del sonido del juego. El botón y el deslizador pueden no estar disponibles en algunos dispositivos.
	Haz clic o toca el botón CONFIGURACIÓN para abrir un menú de ajustes modificables por el usuario: • Todos los sonidos: activa o desactiva el sonido del juego. También puedes usar el control deslizante para ajustar el volumen del sonido del juego, si está disponible en tu dispositivo. • Efectos del juego y Música: Activa o desactiva los efectos del juego o la música. En caso contrario, puedes usar los controles deslizantes para ajustar el volumen. • Velocidad de juego: selecciona la velocidad de giro deseada: NORMAL, TIRADA RÁPIDA, TIRADA SUPERRÁPIDA. También puedes hacer clic en el botón TIRADA RÁPIDA, si está disponible en tu dispositivo, para cambiar de NORMAL a RÁPIDA, de RÁPIDA a SUPERRÁPIDA y de SUPERRÁPIDA a NORMAL.  • Pantalla intro: activa o desactiva la pantalla de presentación.

BOTÓN	FUNCIÓN
	• Barra espaciadora para tirar/detener tirada: activa/desactiva la opción de iniciar o detener una tirada utilizando la barra espaciadora.
	Haz clic o toca el botón HISTORIAL DE JUEGO para ver las rondas de juego que has jugado y sus resultados.
	Haz clic o toca botón CÓMO JUGAR para ver las reglas del juego.
 	Haz clic o toca el botón PANTALLA COMPLETA para entrar en el modo de pantalla completa o haz clic/toca el botón SALIR DE PANTALLA COMPLETA para salir de él.

Idioma

Es posible cambiar el idioma del juego en la configuración. El idioma de la jurisdicción se aplica si las traducciones del juego no coinciden.

Juego responsable

El botón JUEGO RESPONSABLE permite acceder a la página que describe la política de juego responsable. Esta página muestra información y enlaces de utilidad acerca del uso responsable del juego online, y le informa sobre cómo limitar las sesiones de juego.



Rondas de juego inacabadas

Las rondas de juego no finalizadas se resuelven automáticamente tras un periodo de inactividad.

En caso de mal funcionamiento del hardware/software de juego, se anularán y reembolsarán todas las apuestas de juego afectadas.

Número de juego

Cada partida se identifica con un NÚMERO DE PARTIDA exclusivo.

Este número refleja la hora de comienzo de la partida en *horas:minutos:segundos* (en el huso horario GMT). Utiliza este código

numérico como referencia (o haz una captura de pantalla del mismo) si deseas ponerte en contacto con nuestro Departamento de Servicio al Cliente.

Teclas de acceso directo

Las teclas de acceso directo permiten realizar rápidamente funciones útiles del juego.

TECLA	FUNCIÓN
ESC	La tecla ESC puede utilizarse para: • Salir del modo de pantalla completa. • Cerrar una ventana emergente abierta (Historial de juego, Cómo jugar, Configuración, etc.)
BARRA ESPACIADORA	La tecla BARRA ESPACIADORA se puede utilizar para: • Iniciar una tirada (si está activada la opción “Barra espaciadora para tirar/detener tirada”). • Saltar algunas animaciones y, si es posible, terminar la ronda de juego antes.

Información técnica

Reglas del juego generadas:
2026-10-22 08:02:52

Versión del servidor de juego:
1.0

Terminología del juego

Término en inglés	Término traducido
Luchador	Luchador
Luchadores	Luchadores
Expanding Reels	Rodillos en expansión

Término en inglés	Término traducido
Multiplier	Multiplicador
Bonus Symbol	Símbolo de bonificación
Bonus	Bonificación
Super Bonus	Super bonificación
Free Spins	Tiradas Gratis
Super Free Spins	Supertiradas gratis
Avalanche	Avalancha
Wild	Comodín
Drink the fire!	¡Bébete el fuego!
Feel the energy!	¡Siente la energía!
Wake the animal!	¡Despierta al animal!
Unleash the beast!	¡Desata a la bestia!
Flavours that hit!	¡Sabores que golpean!
Nectar of gods!	¡Néctar de los dioses!

ok

JOKERBET