

# REGLAS DE JUEGO

RABBIT AND THE FOX

 **JOKERBET**

## Rabbit and the Fox™

### Tragaperras de 3 carretes y 9 líneas

#### Cómo jugar:

- Pulse ► en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO MOSTRAR DE NUEVO** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
- Seleccione su apuesta total en el menú emergente usando los botones de flechas laterales.
- Confirme su apuesta total pulsando el botón ✓.
- 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 tabla de premios y volver al juego principal, pulse el botón de la flecha atrás.

#### Líneas de Premio:

- En este juego se juega con una cantidad fija de 9 líneas de premio activas.
- Las líneas de premio están representadas por líneas que aparecen encima de los carretes como se muestra 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.

### Símbolo Comodín:

- El símbolo **COMODÍN** del juego es el símbolo con del Conejo.
- El símbolo **COMODÍN** puede sustituir a cualquier otro símbolo para formar la mejor combinación ganadora posible.

### Símbolos de Ruedas de Colores:

- Hay 3 símbolos de **Rueda de Colores** en el juego: **Rueda Azul**, **Rueda Morada** y **Rueda Verde**.
- Obtener **Ruedas de Colores** en el juego principal puede activar aleatoriamente una de las funciones:
  - La **Rueda Azul** solo aparece en el carrete 1 y puede activar la función **Rabbit Frenzy**.
  - La **Rueda Verde** solo aparece en el carrete 2 y puede activar la función **Credit Wheels**.
  - La **Rueda Morada** solo aparece en el carrete 3 y puede activar la función **Rabbit vs Fox**.
- Obtener 2 **Ruedas de Colores** en el mismo giro puede activar aleatoriamente 2 funciones.
- Obtener las 3 **Ruedas de Colores** en el mismo giro siempre activará una de las funciones.
- En cada carrete solo puede aparecer 1 **Rueda de colores**.

### Función Rabbit Frenzy:

- Al comienzo de la función aparecen dos ruedas, una tras otra.
- La primera rueda elige el **símbolo de frenesí** para la función.
- Los **símbolos de frenesí** pueden ser Zorro, Trébol, Zanahoria, A, K o Q.
- La segunda rueda elige el **multiplicador COMODÍN** para la función.
- Los valores del multiplicador pueden ser x2, x3, x4, x5 y x10.
- Ambas ruedas tienen un conjunto aleatorio de posibles símbolos y multiplicadores, respectivamente.
- Durante la función, en los carretes solo pueden aparecer los **símbolos de frenesí** y **COMODÍN** con multiplicadores.
- Cualquier símbolo que aparezca en los carretes se quedará fijo en su posición.

- La función **Rabbit Frenzy** continuará mientras aparezca cualquier símbolo nuevo en el giro.
- Si no aparecen símbolos o los carretes están llenos, la función terminará.
- Al final de la función, todos los premios de los **símbolos de frenesí** y símbolos **COMODÍN** se multiplican por los multiplicadores obtenidos en los carretes.
- Los símbolos multiplicadores se suman. Por ejemplo,  $x3+x3=x6$ .

#### Función Credit Wheels:

- Se activarán 3 regiros.
- En cada regiro, una rueda mostrará un conjunto aleatorio de sectores con multiplicadores, Diamantes y/o sectores grises en blanco.
- Girará una rueda y quedará al azar en uno de los sectores.
- Los **multiplicadores** multiplican la apuesta actual y este premio se añade al total de ganancias.
- Los valores de los multiplicadores pueden ser x1, x2, x5, x15, x20, x35, x50 o x250.
- Los símbolos **Diamante** otorgarán aleatoriamente 1 de 4 premios:
  - Valor del **MINI** premio = apuesta total x 10;
  - Valor del **MINOR** premio = apuesta total x 25;
  - Valor del **MAJOR** premio = apuesta total x 100;
  - Valor del premio **GRAND** = apuesta total x 500.
- Los sectores **en blanco** reducen el número de regiros en 1.
- Los multiplicadores y los símbolos de Diamante restablecen el número de regiros a 3.
- La función termina cuando el número de regiros llega a 0.

#### Función Rabbit vs Fox:

- La función consiste en una rueda y una **Escalera de premios**.
- Los niveles de la **Escalera de premios** son 1x apuesta, 2x apuesta, 5x apuesta, **Mini** (10x apuesta), 15x apuesta, **Minor** (25x apuesta), 35x apuesta, 50x apuesta, 75x apuesta, **Major** (100x apuesta), 250x apuesta y **Grand** (500x apuesta).
- La posición inicial en la **Escalera de premios** es **1x apuesta**.
- En cada regiro, una rueda mostrará un conjunto aleatorio de sectores con espacios en blanco, símbolos **Conejo**, símbolos **Zorro** y/o símbolos **ARRIBA**.
- Girará una rueda y quedará al azar en uno de los sectores.
- Cuando aparezca el símbolo **ARRIBA**, el premio avanzará 1 posición en la **Escalera de premios**.

- Cuando aparezca el símbolo **Conejo**, el premio avanzará 2 posiciones en la **Escalera de premios**.
- Alcanzar la parte superior de la **Escalera de premios** u obtener el símbolo **Zorro**, finalizará la función.
- Cuando la función termine, se otorgará el premio actual en la **Escalera de premios**.

#### **COMPRAR FUNCIÓN:**

- **COMPRAR FUNCIÓN** es una forma opcional de activar manualmente una de las funciones.
- El botón **Comprar Función** está a la derecha de los carretes.
- Para comprar una función, pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** y después elija una de las opciones:
  - Función **Rabbit Frenzy** por  $30 \times$  su apuesta base.
  - Función **Credit Wheels** por  $35 \times$  su apuesta base.
  - Función **Rabbit vs Fox** por  $40 \times$  su apuesta base.
  - Función aleatoria por  $35 \times$  su apuesta base.
- Una vez haya fijado la apuesta total y elegido la opción deseada, pulse **✓** para comprar la función al coste mostrado.
- Si no quiere comprar una función, pulse el botón **X**.
- **Nota:** el botón **✓** puede estar deshabilitado si comprar la función superará la apuesta total máxima.

#### **Retorno al Jugador:**

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 94.89%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **COMPRAR FUNCIÓN** es del 94.88%, 94.90%, 94.89%, y 94.91% para las funciones **Rabbit Frenzy**, **Credit Wheels**, **Rabbit vs Fox** y **Aleatorio**.
- El valor del RTP es el teórico de retorno 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.**

Actualizado el:5/8/2025



**JOKERBET**