

REGLAS DE JUEGO

REEL SHERIFF

 **JOKERBET**

Reel Sheriff

Reel Sheriff es un video tragamonedas de 5 rodillos con símbolos Wild deslizantes, Regiros y ganancias Mystery.

El juego tiene 20 líneas de pago fijas.

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

Los símbolos Scatter pagan en cualquier posición en la pantalla.

Solo se paga la ganancia más alta por línea de pago activa y por combinación dispersa (Scatter).

Las ganancias Scatter se suman a las ganancias de línea de pago.

Las ganancias de línea de pago se suman.

Las combinaciones ganadoras y los pagos se calculan según la Tabla de pagos.

Los fallos en el sistema de juego anulan todos los pagos y jugadas.

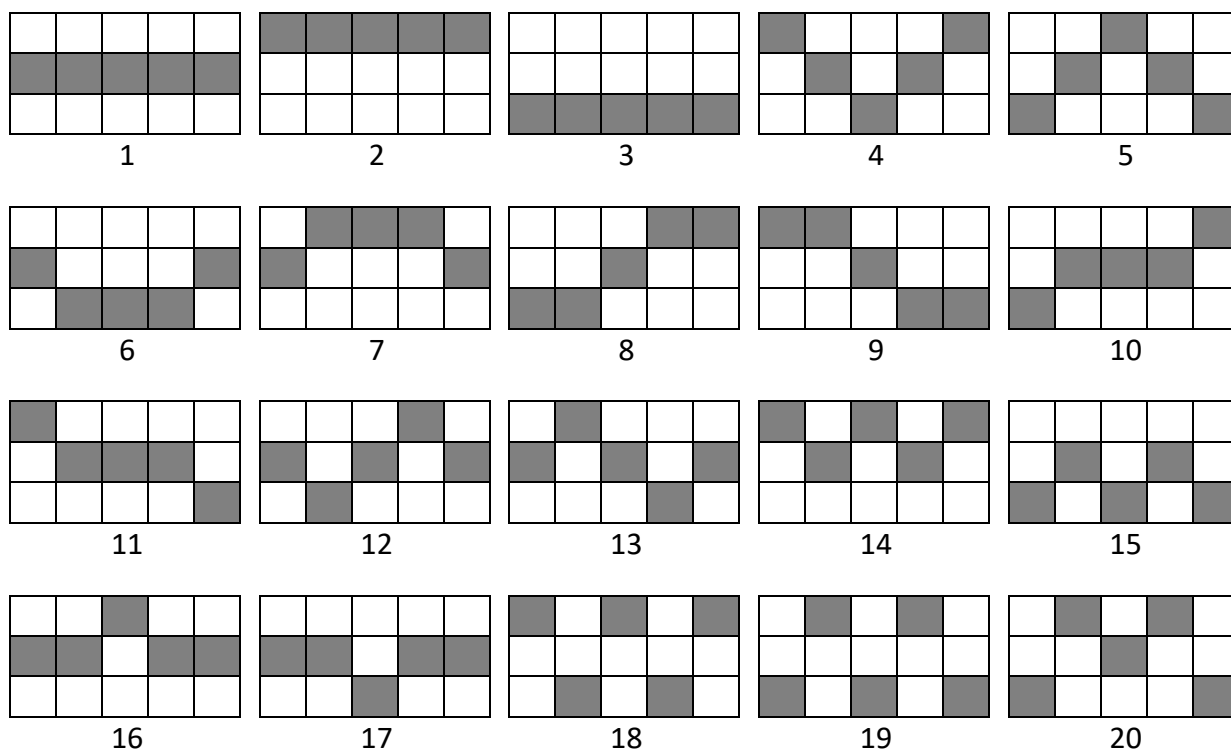
LÍMITES DE JUEGO



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

LÍNEAS DE PAGO

El juego tiene 20 líneas de pago fijas.



SHERIFF WILD



Sheriff Wild aterriza en el rodillo 1 y se desliza un lugar a la derecha con cada Regiro.

Los símbolos Wild sustituyen a todos los símbolos, excepto a los símbolos Mystery. Cuando un símbolo Wild aterriza en los rodillos, se activa la funcionalidad de Regiro.

BANDIDA WILD



Bandida Wild aterriza en el rodillo 5 y se desliza un lugar a la izquierda con cada Regiro.

Los símbolos Wild sustituyen a todos los símbolos, excepto los símbolos Mystery. Cuando un símbolo Wild aterriza en los rodillos, se activa la funcionalidad de Regiro.

REGIROS

Los regiros se juegan con la misma apuesta que la ronda que los activó.

Los regiros finalizan cuando no quedan símbolos Wild en los rodillos.

GANANCIAS MYSTERY

Bandida En caso de que los símbolos Bandida y Sheriff Wild aterricen en la misma fila y terminen encontrándose en la misma posición, se fusionan en un símbolo Mystery.

El símbolo Mystery actúa como un símbolo Wild y sustituye a todos los símbolos.

Primero se calculan las ganancias de línea de pago, luego el símbolo Mystery otorga una ganancia Mystery aleatoria de entre 5x y 50x la apuesta total.

Luego de la ganancia Mystery, los símbolos del Sheriff y Bandida Wild continúan deslizándose en sus direcciones correspondientes como símbolos Wild aparte.

Las ganancias Mystery (Scatter) pagan en cualquier posición en los rodillos.

RIESGO

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.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Símbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)	x apuesta total (1x)
	Alguacil (Símbolo Wild)	-	-	-	-
	Bandido (Símbolo Wild)	-	-	-	-
	Enfrentamiento (Símbolo Misterioso)	-	-	-	5-50x
	Insignia del sheriff	25x	8x	1x	-

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)	x apuesta total (1x)
	Bolsa de dinero	20x	5x	0,8x	-
	Pistolas	15x	4x	0,8x	-
	Herraduras	10x	3x	0,6x	-
	Cráneo	10x	3x	0,6x	-
	A	5x	1x	0,4x	-
	K	5x	1x	0,4x	-
	Q	3x	0,6x	0,2x	-
	J	3x	0,6x	0,2x	-
	10	3x	0,6x	0,2x	-

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 **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**