

REGLAS DE JUEGO

RESPIN JOKER 243



Respin Joker 243

Respin Joker 243 es un vídeo tragamonedas de 5 rodillos con símbolo Wild que activa Regiros con Wild Estáticos.

El juego tiene 243 maneras de ganar.

El juego paga por combinaciones de símbolos en cualquier posición en rodillos adyacentes comenzando desde el primer rodillo de la izquierda.

Sólo se paga la combinación de símbolos más larga por combinación de pago.

Las ganancias de combinaciones 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.

MANERAS DE GANAR

El juego tiene 243 maneras de ganar.

**SÍMBOLO WILD**

El símbolo Wild sustituye a todos los otros símbolos.

REGIROS CON WILD ESTÁTICOS

Las combinaciones ganadoras con el símbolo Wild otorgan Regiros con Wild Estáticos y permanecen en su lugar para el regiro obtenido.

Los regiros continúan hasta que no aparezcan nuevos símbolos Wild.

Los regiros no se activan cuando los rodillos están llenos de combinaciones ganadoras.

Las ganancias se pagan antes y después de cada regiro.

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

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

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
	Bufón (Símbolo Wild)	-	-	-
	Campana	20x	10x	5x
	Sandía	8x	4x	2x
	Uvas	8x	4x	2x
	Ciruela	4x	2x	1x
	Naranja	4x	2x	1x
	Limón	2x	1x	0.5x
	Cerezas	2x	1x	0.5x

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**