

REGLAS DE JUEGO

SPIN FIGHTERS

 **JOKERBET**



R. FRANCO
DIGITAL

REGLAS PARTICULARES

Spin Fighters

Versión 1.0, 22/01/2026





INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de juego	Juego de tragamonedas
Número de rodillos	5 rodillos
Número de filas	3 filas
Número de líneas	20 líneas
Características	Premios en ambas direcciones Multiplicadores Bonus Combo
Devolución al jugador (RTP)	88,00%; 90,00%; 92,00%; 94,00%; 96,00%
Volatilidad	Media-Alta
Idiomas compatibles	Multilinguaje



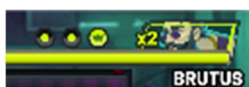
REGLAS DE JUEGO

- Los premios se dan en rodillos adyacentes empezando desde el rodillo más a la izquierda o el de más a la derecha (en ambas direcciones).
- Las apuestas pueden ser seleccionadas entre un número de posibilidades. La apuesta elegida aparece en el marcador “APUESTA” de la pantalla principal.
- En la pantalla de ayuda aparece el plan de ganancias para la apuesta seleccionada.
- Todos los premios se muestran en la moneda seleccionada por el casino.
- Se paga únicamente el premio de mayor valor por línea jugada. Todos los premios de líneas se suman.
- El juego comienza al presionar el botón *JUGAR*.
- El RNG determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador.
- Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta / monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las combinaciones ganadoras y los premios se realizan siguiendo la Tabla de premios.
- Las reglas del juego están disponibles pulsando el botón “AYUDA” (antes y después de la partida).
- La duración de la partida no será inferior a tres segundos.
- El mal funcionamiento anula todos los premios y jugadas.
- El jugador podrá elegir la velocidad de las partidas, siempre que la reglamentación lo permita.
- La opción de juego automático permite jugar automáticamente partidas consecutivas sin tener que interactuar con el juego.

JUEGO AUTOMÁTICO

- Esta funcionalidad comienza cuando el jugador presiona el botón *AUTO* y selecciona la cantidad de jugadas que desea realizar.
- El jugador puede detener la funcionalidad de Juego Automático en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función.
- La modalidad de Juego Automático no difiere de la modalidad manual del juego.
- La modalidad de Juego Automático no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

CARACTERISTICAS



MULTIPLICADORES

Los premios se dan en rodillos adyacentes empezando desde el rodillo más a la izquierda o el de más a la derecha (en ambas direcciones). Cuando el premio corresponde con una de las 4 figuras superiores el personaje situado en ese lado de los rodillos ataca al otro. El personaje realiza un ataque por cada línea premiada desde su rodillo. Si el premio incluye los cinco rodillos ambos personajes se atacan.

En cada ataque un personaje le resta nivel al contrario en la barra situada encima de los rodillos.

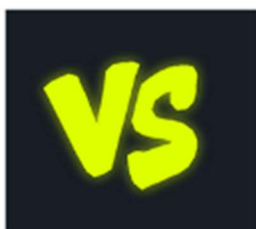
Cuando el nivel de un personaje llega a cero se produce un respin con unos rodillos especiales que pueden permitir recuperar un poco de nivel al personaje.

En caso contrario el personaje se retira, y el otro gana un multiplicador que se aplicará a todos los premios de línea que comiencen en su rodillo. Los multiplicadores corresponden con la siguiente tabla:

Primera victoria	X2
Segunda victoria	X3
Tercera victoria	X4

Cuando un personaje se retira es sustituido por otro que empieza con nivel máximo.

Cuando un personaje con multiplicador llega a nivel cero y se retira, el personaje que lo sustituye no conserva el multiplicador.



SCATTER

Este es el símbolo de Scatter

El símbolo Scatter aparece en los rodillos 1, 3 y 5.

Cuando aparecen tres símbolos Scatter en cualquier posición de los rodillos se accede al Bonus Combo.

BONUS COMBO



Se accede al juego Bonus Combo cuando aparecen tres símbolos Scatter.

En primer lugar, se realiza un respin gratuito de los rodillos en los que aparecen algunos símbolos con una cantidad



Todas las cantidades se suman en el número total de veces que uno de los personajes golpea un saco de boxeo. Por cada golpe el jugador consigue una cantidad. El premio total del juego es la suma de las cantidades obtenidas en los golpes.

Cada golpe puede tener un premio de hasta 100 veces la apuesta total. También puede haber un premio especial de 1000 veces la apuesta total. El premio máximo es 1217 veces la apuesta total.

SELECCIÓN DE PERSONAJES



La primera vez que un jugador accede al juego selecciona dos personajes, uno para cada lado de los rodillos.

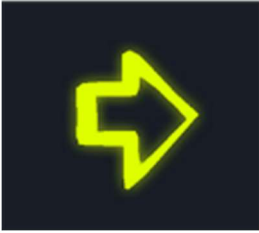
Los personajes seleccionados se mantienen para un jugador cada vez que entra en el juego.

Cada vez que un personaje llega al nivel cero y se retira se vuelve a presentar la pantalla de selección para que el jugador elija otro personaje que lo sustituya.

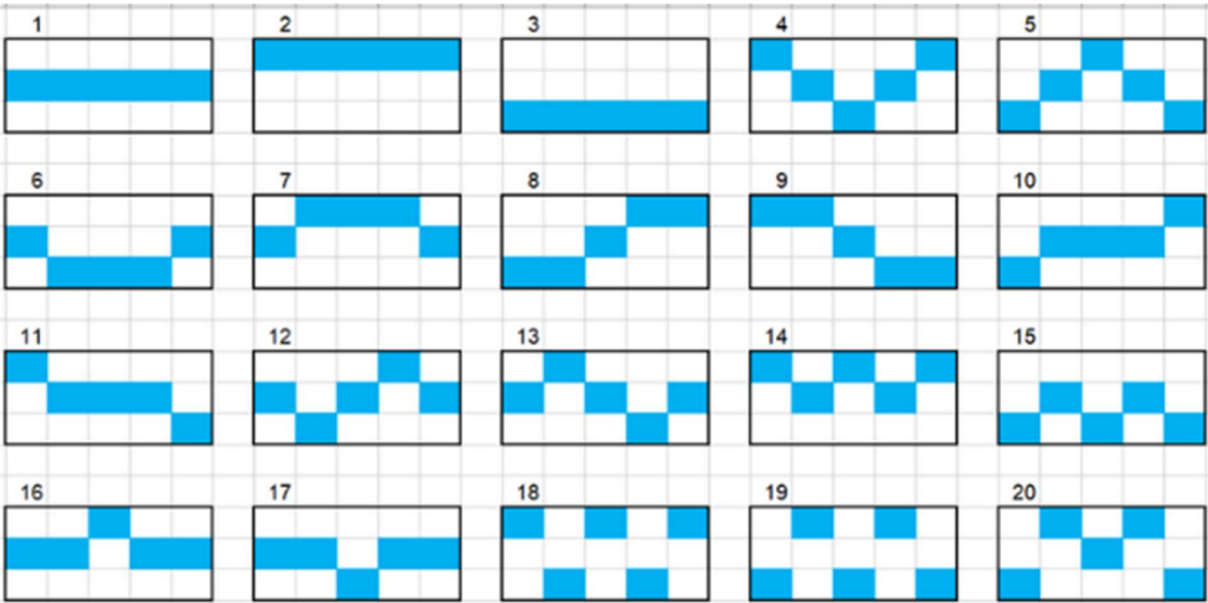
TABLA DE PREMIOS

Los premios se calculan con la fórmula [premio] = [apuesta por línea] x [valor de la columna de premio]

Símbolo	Número de símbolos para premio	Multiplicador de premio	Características
	5	X500	
	4	X300	
	3	X100	
	5	X300	
	4	X100	
	3	X40	
	5	X250	
	4	X80	
	3	X30	
	5	X200	
	4	X60	
	3	X20	
	5	X120	
	4	X40	
	3	X12	

	5	X120	
	4	X40	
	3	X12	
	5	X100	
	4	X20	
	3	X10	
	5	X100	
	4	X20	
	3	X10	
	5	X60	
	4	X10	
	3	X4	
	5	X60	
	4	X10	
	3	X4	

LINEAS DE PREMIOS



HISTORIAL DE VERSIONES		
Versión 1.0	22/01/2026	Creación de documento.

OK

 **JOKERBET**