

REGLAS DE JUEGO

SPINORAMA

 **JOKERBET**

Spinorama

Spinorama es un video tragamonedas de 5 rodillos con símbolo Scatter y símbolo Wild. El juego tiene 10 líneas de pago fijas.

Las ganancias de línea son calculadas desde el primer rodillo de la 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.

La máxima ganancia posible en una ronda de juego es **[por operador]**.

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

LÍMITES DE JUEGO

Apuestas permitidas: por operador

Ganancia máxima: por operador

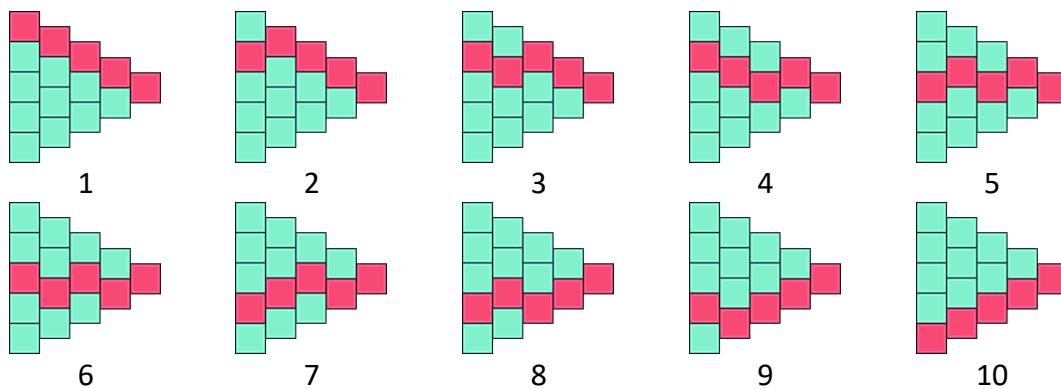
Pago (promedio de retorno al jugador-RTP): por operador



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

LÍNEAS DE PAGO

El juego tiene 10 líneas de pago fijas.

**SÍMBOLO WILD**

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos, excepto el símbolo Scatter. Aterriza en los rodillos 2, 3, 4 y 5.

RIESGO

Puede apostar en la función de Riesgo hasta **[por operador]**.

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.

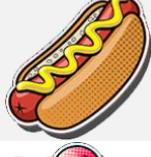
Cobrar la ganancia hace que se termine la función de Riesgo.

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.

Las cartas mostradas no afectan al resultado de la función de riesgo. Podrá apostar **[por operador]** veces durante una misma ocurrencia de la funcionalidad de Riesgo.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Simbolo	Nombre	x apuesta total (5x)	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
	Mujer (Símbolo Wild)	-	-	-
	Estrella (Símbolo Scatter)	100x	10x	5x
	Siete	100x	15x	5x
	Videocámara	50x	8x	4x
	Tira de película	20x	5x	2x
	Palomitas de maíz	20x	5x	2x
	Perrito caliente	10x	2x	1x
	Helado	10x	2x	1x
	Bebida	10x	2x	1x
	Entradas	10x	2x	1x

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 **AJUSTES** abre el diálogo de Ajustes.



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.



BALANCE EN €
10000.00

El campo **BALANCE** muestra su balance actual.



APUESTA EN €
0.20

El control de **APUESTA** muestra el valor de apuesta actual y puede ser usado para ajustar el valor de la apuesta.



GANANCIA EN €
10.00

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.

 **JOKERBET**