

# REGLAS DE JUEGO

---

STREET FIGHTER 2 THE WORLD WARRIOR





## Street Fighter™ II: The World Warrior Slot Touch

- Street Fighter™ II: The World Warrior Slot Touch es una tragamonedas de 5 rodillos y 5 filas con la mecánica Cluster Pays™. Se basa en Street Fighter™ II: The World Warrior y se juega con 8 personajes diferentes con funciones propias de Wild Combo, la función Insert Coin, Beat the Boss Free Spins y Car Smash Bonus Game.
- Se juega con grupos de símbolos y diferentes valores monetarios, valores de apuesta y niveles de apuesta (solo cuando se juega con monedas).
- No hay líneas de apuesta.
- Se puede jugar con dinero o con monedas. Para cambiar entre dinero y monedas, entra en los Ajustes de juego. **Nota:** No todos los modos de apuesta están disponibles en todos los casinos.
- **APUESTA** es la cantidad de monedas o dinero que se apuesta.
- Cuando se juega con monedas, el valor de apuesta se establece tocando en el botón Ajustes de apuesta y seleccionado el valor de la moneda. Cuando se juega con dinero, el valor de la apuesta se establece tocando el botón Ajustes de apuesta y seleccionando la apuesta.
- **SALDO** indica la cantidad de dinero o monedas disponibles para apostar.
- 4 símbolos iguales o más en un grupo conceden un premio.
- Un símbolo es parte de una agrupación si está adyacente al mismo símbolo en línea vertical u horizontal.
- Varios grupos del mismo símbolo que no sean adyacentes se pagan por separado.
- Solo se paga la ganancia mayor por grupo.
- Las ganancias simultáneas de varios grupos se suman.
- Las combinaciones ganadoras y las ganancias se realizan siguiendo la Tabla de pagos.
- Los valores de los pagos de los símbolos indicados en la Tabla de pagos son dinámicos y cambian según el valor de apuesta seleccionado.
- Un premio de grupo es igual al valor indicado en la Tabla de pagos multiplicado por los multiplicadores aplicables.

## Avalanche™

- Los símbolos en vez de girar caen en las posiciones de los rodillos.
- Una ganancia en grupo activa una Avalanche.
- Los símbolos de las combinaciones ganadoras desaparecen, dejando espacio para una nueva Avalanche de símbolos.

- Las Avalanches continúan hasta que no haya más ganancias.

## Batallas

- El juego principal se juega en batallas y puede incluir varias rondas.
- Antes de cada batalla en la partida principal, debes elegir a uno de los 8 personajes en la pantalla de selección de personajes.
- En cada batalla de la partida principal, se elige a un oponente al azar para luchar contra tu personaje de entre los otros 7 personajes.
- La batalla de la partida principal puede durar cualquier número de rondas y termina cuando uno de los personajes ve reducido a 0 su número de puntos de salud.
- Reducir el número de los puntos de salud del oponente a cero activa los Beat the Boss Free Spins.
- Si los puntos de salud de tu personaje llegan a cero en una batalla de la partida principal, se activa la Car Smash Bonus Game.
- El número de puntos de salud de ambos personajes se actualiza antes de cada Avalanche. Cuando uno de los personajes tiene a cero los puntos de salud, las Avalanches continúan hasta que no haya más premios y entonces se activa la Car Smash Bonus Game o los Beat the Boss Free Spins.
- Si ambos personajes tienen a cero el número de puntos de salud como resultado de una Avalanche, se considera que el oponente ha llegado a cero en puntos de salud antes.
- No puedes cambiar a tu personaje hasta que el juego vuelva a la pantalla de selección de personaje.
- Si cambias el nivel de apuesta durante la batalla, se guarda como la nueva combinación de valor de apuesta y personaje o se guarda en una combinación ya existente.
- Cuando se cambia la combinación del nivel de apuesta y personaje a una combinación con la que ya has jugado, los puntos de salud y el progreso de batalla se restauran junto a la apuesta.

## Personajes

- En el juego principal, hay 8 personajes con los que puedes jugar y elegirlos en la pantalla de selección de personaje.
- Los personajes con los que puedes jugar son Ryu, Ken, E. Honda, Chun Li, Blanka, Zangief, Guile, y Dhalsim.
- En los Beat the Boss Free Spins, los oponentes son 4 jefes finales: Balrog, Vega, Sagat y M. Bison.
- Cada personaje tiene su propia devolución teórica al jugador.
- Cada personaje y jefe tiene su propio juego de símbolos de valor alto: un símbolo Victory y un símbolo Defeat.
- En cada batalla solo los símbolos de valor alto de dos jugadores en la batalla, símbolos de valor bajo y símbolos de Wild pueden aparecer en los rodillos.
- Los símbolos Victory y Defeat pueden aparecer en los rodillos como símbolos únicos o símbolos Colossal 2x2 que cuentan como un grupo de 4 símbolo únicos.
- Cada personaje tiene su propia función Wild Combo que se activa cuando la Wild Gauge se llena en la partida principal y en los Beat the Boss Free Spins.
- Todos los personajes y sus respectivas cantidades de apuesta están enlazados con la apuesta y se guardan con ella. Cada apuesta se guarda individualmente.

## Puntos de salud

- La batalla puede durar cualquier número de rondas y termina cuando uno de los personajes ve reducido a cero su número de puntos de salud.
- Tras las funciones Beat the Boss Free Spins o Car Smash Bonus Game, ambos personajes comienzan con 75 puntos de salud si sigues jugando con el mismo personaje.
- Si eliges un personaje con el que no has jugado anteriormente, comienza con 65 puntos de salud y el oponente comienza con 75.
- Si cambias la apuesta a un valor con el que no has jugado anteriormente, los puntos de salud se reinician a 65 para tu personaje y 75 para el oponente.
- Una combinación ganadora de los símbolos de Victory o Defeat de tu personaje reduce el número de puntos de salud del oponente.
- Una combinación ganadora de los símbolos de Victory o Defeat de tu oponente reduce el número de puntos de salud de tu personaje.
- La reducción de puntos de salud es igual al número de símbolos de Victory o Defeat en la combinación ganadora. Los símbolos de Wild incluidos en las combinaciones ganadoras no cuentan en la reducción de puntos de salud.

## Símbolos de Wild, Wild Gauge y funciones Wild Combo

- Los símbolos Wild pueden aparecer en cualquier posición de los rodillos y sustituyen a todos los símbolos.
- La sustitución del símbolo Wild paga la mayor combinación ganadora posible en un grupo según la tabla de pagos.
- En la partida principal y en Beat the Boss Free Spins, tu personaje tiene una Wild Gauge que se reinicia antes de cada ronda.
- Por cada símbolo de valor alto en una combinación ganadora, la Wild Gauge se llena un punto. Cada vez que la Wild Gauge llegue a 7 puntos, se crea una función Wild Combo y puede ser activada cuando no haya combinaciones ganadoras en los rodillos.
- Los símbolos de Wild incluidos en las combinaciones ganadoras no cuentan para rellenar la Wild Gauge.
- Si no hay combinaciones ganadoras en los rodillos y hay 7 puntos o más en la Wild Gauge, la función Wild Combo de tu personaje se activa y el número de puntos en la Wild Gauge se reduce a 7.
- No hay un número máximo de puntos en la Wild Gauge.
- En la partida principal, cada ronda comienza con la Wild Gauge a 0 puntos.
- En los Beat the Boss Free Spins, cada ronda comienza con la Wild Gauge a 7 puntos.
- Cada uno de los 8 personajes tienen su propia función Wild Combo.
- Al activarse la función Wild Combo de Ryu se conceden 3 símbolos Wild al azar en la misma fila.
- Al activar la función Wild Combo de Ken se concede un símbolo de Wild único o un lote horizontal de 5 símbolos de Wild situados al azar en los rodillos.
- Al activar la función Wild Combo de E. Honda se conceden 3 símbolos de Wild situados al azar en el mismo rodillo.
- Al activarse la función Wild Combo de Blanka concede un símbolo de Wild o un lote vertical de 5 símbolos de Wild situados al azar en los rodillos.
- Al activar la función Wild Combo de Dhalsim se conceden 3 o 4 símbolos de Wild único situados al azar en los rodillos.

- Al activarse la función Wild Combo de Chun Li se conceden 2 o 7 símbolos de Wild situados al azar en los rodillos.
- Al activarse la función Wild Combo de Guile se conceden 2 lotes verticales de 2 símbolos de Wild cada uno situados al azar en los rodillos.
- Al activarse la función Wild Combo de Zangief se conceden 2 lotes horizontales de 2 símbolos de Wild cada uno situados al azar en los rodillos.
- Los símbolos de Wild que ya están en los rodillos cuando se activa una función Wild Combo pueden superponerse.

## Función de apuesta Insert Coin y Beat the Boss Free Spins

- Reducir el número de los puntos de salud del oponente a cero activa los Beat the Boss Free Spins.
- Los Beat the Boss Free Spins se juegan con la misma apuesta media de la batalla del juego principal que activó los Beat the Boss Free Spins.
- Hay 4 niveles en los Beat the Boss Free Spins, cada uno con su oponente y Multiplier de nivel.
- Los Beat the Boss Free Spins comienzan al nivel 1 y con un Multiplier de nivel de x2.
- En cada nivel de Beat the Boss Free Spins, tu personaje lucha contra un oponente diferente y el Multiplier de nivel se concede según la siguiente tabla:

### Nivel   Nivel   Multiplier   Oponente

1	x2	Balrog
2	x3	Vega
3	x5	Sagat
4	x10	M. Bison

- En los niveles 1, 2 y 3 de los Beat the Boss Free Spins, cuando el número de puntos de salud del oponente llega a 0, pasas al siguiente nivel.
- En el nivel 4 de los Beat the Boss Free Spins, cuando el número de puntos de salud de tu oponente llega a 0, se concede un premio de 100 veces la apuesta, y concluyen los Beat the Boss Free Spins.
- No hay número máximo de Beat the Boss Free Spins.
- En cualquier nivel de Beat the Boss Free Spins, cuando el número de puntos de salud de tu personaje llega a 0, se puede activar la función de apuesta Insert Coin (no disponible en todos los operadores).
- Si no se activa la función de apuesta Insert Coin, el juego vuelve a la pantalla de selección de personaje.
- Si se activa la función de apuesta Insert Coin, tienes la opción de usar cierta parte de tus ganancias en Beat the Boss Free Spins para reiniciar el nivel actual de Beat the Boss Free Spins.
- Si decides usar la función de apuesta Insert Coin, el nivel actual de los Beat the Boss Free Spins se reinicia y el número de puntos de salud de ambos personajes se restaura a 25.
- La función de apuesta Insert Coin solo se puede activar una vez en los Beat the Boss Free Spins.

- Si decides no usar la función de apuesta Insert Coin, los Beat the Boss Free Spins concluyen y el juego vuelve a la pantalla de selección de jugador.
- Durante los Beat the Boss Free Spins, todos los grupos de premios se multiplican por el Multiplier de nivel.
- Al concluir los Beat the Boss Free Spins, el premio total de los Beat the Boss Free Spins se suma a los premios de la ronda que activó los Beat the Boss Free Spins.

## Car Smash Bonus Game

- Si los puntos de salud de tu personaje llegan a cero en una batalla de la partida principal, se activa la Car Smash Bonus Game.
- La Car Smash Bonus Game se juega con la misma apuesta media de la batalla del juego principal que activó la Car Smash Bonus Game.
- En la Car Smash Bonus Game, tomas el control de tu personaje usando el panel de control de la pantalla y/o las teclas de control para mover a tu personaje y destrozarse el coche. También puedes usar el botón Terminación rápida.
- El objetivo de la Car Smash Bonus Game es destrozarse un coche.
- Al destrozarse el coche concluye la Car Smash Bonus Game y se consigue un premio aleatorio de 5 a 15 veces la apuesta.
- Al finalizar la Car Smash Bonus Game, el premio total de la Car Smash Bonus Game se suma a los premios de la ronda que activó la Car Smash Bonus Game.
- Al concluir la Car Smash Bonus Game, el juego vuelve a la pantalla de selección de jugador.

## Funciones del juego

- La siguiente tabla muestra todos los botones del juego y describe sus funciones.

### Juego principal



#### Botón de Girar

Toca para comenzar a jugar al valor de apuesta actual.



#### Botón de parada

Toca para detener la ronda de juego.



#### Partida automática

Toca para elegir el número de rondas de Partidas automáticas y los ajustes avanzados de las Partidas automáticas.



#### Parar Partida automática

Si se han seleccionado las rondas de Partidas automáticas, el número de rondas restantes se indica en el botón Girar. Toca el botón Girar para detener las Partidas automáticas.

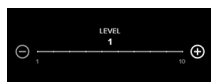


## Ajustes de apuesta

Toca para establecer el valor de la apuesta o el valor de la moneda y el nivel de apuesta.



### Valor de la moneda y nivel



Cuando se juega con monedas, usa los selectores de Valor de la moneda y nivel para establecer el valor de la apuesta.

El texto en los selectores se muestra en el idioma actual del juego.



## Tabla de pagos

Toca para ver las combinaciones ganadoras y las ganancias.



## Sonido

Toca para activar o desactivar los sonidos del juego.



## Menú

Toca para acceder a los ajustes e información del juego.



## Salir

Toca para salir del juego.

### Ajustes e Información del juego

## Ajustes del juego

Toca para ver el menú de ajustes de juego.



- **Pantalla Intro:** Desactiva o activa la pantalla de introducción.
- **Pel. intro.:** Activa o desactiva la película de introducción.
- **Giro rápido:** Desactiva o activa los giros rápidos. (No está disponible en todos los operadores).
- **Modo para zurdos:** Toca para activar o desactivar el modo para zurdos.
- **Indicar la apuesta en efectivo:** Cambia entre apuesta con dinero y apuesta en monedas.



## Reglas del juego

Toca para ver las reglas del juego.



## Historial de juego

Toca para ver el historial de juego más reciente. El historial del juego solo está disponible cuando se juega por dinero. Nota: el historial de juego puede sufrir retrasos.

## Ajustes avanzados de la Partida automática

Para establecer los ajustes de las partidas automáticas, toca el botón de Partidas automáticas y elige el número de rondas automáticas. Después toca la flecha para elegir las condiciones de paro. Para iniciar las rondas automáticas, toca el botón Jugar.



- **Con cualquier ganancia.** Para la partida automática cuando ganes una ronda.
- **Si la ganancia simple supera.** Detiene las partidas automáticas cuando la cantidad que has ganado iguala o supera la cantidad que especifiques.
- **Si el saldo aumenta en:** Detener las partidas automáticas si el saldo aumenta en la cantidad que especifiques.
- **Si el saldo disminuye en:** Detener las partidas automáticas Si el saldo disminuye en la cantidad que especifiques.
- **Si se ganan los Beat the Boss Free Spins/Car Smash Bonus Game.** Detener las partidas automáticas si se ganan los Beat the Boss Free Spins/Car Smash Bonus Game.

Toca en **Reiniciar** para eliminar todas las condiciones elegidas de paro de las Partidas automáticas.

**Nota:** Si te desconectas mientras estás jugando, todos los ajustes de Partida Automática volverán a los valores predeterminados cuando vuelvas a cargar la partida.

**Nota:** Algunos ajustes de las partidas automáticas son obligatorios en algunas jurisdicciones.



### Cerrar

Toca para volver al juego principal.

## Información adicional

- Las siguientes funciones y ajustes del juego pueden estar sujetas a los términos y condiciones de la página web del operador del casino. Para más información consulta la página web del Operador del Casino:
  - El procedimiento usado para gestionar las rondas de juego no finalizadas.
  - El tiempo después del cual terminan las sesiones de juego inactivas.
- En caso de que se produzca algún error de funcionamiento en el hardware o software del juego, todas las apuestas afectadas y pagos se anularán y se reembolsarán todas las apuestas afectadas.

## Devolución al jugador

- La devolución teórica para los jugadores de este juego es del 96.06%.
- La devolución teórica al jugador por cada personaje es la siguiente:



## Personaje Devolución al jugador

Ryu	96.02%
Ken	96.06%
E. Honda	96.05%
Blanka	96.08%
Dhalsim	96.04%
Chun Li	96.08%
Guile	96.04%
Zangief	96.08%

- La devolución teórica al jugador en la función de apuesta Insert Coin es 99.93-100.00%.

## Traducciones de terminología de juego

- **Nota:** La siguiente tabla solo es aplicable si se juega en un idioma que no sea inglés.

Término inglés	Término traducido
Wild	Comodín
Cluster Pays™	Pagos en grupo
Avalanche	Avalancha
Wild Gauge	Nivel de comodín
Wild Combo	Combo de comodín
Insert Coin	Introduce una moneda
Beat the Boss Free Spins	Giros gratis Acaba con el jefe
Multiplier	Multiplicador
Car Smash Bonus Game	Partida de bonificación Destroza el coche
Victory	Victoria
Defeat	Derrota

Colossal	Colosal
Big Win	Premio Grande
Mega Win	Mega ganancia
Super Mega Win	Súper Mega Ganancia

**Reglas del juego generadas:**

# OK

 **JOKERBET**