

REGLAS DE JUEGO

SUPER WILD 27

 **JOKERBET**

Super Wild 27

Super Wild 27 es un video tragamonedas de 3 rodillos con un símbolo Wild multiplicador.

El juego tiene 27 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 27 maneras de ganar.



SÍMBOLO WILD



El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos.

3 símbolos Wild en una forma de ganar otorgan el pago del símbolo más alto según la Tabla de pagos. Los símbolos Wild en cualquier posición en los rodillos multiplican todas las ganancias x2, x3 o x4, según la cantidad de símbolos Wild presentes en los rodillos.

Solo un símbolo Wild puede aterrizar en cada rodillo.

RIESGO

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

| Símbolo | Nombre | x apuesta total (3x) |
|---|-------------------------|-----------------------------|
|  | Bufón (Símbolo Wild) | - |
|  | Siete | 10x |
|  | Campana | 8x |
|  | Sandía | 6x |
|  | Fresa | 5x |
|  | Ciruela | 4x |
|  | Naranja | 3x |
|  | Limón | 2x |
|  | Cereza | 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. |
|  | 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. |
|  | El botón PARAR detiene los rodillos de inmediato. Está disponible mientras los rodillos están girando. |
| La BARRA ESPACIADORA se puede usar como botón de GIRAR o PARAR . | |
|  | 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 .es