

REGLAS DE JUEGO

WACKY PANDA MANIA

 **JOKERBET**

Wacky Panda Mania™

Acerca de este juego

Una tragaperras de vídeo de 3 tambores y 3 filas.

El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen diferentes combinaciones.

Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores y se otorga un pago.

Reglas de las líneas de pago

Una ganancia de línea de pago se forma de izquierda a derecha, comenzando por el primer tambor de la tragaperras.

Este juego incluye 1 línea de pago fija.

Una línea de pago es un patrón de posiciones de símbolos adyacentes que abarca una línea a través de los tambores.

Se otorga una ganancia cuando salen 3 símbolos iguales adyacentes en una línea de pago.

También se otorga una ganancia cuando salen 1 o 2 símbolos de pago más altos en una línea de pago.

Reglas de apuestas

Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.

La apuesta inicial es la apuesta total actual dividida por el coste de la línea de pago, que es 1.

La apuesta total se basa en la apuesta inicial efectuada, multiplicada por el coste de la línea de pago jugada.

Reglas de los premios

El pago de la ganancia de la línea de pago se basa en la apuesta inicial efectuada.

El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.

El pago total es la suma de la ganancia de línea de pago resultante de una tirada.

Si salen múltiples combinaciones ganadoras en una sola línea de pago, solo se paga la ganancia más alta.

La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.

Función Hyperspins™

Después de cada tirada, se puede volver a girar un tambor con un coste adicional de x5 la apuesta por tirada.

Solo se puede girar 1 tambor cada vez.

Un tambor solo puede volverse a girar para completar una combinación ganadora.

Para los símbolos que no sean el panda rojo, se debe completar una combinación ganadora de 3 de un tipo.

Para el símbolo del panda rojo, se aplican las siguientes condiciones adicionales:

- Hyperspins™ no está disponible si el único resultado posible es una ganancia formada por 1 símbolo de panda rojo.
- Si es posible conseguir una ganancia formada por 2 símbolos de panda rojo, solo se puede volver a girar el tambor necesario para completarla.
- Una vez que sale una ganancia formada por 2 símbolos de panda rojo, solo se puede volver a girar el tambor necesario para completar 3 símbolos de panda rojo.

Solamente se pagan las nuevas combinaciones ganadoras que se formen como resultado de una tirada extra.

Esta función no está disponible antes de que se muestre la primera tirada del juego.

La función puede estar limitada o no disponible cuando la apuesta sea superior a una cantidad especificada.

La función se juega con la apuesta actual.

La función podría no estar disponible en todas las regiones.

Pandas

Puede aparecer un panda sobre los tambores durante una tirada.

Si aparece un panda, su función relacionada puede activarse.

La aparición de cualquier panda es aleatoria.



Panda de la rueda del bote



Panda de comodines multiplicadores



Panda de comodines pegajosos



Panda de comodines andantes



Panda de tambores sincronizados

Solo puede aparecer 1 tipo de panda cada vez.

Cualquier panda se eliminará al completar la función relacionada.

Los pandas que aparecen sobre los tambores no forman parte de ninguna combinación ganadora.

Rueda del bote

La rueda del bote se puede activar cuando el panda de la rueda del bote salga sobre los tambores.

La aparición del panda de la rueda del bote es aleatoria.

La rueda del bote otorga uno de los 8 premios o mejoras garantizados.

La rueda se divide en segmentos y cada segmento se asocia a un premio distinto.

En función de dónde se detenga la rueda, podrá ganar uno de los siguientes premios o mejoras:



- El bote GRAND otorga x5 000 la apuesta total.
- » El valor del bote GRAND no se puede mejorar.



- El bote MAJOR otorga x250 la apuesta total.



- El bote MINOR otorga x50 la apuesta total.



- El bote MINI otorga x15 la apuesta total.



- Un panda rojo simple otorga x5 la apuesta total.



- Un panda rojo doble otorga x10 la apuesta total.



- Mejora única: otorga una mejora de x1, x5 y x15 la apuesta a los valores de los botes MINI, MINOR y MAJOR respectivamente.



- Mejora doble: otorga una mejora de x2, x10 y x30 la apuesta a los valores de los botes MINI, MINOR y MAJOR respectivamente.

» Los valores de los botes MINI, MINOR y MAJOR se pueden actualizar un total de 30 veces cada uno.

» Si no quedan más oportunidades de mejora, las opciones de mejora simple y doble se reemplazarán por un panda rojo simple o doble, respectivamente.

» Al activar un bote se reiniciará su mejora.

Todos los multiplicadores de premios se multiplican por la apuesta actual del juego base.

No se puede activar ninguna otra ganancia de símbolo o función junto con esta función.

Las ganancias otorgadas durante la función se añaden a las ganancias del juego base.

Comodines multiplicadores

Los comodines multiplicadores se pueden activar cuando el panda de comodines multiplicadores salga sobre los tambores.

La aparición del panda de comodines multiplicadores es aleatoria.



Un multiplicador comodín expandido de x2, x3, x4 o x5 llena aleatoriamente el tambor 1, 2 o 3.

Los comodines multiplicadores pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras de 3 de un tipo.

El multiplicador comodín se aplicará a cualquier combinación ganadora de 3 de un tipo de la que forme parte.

Solo puede haber 1 multiplicador comodín en los tambores a la vez.

El tambor con el multiplicador comodín permanece durante la tirada en la que aparece y se elimina en la siguiente tirada.

Si se cambia la apuesta, Hyperspins™ solo estará disponible después de que se juegue la primera tirada con la nueva apuesta.

Un tambor con un multiplicador comodín no se puede volver a girar.

No se puede activar ninguna otra función junto con esta.

Comodines pegajosos

Los comodines pegajosos se pueden activar cuando el panda de comodines pegajosos salga sobre los tambores.

La aparición del panda de comodines pegajosos es aleatoria.



Un comodín pegajoso expandido llena aleatoriamente el tambor 1, 2 o 3 y permanece en su lugar durante otras 2 tiradas pagadas.

Los comodines pegajosos pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras de 3 de un tipo.

Solo puede haber 1 comodín pegajoso en los tambores a la vez.

El comodín pegajoso solo se aplica a las ganancias de línea de las que forma parte.

Los comodines pegajosos se eliminan si se realiza una tirada con una apuesta diferente.

Si se cambia la apuesta, Hyperspins™ solo estará disponible después de que se juegue la primera tirada con la nueva apuesta.

Un tambor con un comodín pegajoso no se puede volver a girar.

No se puede activar ninguna otra función junto con esta.

Comodines andantes

Los comodines andantes se pueden activar cuando el panda de comodines andantes salga sobre los tambores.

La aparición del panda de comodines andantes es aleatoria.



Un comodín andante expandido llena el tambor 3 y se mueve 1 tambor hacia la izquierda por tirada.

Después de llegar al tambor 1, el comodín andante se eliminará de los tambores en la siguiente tirada.

Los comodines andantes pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras de 3 de un tipo.

Solo puede haber 1 comodín andante en los tambores a la vez.

El comodín andante solo se aplica a las ganancias de línea de las que forma parte.

Los comodines andantes se eliminan si se realiza una tirada con una apuesta diferente.

Si se cambia la apuesta, Hyperspins™ solo estará disponible después de que se juegue la primera tirada con la nueva apuesta.

Un tambor con un comodín andante no se puede volver a girar.

No se puede activar ninguna otra función junto con esta.

Tambores sincronizados

Los tambores sincronizados se pueden activar cuando el panda de tambores sincronizados salga sobre los tambores.

La apariencia del panda de tambores sincronizados es aleatoria.

Se pueden sincronizar 2 o 3 tambores adyacentes.

Un tambor sincronizado refleja el tambor adyacente con respecto al tipo de símbolo y la posición.

Los tambores sincronizados solo estarán disponibles en la tirada en la que aparecen y se eliminan en la siguiente tirada.

Si se cambia la apuesta, Hyperspins™ solo estará disponible después de que se juegue la primera tirada con la nueva apuesta.

Un tambor sincronizado no se puede volver a girar.

No se puede activar ninguna otra función junto con esta.

Controles del juego



Botón de tirada: inicia un giro de tambores.



Botón Parar: detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Saldo: muestra los saldos actuales.

Ganancia: muestra la ganancia más reciente.

Apuesta: muestra la cantidad total apostada.



Botón Apostar: muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.



Botón Configuración de tirada: muestra opciones adicionales de la tirada.



Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.



Botón Tirada rápida: activa la opción de tirada rápida para resolver las tiradas más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Botón Hyperspins™: vuelve a girar un tambor con un coste adicional por tirada.

Menú del juego



Botón de menú: muestra opciones adicionales del juego.



Botón Cerrar: cierra el menú del juego.



Botón de configuración: muestra la configuración del juego.



Botón de tabla de pago: muestra las tablas de pago y la reglas del juego.



Botón Apostar: muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.



Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



Botón Banca: muestra la página de la banca.



Botón de inicio: sale del juego.

Configuración del juego

Botón Tirada rápida: activa la tirada rápida para resolver las tiradas más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Sonidos: activa los sonidos del juego.

Respuesta táctil: se activa la vibración durante el juego en ciertos eventos.

Los comentarios táctiles solo están disponibles en ciertos dispositivos.

Sacudida de pantalla: se activan los efectos de sacudida visual durante el juego en ciertos eventos.

Configuración de las apuestas

Botones de apuesta: configura la apuesta actual al valor seleccionado.

Configuración de juego automático

El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.

Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.

Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se completan estas tiradas.

El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Esta función solo está disponible en el juego base.

Partidas gratis

Una oferta de partidas gratis es un número de tiradas de partidas adicionales otorgadas a un jugador.

Cada oferta tiene un número de referencia único.

Los gestores del juego son quienes definen la configuración de apuestas y no se puede modificar.

Las ganancias se añaden al saldo de bonificación o saldo de dinero, según la oferta.

Una oferta se puede jugar ahora, jugar más tarde o rechazar.

Seleccione Jugar ahora para aceptar la oferta y empezar a jugar.

Solo se puede jugar una oferta cada vez.

Seleccione jugar más tarde para posponer la oferta.

Una oferta pospuesta volverá a estar disponible al volver a acceder al juego.

Seleccione el icono de la papelera para descartar la oferta.

Para volver a abrir una oferta descartada hay que ponerse en contacto con los gestores del juego y proporcionar el número de referencia.

Cuando una oferta se ha completado, descartado o ha vencido, se muestra la siguiente oferta disponible.

Cada oferta tiene una fecha y hora de vencimiento; si no se juega antes de ese momento, ya no estará disponible.

El juego muestra la información de la apuesta y la fecha y hora de vencimiento.

Esta función solo está disponible durante determinados juegos seleccionados.

Si se activa una función durante las partidas gratis y el saldo de las partidas gratis llega a 0, la función se perderá si no se puede completar con la apuesta actual.

Información adicional

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.

Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.

El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.

Se muestran los resultados de la última partida jugada.

Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.

Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.

Si no regresa para completar la partida en un plazo de 90 días, la partida se invalidará y se le devolverán todas las apuestas sin confirmar.

Traducción de los términos del juego

GRAND: GRANDE

MAJOR: MAYOR

MINOR: MENOR

MINI: MINI

Devolución al jugador

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.

Según cuál sea el juego que esté jugando, el valor de RTP se puede definir como un único valor para todo el juego o puede depender de la etapa o el modo de juego.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales entre las apuestas totales a partir de una simulación de numerosas rondas de juego.

Los valores reflejan el devolución máxima esperada y no cambian.

RTP: 94,00 %.

RTP con tiradas extra: 94,00 %.

La probabilidad de activar determinados eventos del juego puede cambiar durante la mecánica de juego dependiendo del estado del juego actual o del progreso.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.7.1 | Aplicación 2.6.0

© 2026. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2026-08-11

OK

 **JOKERBET**