

REGLAS DE JUEGO

WHITE RABBIT 2

 **JOKERBET**

White Rabbit 2 Ayuda

Presentando el juego

White Rabbit 2 es un juego Megaways™ de 5 carretes con hasta 248832 formas de ganar, que incluye la función Mantener y Girar con Megapots™.

Cómo jugar

Seleccione su apuesta haciendo clic en los botones de flechas izquierda y derecha en la apuesta. El valor de la apuesta se muestra en la pantalla de la apuesta.

Todos los pagos se multiplican por la apuesta de cada giro individual.

Juego automático

Para configurar el juego Automático pulse el botón Automático. Esto mostrará el panel de juego Automático que el jugador puede utilizar para modificar el número de giros, establecer un límite de pérdida o establecer un límite de ganancia. Cuando se ha establecido un límite de pérdidas, el jugador puede seleccionar Empezar para empezar el juego automático.

Cuando el juego automático está activado, el botón de Jugar cambiará a un botón Detener. Las partidas Automáticas restantes se mostrarán en el botón Detener. El jugador puede cancelar el Juego automático haciendo clic en el botón Detener. El juego automático se detendrá automáticamente si alguno de los límites establecidos se alcanza o si ocurre algo que requiera la intervención del jugador.

Es posible que el juego automático no esté disponible en su jurisdicción.

Empezar los giros

Presione el botón Jugar para empezar los giros en la apuesta mostrada.

Los carretes giran antes de detenerse para mostrar el resultado.

Compra del bonus

Pulse el botón Comprar bonus para acceder al menú Comprar bonus.

Puede comprar 12 giros gratis por 100 veces la apuesta de giros gratis.

Puede comprar Mantener y Girar por 35 veces la apuesta de giros gratis.

La apuesta de giros gratis se puede cambiar pulsando los botones «más» y «menos» en la pantalla de la apuesta de giros gratis. La apuesta de giros gratis se aplicará a cada giro gratis.

Pulse el precio para comprar el bonus por ese precio. El precio se deducirá de su saldo.

La opción Comprar bonus puede estar restringida o no disponible en su jurisdicción.

Premios de símbolos

Se gana emparejando símbolos consecutivos, independientemente de la altura, de izquierda a derecha, empezando por el carrete situado más a la izquierda.

Se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todas las combinaciones ganadoras se suman. Vea PAGOS para más información.

Wild

Wild sustituye a todos los símbolos excepto Moneda, Magdalena y Scatter.

Wild aparece solo en los carretes 2, 3, 4 y 5.

Moneda

Seis o más Monedas en cualquier posición activan Mantener y Girar.

Scatter

3, 4 o 5 símbolos Scatter otorgan 12, 16 o 20 giros gratis, respectivamente.

El Scatter no aparece en los giros gratis.

Símbolo Magdalena

Cada Magdalena añade un símbolo extra al carrete donde aparece.

Magdalena aparece en los giros gratis y en Mantener y Girar.

Los carretes pueden extenderse hasta un máximo de 7 símbolos en el juego base y 12 símbolos en los giros gratis.

Megapots™

Mini, Midi y Mega Megapots están visibles sobre los carretes y contienen premios aleatorios que cambian en cada giro.

Los Megapots pueden ser otorgados solo durante Mantener y Girar.

Mini Megapots pueden tener valores de 100 a 300 veces la apuesta.

Midi Megapots pueden tener valores de 1000 a 8888 veces la apuesta.

Mega Megapots pueden tener valores de 20888 a 88888 veces la apuesta.

Mantener y Girar

Se otorgan 3 re-giros. Cada símbolo en pantalla se convierte en un carrete individual que puede revelar Monedas adicionales. Todas las Monedas revelan un Premio Bonus, un Personaje o un ícono de Megapots.

Cada vez que se revelan una o más Monedas adicionales, el número de re-giros restantes se restablece a 3. Cada tres iconos de Megapots iguales otorgan el importe correspondiente de Megapots.

Si todas las posiciones tienen una Moneda, Mantener y Girar termina y el importe total de Premios Bonus se duplica.

Personajes de Mantener y Girar

CONEJO BLANCO: Multiplica el valor de un Premio Bonus hasta x10.

ALICIA: Obtiene el valor de todos los Premios Bonus.

REINA ROJA: Recoge el valor de todos los Premios Bonus.

GATO CHESHIRE: Revela un premio y lo añade a todos los Premios Bonus.

DODO: Recoge el valor de todos los Premios Bonus en ese carrete.

SOMBRRERO LOCO: Obtiene el valor de un Premio Bonus aleatorio.

GEMELOS: Otorga dos Premios Bonus del mismo valor.

Premios Bonus de Mantener y Girar

Los Premios Bonus que pueden revelarse durante Mantener y Girar dependen del número de símbolos en el carrete: hasta 6

veces la apuesta para 2 o 3 símbolos, hasta 2,75 veces la apuesta para 4 o 5 símbolos, y hasta 1,5 veces la apuesta para 6 o más símbolos.

GATO CHESHIRE revela hasta 5 veces la apuesta, independientemente del número de símbolos en el carrete.

GEMELOS revela dos premios de hasta 20 veces la apuesta cada uno, independientemente del número de símbolos en el carrete.

Giros Gratis

Los giros gratis comienzan con entre 5 y 7 símbolos por carrete. El número de símbolos por carrete se mantiene para el siguiente giro.

Los giros gratis se juegan con Carretes Extensibles que pueden crecer hasta un máximo de 12 símbolos por carrete.

Cuando un carrete alcanza el máximo de 12 símbolos, se otorgan entre 3 y 12 giros gratis adicionales. Se pueden otorgar hasta cinco reactivaciones.

La apuesta que se utilizó para activar los giros gratis se utilizará para toda la duración de los giros gratis.

Al final de los giros gratis, se mostrarán las ganancias totales de los giros. Todas las ganancias serán abonadas a la cuenta del jugador y el juego regular se reanudará después.

Porcentaje de pago (RTP)

El porcentaje de pago (RTP, por sus siglas en inglés) es el porcentaje estadístico teórico de la apuesta monetaria total en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo. Los valores se calculan inicialmente dividiendo los pagos totales por las apuestas totales a partir de una simulación de numerosas rondas. Los valores reflejan el RTP máximo esperado y no cambian.

El RTP se define en las diferentes etapas o modos del juego.

RTP general: 96,36 %

RTP con la compra del bonus: 96,37 %

Información General

En el caso de un juego que no responde o un problema durante un giro, el juego repetirá el giro incompleto y mostrará el resultado al jugador cuando el juego se lance la próxima vez.

Las partidas incompletas se resolverán automáticamente tras 30 minutos. Cualquier ganancia surgida de una resolución automática se ingresará en la cuenta del jugador.

Cualquier error en el funcionamiento del sistema anulará todos los pagos y jugadas.

2025-08-06





JOKERBET