

REGLAS DE JUEGO

WILD CIRCUS 256

 **JOKERBET**

Wild Circus 256

Wild Circus 256 es un video tragamonedas de 4 rodillos con símbolos Wild Circus Wheel y Mystery.

El juego tiene 256 maneras de ganar.

El juego paga por combinaciones de símbolos en cualquier posición en rodillos adyacentes comenzando desde el primer rodillo de la izquierda.

Los símbolos Scatter pagan en cualquier posición en la pantalla.

Solo se paga las combinación de símbolos más larga por combinación de pago o por ganancia scatter.

Las ganancias scatter se agregan a las maneras de ganar.

Las ganancias de las maneras de ganar se suman juntas.

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 256 maneras de ganar.



SÍMBOLO WILD



Durante cada giro, se selecciona uno de los símbolos, excepto Mystery, aleatoriamente en la Wild Circus Wheel para que actúe como símbolo Wild. Antes de calcular las ganancias para el giro actual, todas las apariciones del símbolo seleccionado se transforman en símbolos Wild.

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos excepto el símbolo Mystery.

SÍMBOLO MYSTERY



3 o 4 símbolos Mystery en cualquier posición en los rodillos (scatter) pagan un valor determinado aleatoriamente entre los rangos definidos en la Tabla de Pagos.

RIESGO

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.

El Joker sustituye a cualquier color.

TABLA DE PAGOS

Símbolo	Nombre	x apuesta total (4x)	x apuesta total (3x)
---------	--------	-------------------------	-------------------------



Estrella (Mystery Símbolo)	10-100x	5-50x
-------------------------------	---------	-------



Siete	8x	0,8x
-------	----	------



Campana	3x	0,6x
---------	----	------



Sandía	2x	0,6x
--------	----	------



Ciruela	1x	0,4x
---------	----	------



Naranja	1x	0,4x
---------	----	------



Limón	0,8x	0,2x
-------	------	------



Cerezas	0,8x	0,2x
---------	------	------

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 **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.

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.

OK

 **JOKERBET**