

REGLAS DE JUEGO

WILD WORLDS

 **JOKERBET**

Reglas de juego Wild Worlds Touch™

- Wild Worlds Touch™ es una tragamonedas de 5 rodillos y 5 filas Avalanche™ con Hero wilds, una función Destroy Feature aleatoria y Free Spins que poseen sus propias funciones Wild.
- Se juega con diferentes valores de apuesta.
- El nivel de apuesta se establece con el selector **NIVEL**. Nota: disponible solo en caso de niveles múltiples de apuesta.
- El valor de moneda se establece con el selector **VALOR MONEDA**.
- **MONEDAS** muestra el número de monedas disponible para apostar.
- Al pulsar **PARTIDA AUTOMÁTICA** jugarás automáticamente la partida con el número seleccionado de rondas.
- Las combinaciones ganadoras y las ganancias se realizan siguiendo la Tabla de ganancias.
- Una partida de ganancia en monedas es igual al valor que se indica en la **TABLA DE PAGOS** multiplicado por el nivel de apuesta. Esta cantidad también se multiplica por los números aplicables.
- Una partida de ganancia en la moneda actual es igual a la ganancia en monedas multiplicada por el valor monetario.
- Solo se paga la mayor ganancia por partida ganada.
- 3 símbolos iguales como mínimo en fila, horizontal o verticalmente, en cualquier posición de los rodillos, es una ganancia.
- Las ganancias simultáneas conseguidas en diferentes partidas ganadas se suman entre sí.
- Las ganancias de función se suman a las ganancias de emparejamiento.
- **Nota:** Es posible que las siguientes funciones no estén disponibles en algunos casinos: Partida automática, Giro rápido, Paro rápido.

Ganancias de emparejamiento

- Cualquier línea horizontal o vertical de 3 símbolos iguales o más es una ganancia de emparejamiento.
- Una única fila o columna puede contener más de 1 ganancia.
- Las ganancias se pueden interceptar o sobreponer en la misma fila o rodillo.

Función Avalanche™

- Los símbolos en vez de girar caerán en posición en los rodillos.
- Una ganancia de emparejamiento activa una Avalanche™.
- Los símbolos en las combinaciones ganadoras explotan y desaparecen, dejando espacio para una segunda Avalanche de símbolos que ofrece aún más posibilidades de ganar.
- Las Avalanches™ continúan hasta no hay más premios.

Hero Wilds

- Cuando se han destruido todos los símbolos de Héroe en una combinación ganadora, el resto de símbolos de este tipo que hay en los rodillos se convierten en símbolos Wild. Esta sucede antes de que comience la Avalanche™ y continúa hasta que no hay más ganancias de símbolos de Héroe.
- Todos los símbolos de Héroe son símbolos de ganancia medio.

- Los símbolos Wild sustituye a todos los símbolos menos a los Scatter.
- Los símbolos de Wild sustituyen al símbolo de premio mayor según la Tabla de pagos.
- Si hay 3 símbolos Wild o más adyacentes vertical u horizontalmente, conceden una ganancia por sí mismo además de los símbolos que hay a cada lado.
- La función Hero Wilds se puede activar en el juego principal y en Free Spins.

Destroy Feature

- Esta función se activa aleatoriamente en caso de que no haya ganancias en el juego principal.
- En esta función, los símbolos de un solo color permanecen en los rodillos, todos los demás símbolos se destruyen. Los nuevos símbolos entonces caen en los rodillos con la nueva **Avalanche™**.
- Los símbolos Scatter no se pueden destruir.

Free Spins

- 3 símbolos de scatter en cualquier posición de los rodillos en el juego principal activan 8 Free Spins.
- Los Free Spins se juegan con la misma apuesta que la ronda que activó los Free Spins.
- Al concluir Free Spins, el juego vuelve a la ronda que activó Free Spins.
- El campo de ganancia total incluye las ganancias conseguidas durante Free Spins añadidas a las ganancias de la ronda que activó Free Spins.
- En los Free Spins hay Héroes y Monstruos.
- Los Héroes atacan a los Monstruos.
- Las ganancias conseguidas durante Free Spins tienen el siguiente resultado: 1. Provocan daño a uno o varios Captains, o si ya han sido destruidos, a uno o varios puntos débiles del Boss, y 2. Se carga un Hero Meter especial que (cuando está lleno) provocará daño a los monstruos.
- Hay 3 mundos Free Spins, cada uno de ellos con sus propias funciones: Dark Forest (Spreading Wilds), Ice World (Heavy Wilds) y Fire Lands (Random Wilds). Al comenzar los Free Spins, los jugadores hacen girar la ruleta para ver en qué mundo Free Spins entrarán.
- En caso de que se perdiese la conexión y el jugador no realice ninguna acción, el mundo Free Spins se elige al azar.
- Para activar la función Free Spins, los Héroes deben destruir a uno de los Captains o alguno de los puntos débiles del Boss (consulta la sección "Monstruos"). Se concede la función respectiva tras la siguiente **Avalanche™** antes de evaluar las ganancias, y solo durante el Free Spin en el que se activó.
- Los símbolos de colores de la ruleta corresponden a los respectivos mundos Free Spins: azul para Ice World, rojo para Fire Lands y verde para Dark Forest.
- Es posible ganar 8 Free Spins más. Para eso el jugador debe destruir al Boss (consulta la sección "Monstruos").

Heavy Wilds

- Se coloca al azar un lote de 2 símbolos Heavy Wild en los rodillos tras la siguiente **Avalanche™**.
- Los símbolos Heavy Wild no pueden caer por debajo de la 4ª fila.
- Los símbolos Heavy Wild pueden caer sobre otros símbolos Heavy Wild. Pero en este caso, solo se sitúa en los rodillos 1 Heavy Wild.

- Si son parte de una combinación ganadora, los símbolos Heavy Wild no se destruyen, permanecen en los rodillos para la siguiente Avalanche™.
- Los símbolos Heavy Wild explotan cuando alcanzan la 5ª fila. Si son parte de una combinación ganadora la completarán, y después se destruirán. Si no son parte de una combinación ganadora, desaparecerán en la siguiente Avalanche™.

Random Wilds

- Se sitúan en los rodillos de 2 a 4 símbolos Random Wilds.
- Si completan una situación ganadora, los símbolos Random Wilds explotan con los otros símbolos. Los nuevos símbolos que caen en lugar de los símbolos Random Wild destruidos anteriormente se convierten en Wilds.
- Si los símbolos de Random Wild no completan la situación ganadora, pero hay una ganancia con los otros símbolos, los Random Wilds permanecen en los rodillos para la siguiente Avalanche™.
- Los símbolos Random Wilds pueden caer sobre otros símbolos Wild.

Spreading Wilds

- Un Spreading Wild se sitúa aleatoriamente en los rodillos.
- Si el Spreading Wild completa una combinación ganadora, explota junto a los otros símbolos.
- Entonces se regeneran nuevos símbolos Spreading Wild en posiciones adyacentes al símbolo Spreading Wild que explotó anteriormente. Cada Spreading Wild puede generar hasta 2 símbolos Spreading Wild.
- Si el símbolo Spreading Wild que se ha situado en los rodillos no completa una combinación ganadora, permanece en los rodillos durante la siguiente Avalanche™.
- Los símbolos Spreading Wild pueden caer sobre otros símbolos Wild.

Monstruos

- Hay 2 tipos de Monstruos en el juego: 3 Captains y el Boss.
- Cada uno de los Captains tiene 15 puntos de salud.
- Cuando un Monstruo tiene 0 puntos de salud, es destruido.
- Los Monstruos parcialmente dañados no se reinician entre Free Spins.

Captains

- Por cada Captain que se destruye, la función Free Spin del mundo Free Spins actual se activa.
- Si se destruyen varios Captains al mismo tiempo, la función se concede el número de veces correspondiente.
- Esta función se activa detrás de la siguiente Avalanche™ antes de calcular las ganancias.

El Boss

- El Boss tiene 105 puntos de salud.
- Solo puede recibir daños si todos los Captains han sido destruidos.
- El Boss tiene 5 puntos débiles; 2 de ellos valen 15, y 3 de ellos 25 puntos de salud.
- Al atacar al Boss, los Héroes atacan sus puntos débiles por separado.

- Si el Boss es destruido, la Avalanche™ actual continuará hasta que no haya más ganancias, y el jugador pasará a otro mundo Free Spins, sin tener en cuenta los Free Spins restantes. En el nuevo mundo, el jugador recibirá 8 Free Spins y un nuevo lote de Monstruos.
- Si el Boss del nuevo mundo Free Spins también ha sido destruido, el jugador pasa al siguiente mundo Free Spins.
- Los mundos se cambian por turnos (por ejemplo, el primero es Ice World, el siguiente será Fire Lands y después Dark Forest). El mismo mundo se puede activar dos veces si el jugador ha derrotado al Boss en los 2 mundos anteriores. Esto continúa hasta que el nuevo Boss ha sido derrotado.

Hero Attacks










- Cada Héroe tiene su símbolo de ganancia baja y media que se usa para activar su Hero Attack y cargar el Hero Meter.
- Cada Héroe hace un Hero Attack aleatorio individual contra un Monstruo tras cada evaluación de ganancias. El daño provocado a los Monstruos es igual a la cantidad total de ganancias de los símbolos de ganancia baja o media del héroe.
- Una ganancia sobre los símbolos 3, 4 y 5 provocan 1, 2 y 3 puntos de daños correspondientemente.
- Las ganancias con símbolos de Wild cuentan en su totalidad, incluidos los símbolos de Wild.
- Cuando constan solo de símbolos de Corona o Wild no provocan ningún daño.
- Los puntos de daño no se pueden dividir, por lo que si un héroe provoca 3 puntos de daño a un Monstruo con 2 puntos de salud, el punto de daño sobrante no tiene efecto.






Hero Meters




- Hay 3 Hero Meters especiales, 1 por cada Héroe.
- Para rellenar cada Hero Meter son necesarias 3 cargas.
- Una ganancia en un símbolo de Héroe no solo daña a los Monstruos, también carga el Hero Meter correspondiente.
- Cada combinación ganadora en una ganancia de símbolo bajo o medio carga el Hero Meter correspondiente en 1.
- Si tras todos los ataques normales el Hero Meter está lleno, se activa el Hero Special Attack correspondiente.
- Tras activar el Hero Special Attack, el Hero Meter correspondiente se reinicia. Cualquier carga restante tras rellenar el Hero Meter se pierde.
- Los Hero Meters no se reinician entre cada Free Spin, pero sí lo hacen cuando pasan a un nuevo mundo Free Spins.

Hero Special Attacks

- El Hero Special Attack azul provoca 1 punto de daño a todos los Monstruos.
- El Hero Special Attack rosa provoca 1 punto de daño 4 veces a Monstruos seleccionados al azar (también puede provocar 4 puntos de daño a un Monstruo).
- El Hero Special Attack verde provoca 4 puntos de daño a un Monstruo al azar.

	<p>Botón de Girar</p> <p>Toca este botón para comenzar a jugar con el nivel de apuestas y valor de moneda actual.</p> <p>En el modo paisaje, toca la zona de juego para ocultar el botón de Girar.</p> <p>Paro rápido: Toca la zona de juego durante un giro para detener los rodillos.</p>
	<p>Menú</p> <p>Toca para acceder a los ajustes e información del juego.</p>
	<p>Sonido</p> <p>Toca para activar o desactivar el sonido sin tener que entrar en el menú de ajustes.</p>
	<p>Menú de configuración rápida</p> <p>Toca el signo más (+) para acceder al menú de configuración rápida.</p>
	<p>Giro rápido</p> <p>Toca para activar o desactivar la Partida Rápida sin tener que entrar en el menú de configuración.</p>
	<p>Partida automática</p> <p>Toca para activar o desactivar las Partidas Automáticas sin tener que entrar en el menú de configuración. El valor predefinido son 50 rondas.</p>
	<p>Salir</p> <p>Toca para salir del juego.</p>
<p>Ajustes e Información del juego</p>	
	<p>Ajustes del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonidos del juego: Toca el interruptor para activar o desactivar los sonidos. • Pantalla Intro: Toca el interruptor para activar o desactivar la pantalla intro.
	<p>Ajustes de giros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partida automática: Arrastra o toca el deslizador para configurar las opciones de las partidas automáticas y el número de rondas. Las partidas automáticas activan el juego el

	<p>número de rondas seleccionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la ganancia simple supera. Para la partida automática cuando la cantidad ganada sea igual o superior a la cantidad especificada. • Si el jugador gana: Detiene Partida Automática si el jugador gana la cantidad especificada. • Si el jugador pierde: Detiene Partida Automática si el jugador pierde la cantidad especificada. • Si se gana Free Spins: Detener las partidas automáticas si se ganan Free Spins antes del número preestablecido de rondas automáticas. <p>Nota: Si te desconectas durante el juego, todos los ajustes de Partida automática volverán a los valores predeterminados cuando vuelvas a cargar el juego.</p> <p>Nota: Algunas opciones de la partida automática son obligatorias en algunas jurisdicciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giro rápido: Toca para activar o desactivar Giros rápidos. • Modo para zurdos: Toca para activar o desactivar el modo para zurdos.
	<p>Ajustes de apuesta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apuesta en efectivo: Muestra la cantidad apostada en la moneda seleccionada. • Apuesta en monedas: Muestra la cantidad apostada en monedas. • Nivel de apuesta: Pasa el dedo o toca el deslizador para seleccionar el número de monedas que quieres apostar. • Valor mon.: Arrastra o toca el deslizador para seleccionar el valor monetario.
	<p>Tabla de premios</p> <p>Toca para ver las combinaciones ganadoras y las ganancias.</p>
	<p>Reglas del juego</p> <p>Toca para ver las reglas del juego.</p>
	<p>Historial de juego</p> <p>Toca para ver el historial de juego más reciente.</p> <p>El historial del juego solo está disponible cuando se juega por dinero.</p>
	<p>Atrás</p> <p>Toca para volver al juego principal.</p>

Partida automática	
	Partida automática Toca para iniciar la Partida automática. El número de giros seleccionado se indica en el botón.
	Parar partida automática Toca para detener la Partida automática. El número de giros restante se muestra en el botón.
	Giro rápido Toca para iniciar Giro rápido.

Nota: Algunos operadores no ofrecen todos los ajustes de juego enumerados.

Devolución al jugador

- La devolución teórica para los jugadores de este juego es del 96.47%

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.

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
Avalanche	Avalancha
Hero Wilds	Comodines de Héroe
Destroy Feature	Función Destruir
Scatter	Esparcido

Free Spins	Giros Gratis
Heavy Wilds	Comodines Pesados
Random Wilds	Comodines Aleatorios
Spreading Wilds	Comodines Ampliables
Hero Meter	Medidor de Héroe
Hero Attack	Ataque de Héroe
Hero Special Attack	Ataque especial de Héroe
Fire Lands	Tierras de fuego
Ice World	Mundo de hielo
Dark Forest	Bosque oscuro
Boss	Jefe
Captain	Capitán
Boss Fight	Pelea con el jefe
Fight	Lucha

Reglas del juego generadas:

OK

JOKERBET .es