

# REGLAS DE JUEGO

WIXXY TRIX

 **JOKERBET**

## **Wizzy Trix™**

### **Juego de grupos de 7 carretes y 7 filas**

El objetivo de **Wizzy Trix™** es obtener combinaciones de símbolos ganadores, haciendo girar los carretes.

#### **Cómo jugar:**

- La apuesta total es igual al valor de moneda x10. La apuesta total muestra cuánto se está apostando en total en un giro.
- Para iniciar el juego pulse **INICIAR** en la pantalla de entrada.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón **moneda**.
- Para seleccionar la apuesta total pulse los botones + y -.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En el caso de un giro ganador, el campo **PREMIO TOTAL** muestra las ganancias acumuladas de **Grupo** y **Moneda de Premio**.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.

#### **Auto Juego:**

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y entonces pulse ►.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
  - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
  - No tiene fondos suficientes para el giro siguiente.
  - Se ha activado una función.
- Puede detener el Auto Juego pulsando ■.

#### **Tabla de premios:**

- Para abrir la tabla de premios, pulse i.
- Para desplazarse por la tabla de premios use la barra de desplazamiento.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse X.

### Premios agrupados:

- Los premios de **Grupo** activas se representan por marcos de símbolos que aparecen sobre las posiciones de los símbolos ganadores.
- Los premios por **Grupo** se forman cuando 5 o más símbolos coincidentes son adyacentes horizontal y/o verticalmente. Los pagos por premios de **Grupo** son iguales a los valores mostrados en la tabla de premios.
- Los premios activos por **Grupo** se pueden otorgar en el nivel 1, nivel 2 o nivel 3, dependiendo de cuántas veces se hayan mejorado los símbolos. Los premios por **Grupo** otorgados en estos niveles pagan la tabla de premios base con multiplicadores x1, x2 y x4, respectivamente.
- Las mejoras de premios por **Grupo** son relevantes solo para el giro actual y no se aplicarán al giro siguiente.
- Solo se paga el premio del grupo más grande por símbolo.

### Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

### Símbolo Comodín:

- El símbolo **Comodín** puede sustituir a cualquier otro símbolo, salvo a los símbolos **Scatter**, **Mago**, **Champiñón**, **Mejorar** y **Moneda de Premio** para crear la mejor combinación ganadora posible.

### Scatter:

- El símbolo **Scatter** es el **Caldero de Oro**. 4 o más símbolos **Scatter** en cualquier posición activan la **Función de Partidas Gratis**.

### Símbolos Mago:

- Hay 3 símbolos **Mago**: el **Mago Verde**, el **Mago Rojo** y el **Mago Azul**.
- Cuando aparece el símbolo **Mago Verde**, se activa la **Función Green Wizard**.
- Cuando el símbolo **Mago Rojo** aparece al mismo tiempo con uno o más símbolos **Champiñón Rojo**, se activa la **Función Red Wizard**.
- Cuando el símbolo **Mago Azul** aparece al mismo tiempo con uno o más símbolos **Champiñón Azul**, se activa la **Función Blue Wizard**.

### Símbolos Champiñón:

- Hay 2 símbolos **Champiñón**: el **Champiñón Rojo** y el **Champiñón Azul**.

- Los símbolos **Champiñón Rojo** se transforman en símbolos **Comodín** en la **Función Red Wizard**.
- Los símbolos **Champiñón Azul** se transforman en símbolos **Moneda de Premio** en la **Función Blue Wizard**.

#### **Símbolo de Mejorar:**

- El símbolo **Mejorar** mejora los símbolos **baya** y **Comodín** cuando es activado por el **Mago Verde**.

#### **Símbolo Moneda de Premio:**

- El símbolo **Moneda de Premio** otorga un premio en efectivo que se muestra después de transformarse de un **Champiñón Azul** en la **Función Blue Wizard**.

#### **Función Carretes en cascada:**

- Tras un giro, si se activan uno o más premios de **Grupo**, se activará la **Función Carretes en cascada**.
- Todos los símbolos que participen en cualquier premio de **Grupo** desaparecerán, dejando posiciones vacías en los carretes.
- Los **Champiñones Azules**, **Magos** y el **Símbolo de Mejorar** también desaparecerán después de haber sido activados, dejando posiciones vacías en los carretes.
- Los símbolos **caerán en cascada** para llenar las posiciones vacías.
- Se reevaluarán todos los símbolos en pantalla. Si se produce otro premio de **Grupo**, o se activan más símbolos especiales, también ocurrirá otra **cascada**.
- Este ciclo continuará hasta que no se detecten más premios de **Grupo**, o no se detecten más activaciones de símbolos especiales.
- Cualquier premio **Scatter** se evaluará solo una vez, tras completar todas las cascadas.

#### **Función Medidor de Comodín:**

- Todos los símbolos eliminados después de una cascada, salvo los símbolos **Scatter**, aumentarán el **Medidor de Comodín** por encima de los carretes.
- Cuando el recuento del **Medidor de Comodín** esté lleno y todas las cascadas estén completas, se añadirán 5 símbolos **Comodín** a posiciones aleatorias de la cuadrícula.

- Si se produce otro premio de **Grupo**, se activará otra **cascada**.
- Después de que el recuento del **Medidor de Comodín** haya añadido símbolos **Comodín** a la cuadrícula, el Medidor estará vacío y podrá ser rellenado.
- El **Medidor de Comodín** se reinicia al iniciar un nuevo giro.

#### Función Green Wizard:

- Cualquier símbolo de **Mago Verde** que aparezca en la cuadrícula transformará inicialmente hasta 5 otros símbolos en símbolos de **Champiñón** rojo y/o azul.
- Si el **Mago Verde** aparece al mismo tiempo que el símbolo de **Mejorar**, se activará el símbolo de **Mejorar**.
- El símbolo de **Mejorar** mejorará el nivel de los premios de **Grupo**.
- Los premios de **Grupo** pueden mejorarse un máximo de dos veces, después de lo cual permanecerán en el nivel máximo.
- Si el símbolo de **Mejorar** se activa cuando los premios de **Grupo** han alcanzado el nivel máximo, el símbolo de **Mejorar** transforma hasta 5 otros símbolos en símbolos de **Champiñón** rojos y/o azules.
- Después de realizar su acción, el símbolo de **Mejorar** desaparecerá, dejando una posición vacía en los carretes.
- En el giro actual, el **Mago Verde** permanece en los carretes después de transformar símbolos en **Champiñones** y desaparece solo después de activar el símbolo de **Mejorar**.

#### Función Red Wizard:

- Cualquier símbolo **Mago Rojo** que aparezca en la cuadrícula transformará todos los **Champiñones Rojos** en símbolos **Comodín**.
- El **Mago Rojo** desaparecerá dejando una posición vacía en los carretes.
- En la tirada actual, si aparece el **Mago Rojo** y no hay **Champiñones Rojos** en los carretes, el **Mago Rojo** permanecerá en los carretes hasta que aparezcan los **Champiñones Rojos**.

#### Función Blue Wizard:

- Cualquier símbolo **Mago Azul** que aparezca en la cuadrícula transformará todos los **Champiñones Azules** en símbolos de **Moneda de Premio**.
- Hay tres niveles de **Champiñones Azules** que se transforman en **Monedas de Premio** con diferentes conjuntos de premios.

- **Premios de nivel 1:** 0,5x, 1x, 1,5x, 2x o 3x la apuesta total
- **Premios de nivel 2:** 5x, 8x, 10x o 12x la apuesta total
- **Premios de nivel 3:** 20x, 50x, 200x o 500x la apuesta total
- Se otorgarán todos los premios mostrados en las **Monedas de Premio** y las **Monedas de Premio** desaparecerán de los carretes.
- El **Mago Azul** también desaparecerá, dejando una posición vacía en los carretes.
- En la tirada actual, si aparece el **Mago Azul** y no hay **Champiñones Azules** en los carretes, el **Mago Azul** permanecerá en los carretes hasta que aparezcan los **Champiñones Azules**.

#### **Partidas gratis:**

- 4, 5, 6 símbolos **Scatter** en cualquier posición activarán la **Función de Partidas Gratis** con 6, 7 y 10 Partidas Gratis, respectivamente.
- Las Partidas Gratis no pueden reactivarse durante la función.
- Los giros gratis se juegan con la misma apuesta que el giro que los activó.

#### **Comprar Bonus:**

- El juego tiene una opción de **COMPRAR BONUS**, donde esté activada.
- Comprar un Bonus activará la **Función de Partidas Gratis** con 6 Partidas Gratis.
- Pulse el botón **COMPRAR BONUS** para seleccionar el nivel de apuesta de Comprar Bonus y confirmar la compra.
- Una vez haya confirmado la compra de Comprar Bonus, pasará directamente a la función.

#### **Retorno al Jugador:**

- El valor del RTP es el retorno teórico al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 94.89%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **COMPRAR FUNCIÓN** es del 94.97%.

#### **Aviso sobre las desconexiones:**

- Si pierde la conexión a Internet durante:

- Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
  - Una función de bonus o el giro activador de la función, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
  - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

**Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.**

 **JOKERBET**