

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.

OK

 **JOKERBET**