

REGLAS DE JUEGO

4 CRABBIN' FORTUNES

 **JOKERBET**

4 Crabbin' Fortunes

Reglas

- Este juego tiene un RTP medio de 95.09%
- Este juego tiene una apuesta mínima de €0.10
- Este juego tiene una apuesta máxima de €30.00
- 4 Crabbin' Fortunes es un juego videotragaperras compuesto por 5 carretes (denominados carretes 1, 2, 3, 4, 5). Cada carrete tiene 3 símbolos de altura.
- Sus características incluyen: Wilds y Hold & Win utilizando múltiples tableros con colección, multiplicadores y pagos extra.

Líneas de premio (Winlines)

- Este juego ofrece 25 Líneas de Premio (Winlines) que van de izquierda a derecha por los carretes.
- Una combinación ganadora se crea al combinar símbolos iguales que aparezcan en carretes consecutivos, empezando por el carrete 1, a lo largo de una Línea de Premio (Winline) activa.
- Los premios en varias Líneas de Premio (Winlines) se suman y se conceden en base a la apuesta total.
- Todas las combinaciones ganadoras y los pagos siguen la tabla de pagos del juego.

Wilds

- Los símbolos Wild pueden aparecer en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5.
- Los Wilds sustituyen a todos los símbolos no especiales.
- Si la secuencia de Wilds se ve interrumpida por un símbolo especial, el premio se calcula de acuerdo con la tabla de pagos.

Hold & Win

- Hold & Win puede activarse cuando al menos una moneda de color cae en el tablero.
- Puede aparecer como máximo una moneda de color a la vez por carrete.
- Cuando comienza Hold & Win:
 - Recibes 3 Regiros.
 - Las Líneas de Premio están desactivadas.
 - El tablero se divide en tableros independientes, uno para cada tipo de moneda de cangrejo de color.
- Solo pueden aparecer los siguientes símbolos:
 - Monedas Especiales de Cangrejo Rojo, Cangrejo Azul y Cangrejo Verde
 - Símbolo Especial de Bono
 - Símbolos Especiales de Premio Mini/Minor/Major/Mega

-
- Símbolos en Blanco
-
- Durante Hold & Win:
-
- Las monedas que aparecieron en el giro que activó la función aparecerán en la misma posición en su tablero correspondiente.
-
- Cada vez que cae un símbolo que no sea un Símbolo en Blanco, el número de Regiros se restablece a 3.
-
- Los tableros se activan si una moneda de color estaba presente en el giro que activó la función o si una cae en el carrete más a la izquierda en la posición central durante Hold & Win.
-
- Cada tipo de moneda activa una función diferente:
-
- Moneda Especial de Cangrejo Rojo: en este tablero, por cada nueva moneda que caiga, se añadirá un Valor en Efectivo aleatorio a un símbolo de efectivo aleatorio.
-
- Moneda Especial de Cangrejo Azul: en este tablero, cuando las tiradas hayan finalizado, se aplicará un valor de Multiplicador aleatorio a todos los símbolos de efectivo. Este Multiplicador puede ser 2x, 3x, 4x o 5x.
-
- Moneda Especial de Cangrejo Verde: en este tablero, en cada tirada, la Moneda Especial de Cangrejo Verde recogerá un valor en efectivo aleatorio para añadirlo a su propio valor.
-
- La función termina cuando:
-
- Se agotan los Regiros en todos los tableros activos, o
-
- Los tableros activos se llenan de símbolos.
-
- Los símbolos Especiales de Bono pueden tener valores en efectivo de 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x la apuesta.
-
- Las Monedas Especiales de Cangrejo Rojo, Cangrejo Azul y Cangrejo Verde pueden tener valores en efectivo de 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x la apuesta.
-
- Los valores en efectivo que la Moneda Especial de Cangrejo Rojo puede añadir son 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x la apuesta.
-
- Rellenar un tablero otorga el Gran Bote de 2500x la apuesta.
-
- Rellenar dos tableros otorga 5000x la apuesta y rellenar los tres tableros otorga 7500x la apuesta.

Cangrejo Hechicero

-
- Si un tablero llega a 0 regiros y normalmente terminaría, el Cangrejo Hechicero puede activar un regiro adicional para ese tablero.
-
- El Cangrejo Hechicero otorga 1 regiro extra solo al tablero afectado.
-
- Durante el regiro extra:
-
- Si un símbolo cae en el tablero, el contador de regiros se reinicia a 3 y el juego continúa con normalidad.
-
- Si no cae ningún símbolo, el tablero termina con normalidad.
-
- El Cangrejo Hechicero puede activarse varias veces durante una sola función.

- El mismo tablero puede recibir múltiples intervenciones del Cangrejo Hechicero durante la función.
- Si varios tableros llegan a 0 regiros al mismo tiempo, el Cangrejo Hechicero comprueba cada tablero elegible por separado.
- En casos de resolución simultánea, los tableros se procesan de arriba abajo.

Información adicional

- El límite máximo de pago acumulado total es la cantidad de la apuesta 7500x.
- El límite de apuesta de 7500x es un tope acumulativo de pago no ganable que se utiliza únicamente para finalizar rondas de juego que, de otro modo, podrían continuar indefinidamente.
- Si se alcanza el pago máximo, todos los giros restantes se detendrán y se concederá el pago máximo.
- El Juego Base y la función Hold & Win cuentan con juegos de carretes distintos.
- Para obtener más información sobre los procedimientos utilizados para gestionar las rondas de juegos sin terminar, consulta el sitio web del juego.
- Para obtener más información sobre el tiempo después del cual las sesiones de juego inactivas terminan automáticamente, consulta el sitio web del juego.
- Si se produce un mal funcionamiento del hardware/software de juego, todos los pagos y apuestas del juego afectados se anularán y se reembolsarán todas las apuestas afectadas.
- La apariencia de la interfaz de usuario con el tiempo no afecta al RTP del juego ni a las probabilidades de activar una función.
- Actualizado por última vez el: 2026/05/21.
- Versión: 1.90180.0.0

OK

 **JOKERBET**