

REGLAS DE JUEGO

AREA LINK BANK BOSS

 **JOKERBET**

Area Link™ Bank Boss

Acerca de este juego

Una tragaperras de vídeo de 5 tambores y 3 filas.

El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen diferentes combinaciones.

Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores y se otorga un pago.

Reglas de apuestas

Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.

La apuesta total se basa en la apuesta inicial efectuada, multiplicada por el coste de las líneas de pago jugadas.

La apuesta inicial es la apuesta total actual dividida por el coste de la línea de pago, que es 20.

Reglas de las líneas de pago

Este juego incluye 20 líneas de pago.

El número de líneas de pago jugadas es fijo.

Una línea de pago es un patrón de posiciones de símbolos adyacentes que abarca una línea a través de los tambores.

Se otorga una ganancia cuando salen símbolos iguales adyacentes en una línea de pago.

Las ganancias de líneas de pago se forman de izquierda a derecha, comenzando por el primer tambor.

Reglas de los premios

Los premios de las ganancias de la línea de pago se basan en la apuesta inicial efectuada.

El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.

El premio total es la suma de todas las ganancias de línea de pago de una tirada.

Si salen múltiples combinaciones ganadoras en una sola línea de pago, solo se paga la ganancia más alta.

Solo se paga la combinación ganadora más alta al combinar símbolos.

La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.

Controles del juego



Botón de tirada: inicia un giro de tambores.



Botón Parar: detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Al tocar o hacer clic en los tambores se detiene el giro de tambores actual. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Barra espaciadora: al pulsar esta tecla se inicia o detiene una tirada. Esto no influye en los resultados de la tirada.



Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.



Botón de parar juego automático: termina la sesión de juego automático actual.



Botón Tirada rápida: activa la opción de tirada rápida para resolver las tiradas más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.

Botón Apostar: muestra las opciones para cambiar la apuesta actual.

Ganancia: muestra la ganancia más reciente.

Apuesta: muestra la cantidad total apostada.

Créditos: muestra los saldos actuales.



Sonidos: activa los sonidos del juego.

Menú del juego



Botón de menú: muestra opciones adicionales del juego.



Botón de inicio: sale del juego.



Botón Banca: muestra la página de la banca.



Botón de tabla de pago: muestra las tablas de pago y la reglas del juego.



Botón de configuración: muestra la configuración del juego.

Botón de barra espaciadora para tirar: activa y desactiva la capacidad de usar la barra espaciadora para hacer girar los tambores.

Juego automático

Esta función solo está disponible en el juego base.

El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.

Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.

El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se completan estas tiradas.

Límite de pérdidas: define un límite de pérdida para la sesión de juego automático. El juego automático termina si el saldo está por debajo de esta cantidad.

Límite de ganancias: define un límite de ganancia para la sesión de juego automático. El juego automático termina si una sola ganancia llega a esta cantidad.

Apuesta total: define el valor de la apuesta actual.

Símbolos comodín

Los símbolos de dólar son comodines.

Los símbolos comodín pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras.

Los símbolos comodín pueden sustituir a todos los símbolos, excepto a los símbolos de moneda.

Los símbolos comodín pueden crear su propia combinación ganadora cuando salen en una combinación de línea de pago.

Este símbolo puede aparecer acumulado en los tambores.

Función Area Link™

Cuando aparecen una o más monedas, tendrá una posibilidad de que se active Area Link™.

Cada moneda se recoge en el cerdito del mismo color que aparece sobre los tambores.

La combinación de monedas recogidas cuando se activa Area Link™ determina las mejoras de cerdito otorgadas.

Recibe 3 tiradas extra.

Todos los símbolos de moneda se bloquean para las tiradas extra.

Si salen símbolos de moneda adicionales, se restablecerán las tiradas extra restantes a 3.

Cada símbolo de moneda otorga un premio en metálico o un bote.

Todos los premios se reciben al final de la función.

La función termina cuando se llenan todas las posiciones o cuando terminan las tiradas extra.

Al llenar todas las posiciones, también recibe el bote GRAND.

Jefe de banco

Cuando aparecen una o más monedas de jefe, tendrá una posibilidad de que se active la función de jefe de banco.

Cada moneda de jefe se recoge en el cerdito jefe que aparece sobre los tambores.

Cuando se activa, la función de jefe de banco otorga una función Area Link™ con un conjunto aleatorio de mejoras de cerdito.

Mejora de cerdito rosa

Durante esta función aparecen monedas rosas.

Durante cada tirada, todas las monedas rosas que hayan salido mejorarán sus premios en una cantidad aleatoria.

Mejora de cerdito verde

Durante esta función aparecen monedas verdes. Otorgan una recogida instantánea de todos los nuevos premios de crédito y/o botes.

Al completar la función moneda verde, se crea una moneda dorada en su lugar.

Mejora de cerdito morada

Se otorga un segundo conjunto de la función Area Link™.

Cada conjunto de función actúa independientemente del otro conjunto.

La función finaliza cuando se han completado todas las tiradas en cada conjunto independiente o se han llenado todas las posiciones.

Mejora de cerdito roja

Cada tirada tiene un multiplicador aleatorio que se otorga, cuyo valor es de 2, 3 o 5.

Los símbolos de moneda dorada se multiplican una vez cuando la primera se fija en la posición.

Mejora de cerdito azul

Durante esta función aparecen monedas azules.

El valor de las monedas azules se suma a un número aleatorio de monedas de oro.

Una misma moneda azul puede sumarse a la misma moneda de oro varias veces.

Al completar la función moneda azul, se crea una moneda de oro en su lugar.

Varias mejoras de cerdito

Area Link™ se juega con todas las mejoras de cerdito activadas en una única tirada base.

Si una mejora de cerdito roja se activa con una mejora de cerdito morada, el multiplicador determinado se usa para todas las nuevas monedas de oro en ambos conjuntos.

Si una mejora de cerdito roja se activa con una mejora de cerdito verde, el multiplicador se aplicará a la moneda dorada creada después de la función moneda verde.

Si se activa una mejora de cerdito roja con una mejora de cerdito azul, el multiplicador se aplicará antes de la función moneda azul.

Si una mejora de cerdito roja se activa con una mejora de cerdito rosa, el premio aumentado se premultiplica por el multiplicador determinado.

Si una mejora de cerdito verde se activa con una mejora de cerdito morada, la moneda verde solo recoge valores de su propio conjunto.

Si se activa una mejora de cerdito verde con una mejora de cerdito azul, todas las funciones de moneda azul se producirán antes de cualquier función moneda verde.

Si se activa una mejora de cerdito azul con una mejora de cerdito morada, la moneda azul solo se suma a las monedas de oro de su propio conjunto.

Partidas gratis

Una oferta de partidas gratis es un número de tiradas de partidas adicionales otorgadas a un jugador o

jugadora.

Cada oferta tiene un número de referencia único.

Los gestores del juego son quienes definen la configuración de apuestas y no se puede modificar.

Las ganancias se añaden al saldo de bonificación o saldo de dinero, según la oferta.

Una oferta se puede jugar ahora, jugar más tarde o rechazar.

Seleccione jugar ahora para empezar a jugar una oferta de partidas gratis.

Solo se puede jugar una oferta de partidas gratis cada vez.

Seleccione jugar más tarde para posponer la oferta.

Una oferta pospuesta volverá a estar disponible al volver a acceder al juego.

Seleccione el ícono de la papelera para descartar las partidas gratis.

Para volver a abrir una oferta descartada hay que ponerse en contacto con los gestores del juego y proporcionar el número de referencia.

Cuando una oferta se ha completado, descartado o ha vencido, se muestra la siguiente oferta disponible.

Cada oferta tiene una fecha y hora de vencimiento; si no se juega antes de ese momento, ya no estará disponible.

Seleccione el ícono de información para ver la información de la apuesta y la fecha y hora de vencimiento.

Información adicional

Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.

Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.

El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.

Se muestran los resultados de la última partida jugada.

Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.

Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.

Devolución al jugador

La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.

Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales posibles entre los resultados totales posibles que están disponibles en el juego.

Los valores reflejan la devolución máxima esperada y no cambian.

RTP: 94,50 %.

Probabilidades reales: 1 en 11194030.

Información del producto

Versiones del archivo de ayuda: Contenido 1.2.0 | Aplicación 2.4.1

© 2025. Todos los derechos reservados.

Página generada: 2025-07-18



JOKERBET