

REGLAS DE JUEGO

BASS BOSS

 **JOKERBET**

Reglas del juego BassBoss

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

91.06 | 92.06 | 93.06 | 94.06 | 95.06 | 96.06

91.69 | 92.69 | 93.69 | 94.69 | 95.69

93.67 | 94.67 | 95.67

95.77

Sin Jackpot:

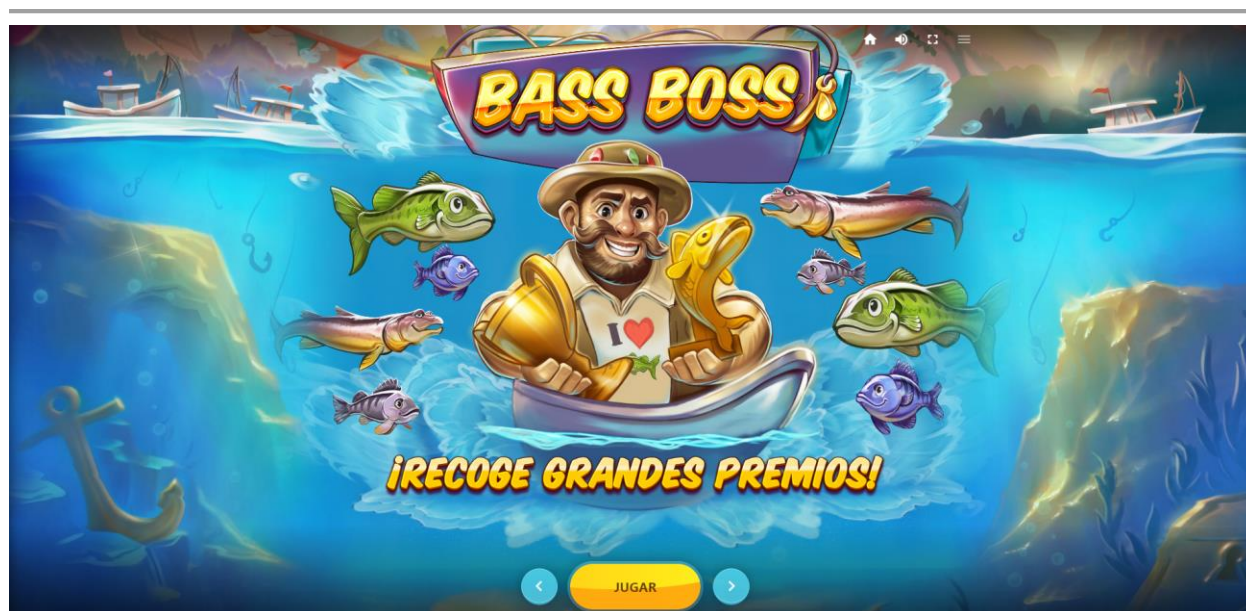
90.71

92.75

94.75

95.70

El XX.XX% de la sección de ayuda indica la variante del juego seleccionada en el sistema.



SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

SÍMBOLOS DE PECES

Los símbolos de peces pueden aparecer en cualquier lugar de los rodillos. No participan en líneas ganadoras y cada uno tiene un PREMIO INSTANTÁNEO que representa un valor monetario basado en un MULTIPLICADOR de apuesta.

Los peces y sus correspondientes MULTIPLICADORES de apuesta son:

- Pez verde con 2x o 5x;
- Pez azul con 10x o 15x;
- Pez verde con 30x o 50x;
- Pez naranja con 100x o 200x

Cuando el pescador captura un pez, su PREMIO INSTANTÁNEO se paga inmediatamente.

¡PESCA!

El pescador situado arriba de la tragamonedas arroja al agua su sedal al azar durante o después de un giro para intentar pescar. El anzuelo de su sedal de pesca se sumergirá en una fila aleatoria durante o después de un giro y recogerá todos los peces de esa misma fila. Se puede capturar más de un pez durante un solo giro.

AVANCE

A veces, después de lanzar a una fila donde no haya peces o tras una CAPTURA exitosa, el pescador trasladará el anzuelo de su línea de pesca a otra fila para tratar de recoger peces adicionales.

SEÑUELO MEJORADO

Al flotador del sedal se le pueden aplicar MULTIPLICADORES aleatorios durante el juego normal. Cualquier pez capturado cuando exista un MULTIPLICADOR en el flotador verá su PREMIO INSTANTÁNEO multiplicado por la cantidad especificada.

Posibles MULTIPLICADORES del flotador: x2, x3, x5, x10

GIROS DE CONCURSO

Si se obtienen 3 o más símbolos de GIRO DE CONCURSO en cualquier lugar de los rodillos, se activará una ronda de bono que otorga una cantidad de GIROS GRATIS según el número total de símbolos de GIRO DE CONCURSO obtenidos:

3 x símbolos de giro de concurso = 10 giros de concurso

4 x símbolos de giro de concurso = 15 giros de concurso

5 x símbolos de giro de concurso = 20 giros de concurso

Durante los GIROS DE CONCURSO, el pescador mantendrá el anzuelo en su línea de pesca en el agua durante toda la ronda de bono. Después de cada GIRO DE CONCURSO, el pescador mantendrá el anzuelo en su lugar o lo trasladará hacia arriba o hacia abajo para tener la oportunidad de capturar peces en otra fila.

PROGRESO DEL CONCURSO

Durante los GIROS DE CONCURSO aparece una barra de progreso y realiza un seguimiento del número de peces capturados. La barra de progreso tiene 4 niveles y otorga REACTIVADORES y un MULTIPLICADOR del flotador de la siguiente manera: por cada 8 peces capturados, el jugador obtendrá 10 GIROS DE CONCURSO más y un MULTIPLICADOR del flotador de x2, x3, x5 y x10 respectivamente. Hay un máximo de 4 REACTIVADORES, lo que da como resultado 40 GIROS DE CONCURSO adicionales.

CÓMO JUGAR A BASS BOSS

Apuesta Total

La apuesta total equivale al total de las apuestas por línea. Se puede ajustar en cualquier momento con los botones “+” o “-”.

Girar los rodillos

Si estás jugando en el ordenador de mesa, haz clic en el botón Girar o toca la barra espaciadora para girar.

Acelera el giro de cada rodillo pulsando la barra espaciadora de nuevo o haciendo clic en los rodillos. Para el GIRO TURBO, mantén pulsada la barra espaciadora o el botón Girar.

Juego automático

Presione el botón AUTO para comenzar el juego automático del juego con la apuesta seleccionada actualmente. Seleccione el total de giro que desea jugar desde el menú desplegable Total de giros.

Más ajustes de tiradas automáticas

Seleccione el límite de pérdida. El Giro Automático se detiene en el último giro antes de llegar al límite de pérdidas. El límite de pérdidas del juego automático debe ser mayor que su apuesta.

El diálogo de TIRADAS AUTOMÁTICAS se expande al elegir MÁS AJUSTES DE TIRADAS

AUTOMÁTICAS. Desde aquí puede seleccionar otros criterios para la parada de TIRADAS

AUTOMÁTICAS, que incluye: detener si el premio único sobrepasa cierta cantidad, Detener en una función de Bonus.

Ruleta de apuestas

Tras un giro con un premio superior a 0,10 GBP, se activa el botón “Apostar” y el jugador puede acceder al juego Apostar para aumentar sus premios.

La Ruleta de apuestas ofrece al jugador probabilidades reales 100% aleatorias con un 100% de RTP. El jugador puede configurar el juego Apostar con las siguientes opciones: Al pulsar el botón “Más” (+) se incrementan los premios potenciales en la escalera y se recalculan las probabilidades de la ruleta. Al pulsar el botón “Menos” (-) se reducen los premios potenciales. El sector verde de la ruleta muestra las probabilidades exactas de perder. Si el jugador decide pulsar el botón “Apostar”, hará girar la flecha de la ruleta. Si la flecha apunta al sector verde, el jugador ganará el premio destacado que seleccionó previamente. Si la flecha apunta al sector rojo, finaliza el juego Apostar y el jugador vuelve al juego de

slot. El jugador no tiene que recaudar los premios manualmente, se recaudan automáticamente al finalizar cada ronda de Apostar. Pulsa el botón "Recaudar" para recaudar tu premio y volver al juego de slot. Si la función Apostar no está disponible, el jugador no puede volver a la función hasta que gane otra ronda en el juego de slot. La función Apostar se desactiva durante el autojuego.

Tipos generales de juegos

Consulte el menú de pagos en la tabla de pagos del juego si no está seguro del tipo de juego.

Los valores relacionados con cada símbolo, que se muestran en la escena de la tragamonedas o en las páginas dedicadas a los Premios de Símbolo del menú de Pagos, representan multiplicadores de apuesta y no créditos.

El valor del premio de una línea de pago es igual al valor total apostado dividido entre el número de líneas de pago y multiplicado por el símbolo multiplicador que aparece en la tabla de premios. Si se producen varios premios en distintas líneas, el premio total se acumula. Si se produce más de un premio en la misma línea de pago solo se tiene en cuenta el de más valor. Cada línea de pago individual solo puede pagar una vez por giro.

Ejemplo: la apuesta total es 2 y hay un total de 20 líneas de pago. El multiplicador para una coincidencia de 5 es de 300. El premio para una línea de pago con este multiplicador y esa cantidad de coincidencias sería: $2 / 20 * 300 = 30$.

El valor del premio de una línea de premio en un juego Multilínea equivale a la cantidad apostada multiplicada por el multiplicador del símbolo que aparece en la tabla de pagos. Si se obtienen varios premios en varias líneas, se suman. Si se obtiene más de un premio en una sola línea, se paga el premio más alto.

Ejemplo: La cantidad apostada es 2. El multiplicador de símbolo por 5 símbolos es 20. El premio por 1 línea de premio con este símbolo y esta longitud se calcula de la siguiente manera: $2 * 20 = 40$.

El valor del premio de una forma o un grupo en una partida por formas o grupos es igual a la apuesta multiplicada por el símbolo que aparece en la tabla de premio. Si se han producido varios premios en distintas formas o grupos, el valor total de los premios se suman.

Ejemplo: Apuesta total = 2. Símbolo multiplicador = 2. Ganancia = $2 \times 2 = 4$.

Si hay un símbolo Scatter en el juego, todos los premios se pagarán, además de los premios de cualquier otro símbolo que se produzca en el mismo giro.

Ten en cuenta que cada cuenta solo permite jugar a un único juego a la vez. Por lo tanto, no se puede jugar a un juego en más de un dispositivo o a varios juegos simultáneamente en el mismo dispositivo. De lo contrario, se pueden producir varios errores.

Para una mejor experiencia, se recomienda el uso de la última versión del software. Los problemas de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

RTP \approx XX.XX%

El multiplicador máximo calculado del juego es 4835.3.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XX



PREMIOS DE SÍMBOLO

Símbolo	Prize 1	Prize 2	Prize 3
Speedboat	x5 = 300	x4 = 100	x3 = 30
Treasure Chest	x5 = 200	x4 = 60	x3 = 20
Green Hat	x5 = 150	x4 = 45	x3 = 15
Scuba Diver	x5 = 100	x4 = 30	x3 = 10
10	x5 = 30	x4 = 8	x3 = 3
K	x5 = 25	x4 = 6	x3 = 2
Q	x5 = 20	x4 = 5	x3 = 2
J	x5 = 15	x4 = 4	x3 = 1
10	x5 = 10	x4 = 3	x3 = 1

JUGAR



OK

JOKERBET .es