

# **REGLAS DE JUEGO**

**BIG BASS VEGAS DOUBLE DOWN DELUXE**



## REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, a partir del rodillo de más a la izquierda.



5 - 2000  
4 - 200  
3 - 50  
2 - 5



5 - 1000  
4 - 150  
3 - 30



5 - 500  
4 - 100  
3 - 20



5 - 500  
4 - 100  
3 - 20



5 - 200  
4 - 50  
3 - 10



5 - 100  
4 - 25  
3 - 2



5 - 100  
4 - 25  
3 - 2



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



Estos son los símbolos PESCADOR WILD.  
Aparecen en todos los rodillos durante la ronda de TIRADAS GRATIS.  
Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y DINERO.



Este es el símbolo SCATTER.  
Aparece en todos los rodillos.

## SÍMBOLO DINERO



Los símbolos de pez pagadores también son símbolos DINERO. En cada tirada, el pez toma un valor aleatorio de dinero que puede ser ganado durante la función de TIRADAS GRATIS.

Los posibles valores son: 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x, 500x o 5000x la apuesta total.

Consiga 3 o mas símbolos SCATTER para lanzar la función de TIRADAS GRATIS.

En el juego base, cuando aparecen 2 símbolos SCATTER sin un tercero, hay una posibilidad de conseguir otro más en pantalla mediante una función aleatoria:

- Aleatoriamente, si los SCATTERS en pantalla se pueden mover una posición hacia abajo sin abandonar el área del rodillo, se originará un respin en el que los rodillos con SCATTERS se mueven una posición hacia abajo y los rodillos sin SCATTERS hacen respin.
- Aleatoriamente, un anzuelo puede tirar hacia uno de los rodillos para revelar otro SCATTER.

## TIRADAS GRATIS

Consiga 3, 4 o 5 símbolos SCATTER para originar la función de TIRADAS GRATIS y ganar 10, 15 o 20 tiradas gratis respectivamente.

Durante la función de TIRADAS GRATIS cada símbolo PESCADOR WILD recopila todos los valores de los símbolos DINERO en la pantalla.

Los símbolos de PESCADOR WILD azul y rojo que aparezcan durante la ronda se recopilan por separado en un medidor azul o rojo.

Cada 4º símbolo PESCADOR WILD de cualquier color recopilado en el medidor respectivo relanza la función, otorga 10 tiradas gratis más y el multiplicador para la recopilación de símbolos DINERO con el PESCADOR WILD de ese color se incrementa a 2x para el segundo nivel, 3x para el tercer nivel y 10x para el cuarto nivel.

Después del cuarto nivel de cada medidor, la función no puede relanzarse más.

Aleatoriamente, cuando hay símbolos de pescador en pantalla pero no de pez, al final de una tirada gratis pueden aparecer símbolos pez DINERO en posiciones aleatorias mediante la función de tirada dinamita.

Aleatoriamente, cuando hay símbolos pez en pantalla pero no de pescador, al final de una tirada gratis aparecerá un anzuelo tirando hacia arriba de un rodillo aleatorio para traer símbolos pescador a la pantalla.

También aleatoriamente, cuando hay símbolos pescador en pantalla pero no de pez, al final de la tirada gratis, puede aparecer una animación de bazuca y cambiar todos los símbolos en pantalla, salvo los símbolos pescador, en otra cosa.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 5.000x, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y las restantes tiradas gratis se pierden.

## APUESTA ANTE

El jugador tiene la opción de seleccionar un multiplicador de apuesta. Dependiendo de la apuesta seleccionada, el juego se comporta de forma distinta. Los valores posibles son:

Multiplicador de apuesta 15x - la posibilidad de ganar tiradas gratis naturalmente es más alta. Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. La FUNCIÓN DE COMPRA DE TIRADAS GRATIS está desactivada.

Multiplicador de apuesta 10x - Juego Normal

## COMPRE FUNCIÓN

La ronda de TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola.

Hay dos opciones para comprar TIRADAS GRATIS:

Pague 100x la apuesta total para originar la función de TIRADAS GRATIS en la que se garantiza

que aparecerán al menos 3 símbolos SCATTER en la tirada originadora.

Pague 300x la apuesta total para originar la función de SUPER TIRADAS GRATIS en la que se garantiza que aparecerán al menos 4 símbolos SCATTER en la tirada originadora. En esta ronda tan solo se necesitan 3 PESCADORES WILD de cualquier color recopilados en cualquier medidor para relanzar la función.

## REGLAS DEL JUEGO

### VOLATILIDAD

Los juegos de alta volatilidad pagan con una frecuencia menor a la media pero la posibilidad de ganar grandes premios en cortos períodos de tiempo es mayor.

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

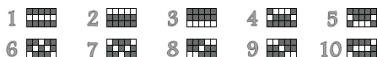
Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.

El premio del bonus se otorga al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total del BONUS en el historial contiene todo el premio del ciclo.



El RTP teórico de este juego es del 94.50%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 94.50%

El RTP del juego al usar "COMPRE TIRADAS GRATIS" es del 94.50%

El RTP del juego al usar la "COMPRA DE SUPER TIRADAS GRATIS" es del 94.50%

Los botones ESPACIO e INTRO del teclado pueden usarse para iniciar o detener el juego.

En caso de funcionamiento erróneo, se anularán todos los pagos y las jugadas.

APUESTA MÍNIMA: 0,10 €

APUESTA MÁXIMA: 375,00 €

## CÓMO JUGAR

Haga clic en los botones  o  para cambiar el valor de la apuesta y abrir el menú de apuesta.

Seleccione la apuesta que desea usar en el juego.

## INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.

 abre la página de Información.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Haga clic en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.

 y  aumentan o disminuyen la apuesta actual y abren el menú de apuesta, desde el que puede modificar las denominaciones.

 inicia el juego.

 abre el menú de tirada automática.

## MENÚ DE CONFIGURACIÓN

PANTALLA DE INTRO – Activa o desactiva la pantalla de introducción

AMBIENTAL – Activa o desactiva el sonido ambiente y la música del juego

EFFECTOS ESPECIALES – Activa o desactiva los efectos sonoros del juego

HISTORIAL DEL JUEGO – Abre la página de historial del juego

## PANTALLA DE INFORMACIÓN

 y  sirven para moverse entre las páginas de información.

 cierra la pantalla de información.

## MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el multiplicador de apuesta disponible en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  en los campos APUESTA y VALOR DE CRÉDITO para cambiar los valores.

La cantidad máxima de premio está limitado a 5000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 5000X la apuesta, la ronda finaliza inmediatamente, el premio se otorga hasta el límite y todas las restantes funciones se anulan.

### **TIR. AUTO.**

Haga clic en los botones que muestran el número de posibles giros automáticos para iniciar la TIR. AUTO.

La opción de SALTAR PANTALLAS salta automáticamente la intro de las funciones y cierra las pantallas tras un breve periodo de tiempo.

### **PARAR AUTO**

**EN CUALQUIER VICTORIA** – Cuando gane algo, la función TIR. AUTO. se detiene

**SI GANA FUNCIÓN** – Cuando se gane una función como un juego bonus o juegos gratis, la función TIR. AUTO. se detiene

**SI UNA VICTORIA EXCDE** – Cuando un solo premio esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

**SI EL SALDO AUMENTA EN** – Cuando su saldo esté por encima del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

**SI EL SALDO DESCIEDE EN** – Cuando su saldo esté por debajo del importe escrito en este campo, la función TIR. AUTO. se detiene

**INICIAR TIR. AUTO.** – Inicia la función TIR. AUTO.



**JOKERBET**