

REGLAS DE JUEGO

BOUNTY COVE

 **JOKERBET**

Reglas del juego Bounty Cove

Versiones del RTP (variaciones)

Con Jackpot:

92.08 | 93.08 | 94.08 | 95.08 | 96.08

94.05 | 95.05 | 96.05

Sin Jackpot:

91.04

93.03

95.20

96.18

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

SÍMBOLOS ESPECIALES Y FUNCIONES

REACCIÓN EN CADENA

Los símbolos ganadores desaparecen, dejando espacio para nuevos símbolos que pueden formar premios adicionales.

EXPANSIÓN DE LA CUADRÍCULA

Cada rodillo tiene 6 posiciones de símbolo, pero solo las 3 filas inferiores están activas al inicio de cada giro. Al formar un premio, se activa la siguiente fila inactiva de abajo hacia arriba para las siguientes reacciones en cadena, aumentando el número de combos de premio. Al inicio de cada giro, las filas activas se reinician a las 3 iniciales.

COMODÍN

Los COMODINES sustituyen a todos los símbolos de pago. Los COMODINES, incluidos los que se desbloquean al completar una fase de progreso, aparecen en el rodillo 3 hasta completar la última fase de progreso, y en los rodillos 3 y 4 a partir de ese momento.

PROGRESO

Sobre el rodillo 6 se muestra una barra de progreso con 4 fases. Cuando se consigue el símbolo de mayor valor (Perla) en las filas activas, se llena la barra de progreso. Se necesitan 66 símbolos para completar cada fase de progreso.

Cada vez que se completa una fase de progreso, se añaden nuevos tipos de símbolos y funciones a los rodillos de la siguiente manera:

- Al completar la fase 1: se desbloquea la Pirata joven para las siguientes fases.
- Al completar la fase 2: se desbloquea la Pirata temida para las siguientes fases.
- Al completar la fase 3: se desbloquea el Pirata legendario para las siguientes fases.
- Al completar la fase 4 finaliza el progreso y alcanzas el nivel máximo. Se desbloquea el rodillo 6. Se añaden scatters de GIROS GRATIS a los rodillos. Se pueden activar GIROS GRATIS y GIROS SUPER. Además, se habilita la función Segunda oportunidad.

PIRATA JOVEN

El COMODÍN PIRATA JOVEN (sombrero marrón) se expande por todas las filas activas de un rodillo. No desaparece tras formar parte de un premio hasta que las 6 filas estén activas. El COMODÍN PIRATA JOVEN cuenta como tantos símbolos como filas activas haya en ese momento al formar parte de una combinación ganadora.

PIRATA TEMIDA

El COMODÍN PIRATA TEMIDA (sombrero negro) actúa igual que el COMODÍN PIRATA JOVEN, pero además incluye un MULTIPLICADOR aleatorio de x2, x3, x5 o x10. El MULTIPLICADOR se aplica a todos los premios en los que participa el COMODÍN PIRATA TEMIDA. Si hay más de un COMODÍN con multiplicador en una misma combinación ganadora, los multiplicadores se multiplican entre sí.

PIRATA LEGENDARIO

El COMODÍN PIRATA LEGENDARIO actúa igual que el COMODÍN PIRATA TEMIDA, pero desaparece tras participar en premios durante 3 giros ganadores, en lugar de 1, una vez que las 6 filas de los rodillos estén activas.

GIROS GRATIS

Los scatters de GIROS GRATIS se añaden a los rodillos 1, 2, 5 y 6 al completar todas las fases de progreso. Si consigues 3 símbolos de GIROS GRATIS en un giro del juego principal, se activan 5 GIROS GRATIS con al menos 1 Pirata garantizado en uno de los 2 rodillos centrales. Si aparecen 3 o 4 scatters de GIROS GRATIS durante los GIROS GRATIS, consigues 5 o 10 giros adicionales respectivamente y todos los giros restantes pasan al modo GIROS SUPER. Los scatters adicionales a partir del cuarto no tienen ningún efecto adicional.

GIROS SUPER

Si aparecen 4 o más scatters de GIROS GRATIS en un giro del juego principal, consigues 5 GIROS SUPER con 2 Piratas garantizados en los 2 rodillos centrales. Si aparecen 3 o 4 scatters de GIROS GRATIS durante los GIROS SUPER, consigues 5 o 10 giros adicionales respectivamente. Los scatters adicionales a partir del cuarto no tienen ningún efecto adicional.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

La función Segunda oportunidad solo se activa tras completar todas las fases de progreso. Se activa aleatoriamente en un giro sin premio. La Segunda oportunidad desbloquea las 6 filas.

PREMIO MÁX.

El premio máximo está limitado a 20 000 veces la apuesta actual. Si el premio total de una ronda de juego llega a 20 000x, la ronda finalizará inmediatamente y se otorgará el premio máximo. En caso de que aún queden giros en la ronda de bono, se perderán.

CÓMO SE JUEGA A BOUNTY COVE

Progreso Del Juego

Cualquier función de progreso del juego, incluidos los símbolos bloqueados en los rodillos que afectan a los giros posteriores, se guarda para la partida al mismo nivel de apuesta al que estás jugando.

Puedes tener diferentes niveles de progreso a diferentes apuestas en el mismo juego y pasar de uno a otro cambiando la apuesta.

Si consigues giros gratis de una campaña promocional, cualquier progreso del juego principal, incluidos los símbolos bloqueados, se guardarán y estará disponible para seguir jugando a la misma apuesta cuando los giros gratis se hayan completado.

Ten en cuenta que este juego con estado guarda su progreso de manera permanente.

Función Comprar

El coste de cada opción de COMPRAR FUNCIÓN se muestra en el menú emergente y se basa en la apuesta seleccionada en ese momento.

Las opciones de COMPRAR FUNCIÓN funcionan como un interruptor (toggle). Cuando se selecciona una opción, aparece una ventana emergente de confirmación explicando que el coste total de la función activada se descontará de tu saldo en cada giro mientras la opción permanezca activa. Pulsa GIRAR para confirmar e iniciar una tirada con la función activada. Pulsa CANCELAR para anular la selección de la opción. Si se marca la casilla NO VOLVER A MOSTRAR, la ventana de confirmación dejará de aparecer al activar opciones de Comprar función.

Cuando una opción de COMPRAR FUNCIÓN está activa, su coste se muestra en el botón GIRAR del juego. Además, aparece un icono de X en el lado derecho del botón de COMPRAR FUNCIÓN. Pulsa el icono de la X, o abre el menú de COMPRAR FUNCIÓN y anula la selección de la opción activa para desactivarla.

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.

¡Pulse el botón TURBO para acelerar el juego!

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.

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.

Si se produce más de un premio en la misma línea o grupo, se pagará el premio de mayor valor.

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.

Al participar en un juego con premios de Scatter, solo se paga la combinación ganadora más alta por símbolo.

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.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que aún no se haya producido el resultado, el juego arrojará un desenlace al recuperar la conexión y este será visible en el historial del juego una vez actualizado el juego.

En caso de una ronda de juego incompleta por una pérdida de conexión en la que se haya producido el resultado, pero no se haya podido informar al jugador de este hecho, el juego informará al jugador del desenlace al actualizar el juego y este será visible en el historial del juego.

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 retorno teórico al jugador en PIRATA es 93.05%.

El retorno teórico al jugador en 2 PIRATAS es 93.08%.

El retorno teórico al jugador en GIROS GRATIS o mejores es 93.15%.

El retorno teórico al jugador en GIROS SUPER es 93.08%.

El multiplicador máximo calculado del juego es 20000.

Apuesta mínima: €0.10

Apuesta máxima: €XX









OK

 **JOKERBET**