

REGLAS DE JUEGO

CAPITANO GALLIANO

 **JOKERBET**

Capitano Galliano™

Tragaperras de 3 carretes y 9 líneas

Cómo jugar:

- Pulse ► en la pantalla inicial para pasar al juego principal. También puede pulsar **NO MOSTRAR DE NUEVO** para saltarse la pantalla de inicio la próxima vez que juegue.
- Para abrir los ajustes de apuesta pulse el botón moneda.
- Seleccione su apuesta total en el menú emergente usando los botones de flechas laterales.
- Confirme su apuesta total pulsando el botón ✓.
- Pulse **GIRAR** para girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- Los premios se calculan según la tabla de premios.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar y después seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente.
- Durante el auto juego se mostrará el número de giros restantes.
- El Auto Juego termina cuando:
 - Los carretes han girado el número de veces determinadas.
 - No tiene fondos suficientes para el siguiente giro.
 - Se ha activado una función.
- Puede terminar el Auto Juego pulsando ■.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse i.
- Para desplazarse por la tabla de premios, desplácese hacia arriba o abajo o deslice la pantalla.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego principal, pulse el botón de la flecha atrás.

Líneas de Premio:

- En este juego se juega con una cantidad fija de 9 líneas de premio activas.
- Las líneas de premio están representadas por líneas que aparecen encima de los carretes como se muestra en la tabla de premios.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolo Comodín:

- El símbolo con el Almirante Pollo es el símbolo de **COMODÍN** en el juego.
- El símbolo **COMODÍN** puede sustituir a cualquier otro símbolo para formar la mejor combinación ganadora posible.

Símbolos de Ruedas de Colores:

- Hay 3 símbolos de **Rueda de Colores** en el juego: **Rueda Azul**, **Rueda Amarilla** y **Rueda Verde**.
- Obtener **Ruedas de Colores** en el juego principal puede activar aleatoriamente una de las funciones:
 - La **Rueda Azul** solo aparece en el carrete 1 y puede activar la función **Capitano Frenzy**.
 - La **Rueda Amarilla** solo aparece en el carrete 2 y puede activar la función **Credit Wheels**.
 - La **Rueda Verde** solo aparece en el carrete 3 y puede activar la función **Capitano vs Parrot**.
- Obtener 2 **Ruedas de Colores** en el mismo giro puede activar aleatoriamente 2 funciones.
- Obtener las 3 **Ruedas de Colores** en el mismo giro siempre activará una de las funciones.
- En cada carrete solo puede aparecer 1 **Rueda de colores**.

Función Capitano Frenzy:

- Al comienzo de la función aparecen dos ruedas, una tras otra.
- La primera rueda elige el **símbolo de frenesí** para la función.
- Los **símbolos de frenesí** pueden ser Loro, Mapa, Cofre del Tesoro, A, K o Q.
- La segunda rueda elige el **multiplicador COMODÍN** para la función.
- Los valores del multiplicador pueden ser x2, x3, x4, x5 y x10.
- Ambas ruedas tienen un conjunto aleatorio de posibles símbolos y multiplicadores, respectivamente.
- Durante la función, en los carretes solo pueden aparecer los **símbolos de frenesí** y **COMODÍN** con multiplicadores.
- Cualquier símbolo que aparezca en los carretes se quedará fijo en su posición.
- La función **Capitano Frenzy** continuará mientras aparezca cualquier símbolo nuevo en el giro.

- Si no aparecen símbolos o los carretes están llenos, la función terminará.
- Al final de la función, todos los premios de los **símbolos de frenesí** y símbolos **COMODÍN** se multiplican por los multiplicadores obtenidos en los carretes.
- Los símbolos multiplicadores se suman. Por ejemplo, $x3+x3=x6$.

Función Credit Wheels:

- Se activarán 3 regiros.
- En cada regiro, una rueda mostrará un conjunto aleatorio de sectores con multiplicadores, Diamantes y/o sectores grises en blanco.
- Girará una rueda y quedará al azar en uno de los sectores.
- Los **multiplicadores** multiplican la apuesta actual y este premio se añade al total de ganancias.
- Los valores de los multiplicadores pueden ser x1, x2, x5, x15, x20, x35, x50 o x250.
- Los símbolos **Diamante** otorgarán aleatoriamente 1 de 4 premios:
 - Valor del **MINI** premio = apuesta total x 10;
 - Valor del **MINOR** premio = apuesta total x 25;
 - Valor del **MAJOR** premio = apuesta total x 100;
 - Valor del **GRAND** premio = apuesta total x 500.
- Los sectores **en blanco** reducen el número de regiros en 1.
- Los multiplicadores y los símbolos de Diamante restablecen el número de regiros a 3.
- La función termina cuando el número de regiros llega a 0.

Función Capitano vs Parrot:

- La función consiste en una rueda y una **Escalera de premios**.
- Los niveles de la **Escalera de premios** son 1x apuesta, 2x apuesta, 5x apuesta, **Mini** (10x apuesta), 15x apuesta, **Minor** (25x apuesta), 35x apuesta, 50x apuesta, 75x apuesta, **Major** (100x apuesta), 250x apuesta y **Grand** (500x apuesta).
- La posición inicial en la **Escalera de premios** es **1x apuesta**.
- En cada regiro, una rueda mostrará un conjunto aleatorio de sectores con espacios en blanco, símbolos **Capitán**, símbolos **Loro** y/o símbolos **ARRIBA**.
- Girará una rueda y quedará al azar en uno de los sectores.
- Cuando aparezca el símbolo **ARRIBA**, el premio avanzará 1 posición en la **Escalera de premios**.
- Cuando aparezca el símbolo **Capitán**, el premio avanzará 2 posiciones en la **Escalera de premios**.

- Alcanzar la parte superior de la **Escalera de premios** u obtener el símbolo **Loro**, finalizará la función.
- Cuando la función termine, se otorgará el premio actual en la **Escalera de premios**.

COMPRAR FUNCIÓN:

- **COMPRAR FUNCIÓN** es una forma opcional de activar manualmente una de las funciones.
- El botón **Comprar Función** está a la derecha de los carretes.
- Para comprar una función, pulse el botón **COMPRAR FUNCIÓN** y después elija una de las opciones:
 - Función **Capitano Frenzy** por 30 × su apuesta base.
 - Función **Credit Wheels** por 35 × su apuesta base.
 - Función **Capitano vs Parrot** por 40 × su apuesta base.
 - Función aleatoria por 35 × su apuesta base.
- Una vez haya fijado la apuesta total y elegido la opción deseada, pulse ✓ para comprar la función al coste mostrado.
- Si no quiere comprar una función, pulse el botón **X**.
- **Nota:** el botón ✓ puede estar deshabilitado si comprar la función superará la apuesta total máxima.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **APUESTA ESTÁNDAR** es del 93.87%.
- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) durante el modo **COMPRAR FUNCIÓN** es del:
 - 93.84% para la función **Capitano Frenzy**
 - 93.84% para la función **Credit Wheels**
 - 93.86% para la función **Capitano vs Parrot**
 - 93.87% para la función **Aleatoria**
- El valor del RTP es el teórico de retorno al jugador, calculado dividiendo las ganancias totales por las apuestas totales a partir de 1000000000 rondas de juego simuladas.

Nota sobre desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, los carretes mostrarán el resultado cuando se reconecte y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus o en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.

- Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Las fallos de funcionamiento anulan todos los premios y jugadas.

OK

 **JOKERBET**