

# REGLAS DE JUEGO

CAPTAIN KRAKEN MEGAWAYS

 **JOKERBET**

## REGLAS DEL JUEGO

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

	6 - 1.000 5 - 500 4 - 200 3 - 100 2 - 50		6 - 625 5 - 250 4 - 125 3 - 75		6 - 375 5 - 125 4 - 75 3 - 50		6 - 150 5 - 75 4 - 50 3 - 30		6 - 150 5 - 75 4 - 50 3 - 30
---	--	---	---	---	--	--	---------------------------------------	---	---------------------------------------

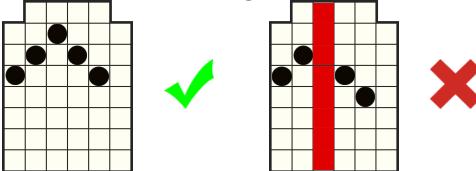
	6 - 100 5 - 50 4 - 30 3 - 20		6 - 100 5 - 50 4 - 30 3 - 20		6 - 75 5 - 40 4 - 20 3 - 10		6 - 60 5 - 40 4 - 20 3 - 10		6 - 60 5 - 40 4 - 20 3 - 10
---	---------------------------------------	---	---------------------------------------	---	--------------------------------------	--	--------------------------------------	---	--------------------------------------



Este símbolo es el WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al .

El símbolo WILD solo aparece en los rodillos 2, 3, 4 y 5.

### Formas de ganar



Los premios se otorgan para combinaciones de símbolos adyacentes de izquierda a derecha de cualquier tamaño. Los rodillos 1 a 6 pueden tener hasta 7 símbolos. Los rodillos 2, 3, 4 y 5 pueden tener hasta 8 símbolos. La fila superior de los rodillos 2 a 5 gira independientemente de derecha a izquierda. En total, el número máximo de posibles vías de premio es de 200704.

### FUNCIÓN CAIDA

La FUNCIÓN CAIDA significa que tras cada tirada, se pagarán las combinaciones ganadoras y todos los símbolos ganadores desaparecen. Los símbolos restantes caen a la parte inferior de la pantalla y las posiciones vacías se llenan con nuevos símbolos que vienen de arriba. Los nuevos símbolos son del mismo tamaño que los de la tirada inicial, antes de la caída.

La caída continuará hasta que no aparezcan más combinaciones ganadoras como resultado de una caída. Todos los premios se añaden al saldo del jugador después de que se hayan jugado todas las caídas de una tirada base.



Este es el símbolo DINERO. Puede aparecer en todos los rodillos, en posiciones diferentes a las del rodillo superior. En cada tirada, todos los símbolos DINERO toman un valor aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 25x, 40x (MINOR), 200x (MAJOR) y 2000x (GRAND) la apuesta total.



Este es el símbolo COLLECT. Solo puede aparecer en el rodillo 6. Cuando aparece junto con símbolos DINERO en otros rodillos, el valor de todos los símbolos DINERO en la pantalla se recopila y se paga.



Este es el símbolo RESPINS. Solo puede aparecer en el rodillo 6. Cuando aparece junto con al menos un símbolo DINERO en cualquier otro rodillo, se origina la función RESPINS.

### REGLAS DEL RESPIN

Durante la ronda, los demás símbolos desaparecen y son reemplazados solo por espacios vacíos, símbolos DINERO y símbolos especiales. La ronda comienza con la cantidad de posiciones en cada rodillo igual a la tirada que originó la función, y esa configuración permanecerá en su lugar durante toda la ronda.

Los símbolos DINERO presentes en la pantalla cuando se originó la función permanecen en la pantalla durante la ronda. La función comienza con 3 tiradas gratis y cada vez que aparezca un nuevo símbolo DINERO o un símbolo MODIFICADOR, la cantidad se reinicia a 3.

En la parte superior, en el rodillo horizontal solo pueden aparecer símbolos MODIFICADOR:



RECOPILAR RODILLO - cuando aparece, se recopilan los valores de todos los símbolos DINERO actualmente en el rodillo bajo él.



RECOPILAR PANTALLA - cuando aparece, se recopilan los valores de todos los símbolos DINERO actualmente en la pantalla.



MULTIPLICAR RODILLO - cuando aparece, los valores de todos los símbolos DINERO en el rodillo bajo él se multiplican por su valor. El multiplicador con el que aparece es aleatorio y los posibles valores son: 2x, 3x, 5x, 10x, 50x o 100x.



MULTIPLICAR PANTALLA - cuando aparece, los valores de todos los símbolos DINERO actualmente en la pantalla se multiplican por su valor de multiplicador. El multiplicador con el que aparece es aleatorio y los posibles valores son: 2x, 3x, 5x, 10x, 50x o 100x.

La ronda termina cuando no quedan más tiradas gratis o si la pantalla está totalmente llena con el símbolo DINERO. Cuando la ronda termina, el valor de todos los símbolos DINERO actualmente en la pantalla se suma y se paga.

## PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 5.000x la apuesta. Si el premio total de una ronda alcanza 5.000x la ronda finaliza inmediatamente, se otorgan los premios y las tiradas gratis restantes se confiscan

## 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 40x - La oportunidad de ganar la función RESPIN de forma natural se dobla, hay más símbolos DINERO presentes en los rodillos, pero la tabla de pagos de símbolos no se ve afectada y pagan como un multiplicador de apuesta de 20x.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

## COMPRE RESPINS

La función RESPIN puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual. Cuando la función de apuesta ante de 40x está activada, la función COMPRAR RESPIN está desactivada. Al comprar la función RESPIN la ronda comenzará con un número aleatorio de símbolos en cada rodillo, dependiendo de la tirada que comience la ronda comprada.

## 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.

Tan solo se paga la combinación ganadora de mayor premio en la misma línea de premio.  
Al ganar en múltiples líneas de premio, todos los premios se añaden a la ganancia total.

Todos los premios se multiplican por la apuesta base.  
Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas

El premio de la ronda de respin se otorga al jugador tras finalizarse la ronda.  
El premio total de la ronda de respin en el historial contiene el premio completo del ciclo.

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

El RTP teórico de este juego es del 96.55 %  
El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 96.55%  
El RTP del juego al usar "COMPRE RESPINS" es del 96.55%

APUESTA MÍNIMA:100

APUESTA MÁXIMA: 800.000

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

## 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.

Pulse el botón JUGAR para iniciar 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.

activa o desactiva el sonido y la música.

 abre la página de Información.

 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.

Pinche de nuevo el botón  para detenerlo.

## 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.

### 1 CRÉDITO = 1 COP

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**