

# REGLAS DE JUEGO

---

CAPTAIN STACK



# Captain Stack

## Porcentaje de retorno al jugador (Return to Player)

El porcentaje de retorno al jugador (RTP) asciende a un 96,00 %. Este RTP representa el porcentaje teórico de dinero que el jugador se podrá llevar a largo plazo en un juego.

## Instrucciones del juego

*CAPTAIN STACK* es un juego de 5 rodillos, cada uno con 3 símbolos visibles y 10 líneas de premios fijas. La apuesta es de 0,10 € a 20,00 € (o el equivalente de moneda).

Un funcionamiento erróneo anula el juego y los premios.

## Ganancias

Después de la parada de los rodillos se evalúan las líneas de premios singulares. Todos los premios valen de forma continua de izquierda a derecha según Paytable (tabla de ganancias). Los premios con <CAPITÁN STACK> valen también de derecha a izquierda. Por cada dirección de premios se da el premio máximo. Los premios en varias direcciones de premios se suman.

Adicionalmente al premio en efectivo del plan de premios se ganan juegos gratis, cuando se alcanza como mínimo 3 veces <CALAVERA>.

Todos los premios y las combinaciones de premios están indicados en el Paytable (tabla de ganancias).

## Símbolo WILD

El símbolo Wild <ISLA> sustituye cada símbolo excepto <CALAVERA> y completa al premio de líneas máximo. <ISLA> aparece sólo en los rodillos 2, 3 Y 4.

## Símbolo Scatter

<CALAVERA> es un símbolo Scatter. Con este símbolo se puede ganar en cualquier posición, es decir sólo la cantidad de los símbolos determina el premio.

Los premios Scatter se dan adicionalmente a los premios de líneas.

## Juego gratis

Con 3, 4 o 5 veces <CALAVERA> se ganan hasta 10, 25 o 100 juegos gratis. En los juegos gratis, el símbolo Wild aparece como bloque.

Para los juegos gratis no se necesita pagar ninguna apuesta. La tabla de ganancias (Paytable) en los juegos gratis depende de la apuesta con la que se ganaron los juegos gratis. Las ganancias resultantes se mostrarán en la tabla de ganancias (Paytable).

# Operación

## Selección de la apuesta



Pulsando el botón se despliega el menú en el que debe ajustarse la apuesta. La apuesta ajustada se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.



Tocando el botón se selecciona la apuesta máxima. La apuesta se representa tanto en el botón como también bajo **APUESTA**. Al iniciarse un juego se deduce toda la apuesta del contador de **CRÉDITO**.

## Selección de la cantidad de juegos para el autoarranque



Pulsando el botón se despliega el menú en el que puede ajustarse la cantidad de autoarranques.

## Ajustes adicionales para el autoarranque

Si además de la cantidad de autoarranques se ofrecen otros ajustes, todos los casilleros señalizados con \*) son obligatorios y deben cumplimentarse.

## Inicio del juego

### Inicio



Tocando este botón arrancan los rodillos y comienza un juego.

### Autoarranque



Pulsando este botón Autoarranque se activa el arranque automático de los rodillos. A continuación, los juegos transcurren de forma automática. En el casillero colindante se muestran los autoarranques que aún no se han jugado.



Tocando este botón se termina el inicio automático o autoarranque.

## Parada de los rodillos

Los rodillos se paran de forma automática sucesivamente de izquierda a derecha.

## Evaluación de las posiciones de los rodillos

Los premios se adjudican según el plan de premios. El plan de premios se puede llamar tocando el botón **Plan De Premios**. Todas las líneas de premios se evalúan

por separado. Aquí sólo cuenta el premio mayor por línea. Los premios en las distintas líneas se acumulan a un resultado al igual que los premios Scatter.

## En caso de un premio

Si resulta ganador, a partir de los 0,05 € (o el equivalente de moneda) hay 2 tipos de Gamble o riesgo posibles (riesgo con cartas y riesgo con escalera), así como la posibilidad de obtener un premio. La oferta de riesgo no tiene lugar si se encuentra activado el autoarance.

## Aceptación



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Oferta de riesgo

Tocando el botón Riesgo se selecciona el riesgo de naipes o el riesgo de escalera.

## Riesgo de naipes



En el riesgo de naipes se apuesta al color del próximo naipe. Aquí se puede apostar con los botones correspondientes a rojo o negro. Si coinciden el color seleccionado y el naipe sacado, el premio se duplica o bien se da el **PREMIO MÁXIMO**.



Selección de los naipes negros o rojos

## Riesgo de escalera



En el riesgo con escalera se alcanza el próximo nivel de la escalera de riesgo o un campo de valor inferior tocando el botón **1:1**.



Tocando se ejecuta un paso de riesgo.

## Aceptación parcial



Tocando este botón el valor de riesgo en el riesgo de naipes se reduce a la mitad o en un nivel en el riesgo de escalera y el resto se contabiliza como premio.

## Aceptación completa



Con este botón se acepta el premio. El premio se contabiliza en el contador **PREMIO** y se abona a continuación en el contador **CRÉDITO**.

## Funciones generales

### Activación del sonido

(sólo disponible en el modo móvil)



El sonido se puede activar tocando el campo correspondiente.

### Indicación de los botones adicionales

(sólo disponible en el modo móvil)



Pulsando el botón correspondiente se visualizan o suprimen los botones adicionales.

### Plan de premios



El plan de premios se puede llamar y desactivarse tocando el botón correspondiente.

### Ayuda



Tocando este botón se muestran y desactivan las informaciones de ayuda.

### Imagen completa

(sólo disponible en el modo de escritorio)



Tocando este botón se conmuta y desactiva el modo de imagen completa.

### Zurdo – diestro

(sólo disponible en el modo móvil)



Pulsando este botón se puede ajustar la mano preferida.

### Sonido



Pulsando este botón se puede desconectar o conectar el tono (en el modo móvil) y regular el volumen (en el modo de escritorio).

### Cerrar



Tocando este botón se termina el juego.

# OK

 **JOKERBET**