

REGLAS DE JUEGO

FISHIN' & CRABBIN'

 **JOKERBET**

Fishin' & Crabbin'

Reglas

- Este juego tiene un RTP medio de 95.03%
- Este juego tiene una apuesta mínima de €0.10
- Este juego tiene una apuesta máxima de €50.00
- Fishin' & Crabbin' es un juego de vídeo tragaperras compuesto por 5 carretes (denominados carretes 1, 2, 3, 4, 5). Cada carrete tiene 4 símbolos de altura.
- Sus características incluyen: Wilds, Hold & Win, Peces y Cangrejos simples, dobles y triples.

Líneas De Premio (Winlines)

- Este juego ofrece 10 Líneas de Premio (Winlines) que van de izquierda a derecha por los carretes.
- Una combinación ganadora se crea al combinar símbolos iguales que aparezcan en carretes consecutivos, empezando por el carrete 1, a lo largo de una Línea de Premio (Winline) activa.
- Los premios en varias Líneas de Premio (Winlines) se suman y se conceden en base a la apuesta total.
- Todas las combinaciones ganadoras y los pagos siguen la tabla de pagos del juego.

Wilds

- Los símbolos Wild pueden aparecer en los carretes 1, 2, 3, 4 y 5.
- Los Wilds sustituyen a todos los símbolos no especiales.
- Si la secuencia de Wilds se ve interrumpida por un símbolo especial, el premio se calcula de acuerdo con la tabla de pagos.

Fishin' & Crabbin'

- Cualquier combinación de símbolos de Pez simple, doble o triple cuenta como un premio de 3 del mismo tipo.
- El pago de las combinaciones mixtas de símbolos de Pez se determina según el símbolo de Pez de menor valor incluido.
- Por ejemplo, si aparecen dos símbolos de Pez simple y un símbolo de Pez doble completa la Línea de Premio, el pago será el mismo que el de tres símbolos de Pez simple.
- Las mismas reglas se aplican a los símbolos de Cangrejo simples, dobles y triples.

Hold & Win

- La función Hold & Win se activa cuando las Ollas de Pescado o de Cangrejo lanzan símbolos sobre el tablero.
- Solo aparecerá el tipo de símbolo coincidente durante la función:
- • Olla de Cangrejo → símbolo de Cangrejo simple / símbolo de Cangrejo doble / símbolos de Cangrejo triples

- Olla de Pescado → símbolo de Pez simple / símbolo de Pez doble / símbolos de Pez triples
- Empiezas con 3 Regiros.
- Durante la función Hold & Win:
 - Los símbolos se fijan en su lugar una vez que caen en el tablero.
 - Cada vez que cae un nuevo símbolo de función, el contador de Regiros se restablece a 3.
- Cuando símbolos del mismo tipo caen en la misma posición, se mejoran al siguiente nivel.
- Ejemplo usando símbolos de Pez:
 - Un símbolo de Pez simple que cae sobre un símbolo de Pez simple lo mejora a un símbolo de Pez doble
 - Un símbolo de Pez simple que cae sobre un símbolo de Pez doble lo mejora a un símbolo de Pez triple
 - Un símbolo de Pez doble que cae sobre un símbolo de Pez simple lo mejora a un símbolo de Pez triple
 - Un símbolo de Pez doble que cae sobre un símbolo de Pez doble lo mejora a un símbolo de Pez triple
 - "Triple" es el nivel de símbolo más alto posible
- Las mismas reglas de mejora se aplican a los símbolos de Cangrejo.
- La función Hold & Win termina cuando:
 - El contador de Regiros llega a 0, o
 - El tablero está completamente lleno de símbolos de nivel máximo.
- Al final de la función, todas las combinaciones de símbolos se evalúan y se pagan según la tabla de pagos del juego.

Apuesta Ante (Ante Bet)

- El RTP de la apuesta Ante es el mismo que en el juego base.
- La apuesta Ante cuesta 1.5x tu apuesta por tirada. Los premios se concederán en función de la cantidad de tu apuesta, no del coste total de la apuesta Ante.
- Activa la apuesta Ante para duplicar la probabilidad de conseguir el bono Hold & Win.
- La apuesta Ante no puede activarse si al hacerlo se incrementa la apuesta total por encima de la apuesta máxima permitida del juego.
- Solo puedes usar Compra de Bono con la apuesta Ante desactivada.

Compra de Bono (Bonus Buy)

- Este juego ofrece una opción de Compra de Bono para entrar en Hold & Win.
- Compra de Bono te permite elegir entre 2 opciones.

-
- Opción 1:
-
- • Activar la función Fishin' Hold & Win.
-
- • El coste de la Compra de Bono es de 50x tu apuesta.
-
- Opción 2:
-
- • Activar la función Crabbin' Hold & Win.
-
- • El coste de la Compra de Bono es de 50x tu apuesta.
-
- Cambiar la apuesta en el menú de Compra de Bono cambia el precio indicado encima de la selección.
-
- En el caso de Compra de Bono, todos los multiplicadores del archivo de ayuda y de la tabla de pagos se refieren a la apuesta base, no al importe pagado.
-
- El coste máximo de la Compra de Bono puede configurarse por los operadores, en función de sus límites.
-
- El RTP de la Compra de Bono se detalla a continuación:

Información Adicional

-
- El límite máximo de pago acumulado total es la cantidad de la apuesta 5000x.
-
- El límite de apuesta de 5000x es un tope acumulativo de pago no ganable que se utiliza únicamente para finalizar rondas de juego que, de otro modo, podrían continuar indefinidamente.
-
- Si se alcanza el pago máximo, todas las tiradas restantes se detendrán y se concederá el pago máximo.
-
- El Juego Base y Hold & Win tienen conjuntos de carretes diferentes.
-
- Para obtener más información sobre los procedimientos utilizados para gestionar las rondas de juegos sin terminar, consulta el sitio web del juego.
-
- Para obtener más información sobre el tiempo después del cual las sesiones de juego inactivas terminan automáticamente, consulta el sitio web del juego.
-
- Si se produce un fallo del hardware/software de juego, todos los pagos y apuestas del juego afectados se anularán y se reembolsarán todas las apuestas afectadas.
-
- La apariencia de la interfaz de usuario con el tiempo no afecta al RTP del juego ni a las probabilidades de activar una función.
-
- Actualizado por última vez el: 2026/07/10.
-
- Versión: 1.90240.0.0

OK

 **JOKERBET**