

# REGLAS DE JUEGO

---

## GATOR HUNTERS 2





## **Gator Hunters 2**

**Reglas del juego**

## SCATTER WINS



Se obtienen premios cuando 8 o más símbolos del mismo tipo aparecen en la zona de rodillos. Los símbolos premiados se eliminan y hacen que se produzca una caída en el rodillo, lo que permite la aparición de nuevos símbolos.

## FIRE ZONE



Al inicio de cada tirada, se coloca aleatoriamente una Fire Zone en el área de los rodillos. La Fire Zone puede tener uno de los siguientes tamaños: 2×2, 3×3, 4×4 o 5×6. Cuando un símbolo especial cae en la Fire Zone, activa un efecto especial dependiendo del tipo:

- Wild: Obtiene un multiplicador aleatorio. Los valores de multiplicador posibles son x2, x3 y x10.
- Eater: Se mejora a un símbolo Super Eater.
- Bonus: Se mejora a un símbolo Super Bonus.
- Revolver: Aumenta los valores de las balas.

## EATER SYMBOL



Los símbolos Eater aparecen de uno en uno y se activan solo si no hay combinaciones ganadoras. Hay dos tipos de símbolos Eater:

### Normal Eater

Elimina un número aleatorio de símbolos y todas sus instancias, permitiendo que aparezcan nuevos símbolos. Después, se transforma en un símbolo Wild.

### Super Eater

Se comporta igual que el símbolo Normal Eater, pero obtiene un multiplicador cuando se convierte en Wild. Si el Wild forma parte de un premio por scatters, su multiplicador se aplica al importe del premio. Los multiplicadores Wild se acumulan. Los valores de multiplicador posibles son x2, x3 y x10.

## REVOLVER



Los símbolos Revolver se activan cuando no hay símbolos Eater y no se producen más combinaciones ganadoras. Cada Revolver contiene varias balas (con valores de multiplicador) y posiciones vacías. Cuando se activa, el cilindro gira y selecciona una posición al azar. Si se selecciona una bala, su multiplicador se suma al multiplicador total del premio. Después, el multiplicador total del premio se aplica al premio total del giro actual. Puede haber un máximo de seis Revolvers, del mismo tipo o de tipos distintos, presentes al mismo tiempo.

### Normal Revolver

Gira solo una vez, independientemente de que se seleccione una bala o una posición vacía. Sin embargo, puede girar de nuevo si se activa con un Super Fire Revolver.

### Super Revolver

Si se selecciona una bala, gira una vez más.

## **Super Fire Revolver**

Si se selecciona una bala, el Super Fire Revolver hace que todos los Revolvers con balas giren de nuevo.

Hay 11 tipos de balas, cada una de un color distinto, con los siguientes valores de multiplicador:

- **Morado:** 2x
- **Azul oscuro:** 3x
- **Azul celeste:** 5x
- **Turquesa:** 10x
- **Verde:** 20x
- **Verde amarillento:** 30x
- **Naranja:** 50x
- **Rojo:** 100x
- **Rosa:** 200x
- **Blanco:** 1000x
- **Dorado:** 3000x

## GATORNADO SPINS



Sacar 3 símbolos Bonus activará 7 Gatornado Spins. Cada símbolo Super Bonus que aparezca durante la activación de la función añadirá +1 tirada. Durante las Gatornado Spins, cada símbolo Bonus concede +1 tirada y cada símbolo Super Bonus concede +2 tiradas.

Si se mejora un Revolver durante esta función, todas las balas que le queden se concederán antes de que comience la siguiente tirada.

El multiplicador total se mantiene durante los Freespins. El multiplicador total solo se aplica a los premios de los giros en los que aparezca un Revolver y seleccione una bala.

## FIRE GATORNADO SPINS



Sacar 4 símbolos Bonus activará 9 Fire Gatornado Spins. Tiene las mismas funciones que Gatornado Spins, pero la Fire Zone siempre aparece en tamaño 4×4 o 5×6 y todos los Revolvers son Super Fire Revolvers.

## BULLET JUICER



Con un coste de 390 veces la apuesta base, el jugador recibe 7 giros de Bullet Juicer.

Tiene las mismas funciones que Gatornado Spins, pero todos los Revolvers están completamente cargados.

## SIDE HUSTLE

Una apuesta complementaria opcional que aumenta el coste total del giro. Permite al jugador apostar por un resultado específico, concediendo una ganancia fija además de las otras ganancias asociadas a ese resultado. El coste y el importe de la ganancia dependen de la elección de la apuesta de función. Pueden realizarse múltiples Side Hustles simultáneamente.

Opciones de Side Hustle:



**Kill Captain:** Paga si Captain es eliminado por un premio o por un Eater.



**Kill Liz:** Paga si Liz es eliminado por un premio o por un Eater.



**Kill Buddy:** Paga si Buddy es eliminado por un premio o por un Eater.



**Kill Greg:** Paga si Greg es eliminado por un premio o por un Eater.



**Super Bonus:** Paga si un símbolo Bonus se mejora a un símbolo Super Bonus.



**Super Eater:** Paga si un símbolo Eater se mejora a un símbolo Super Eater.



**Multiplier 100:** Paga si el multiplicador total llega a 100x o más.



**Multiplier 200:** Paga si el multiplicador total llega a 200x o más.



**Dead Spin:** Paga si el giro del juego base termina sin ganancias.

## NOLIMIT BOOSTER



## BONUS BOOSTER

Por 3 veces el valor de la apuesta principal, garantiza al jugador un símbolo Bonus en el segundo carrete.



## KILL SPIN

Por un valor de 8 veces la apuesta base, se garantiza la aparición de un Revolver. Todos los Revolvers que aparezcan durante este giro estarán cargados únicamente con balas de valor 10x o superior.



## OVERKILL SPIN

Por un valor de 50 veces la apuesta base, se garantiza la aparición de un Super Revolver. Todos los Revolvers que aparezcan durante este giro serán Super o Super Fire Revolvers y estarán cargados únicamente con balas de valor 50x o superior.



### **MASSACRE SPIN**

Por un valor de 1400 veces la apuesta base, se garantiza la aparición de un Super Fire Revolver. Todos los Revolvers que aparezcan durante este giro serán exclusivamente Super Fire Revolvers y estarán cargados únicamente con balas de valor 1000x o superior.

## EXTRA SPIN



Los jugadores pueden tener la posibilidad de comprar una tirada adicional cuando termina una ronda. La tirada adicional conservará el multiplicador total y todos los Revolvers con balas restantes. El multiplicador total solo se aplica a los premios de los giros en los que aparezca un Revolver y seleccione una bala.

El coste de la tirada se calculará en función del multiplicador total y de los Revolvers restantes. Si el coste de la Extra Spin es menor o igual que el premio de la tirada total, solo entonces se presentará la opción de la Extra Spin.

Extra Spin requiere que se presente un Scatter Win en el juego principal; las ganancias de Side Hustle solas no cuentan.

## NATURAL SELECTION



El pago máximo de la partida es 30000 veces la apuesta base.

Cuando el premio total supere esta cantidad, finalizará la ronda de la partida y se concederán 30000 veces la apuesta base.

# Reglas del juego

- Gator Hunters 2 es un máquina tragaperras con las siguientes funciones:
  - Fire Zone
  - Eater Symbol
  - Revolver
  - Gatornado Spins
  - Fire Gatornado Spins
  - Bullet Juicer
  - Side Hustle
  - Nolimit Booster
  - Extra Spin
  - Natural Selection
- Una máquina tragamonedas animada con 6 rodillos, 5 filas y 16 símbolos.
- Un símbolo Wild sustituye a cualquier otro símbolo excepto los símbolos Bonus.
- Se pagan los premios coincidentes en múltiples combinaciones.
- Las combinaciones ganadoras y los pagos se realizan de acuerdo a la tabla de pago.
- Dependiendo del modo de juego (juego principal o cualquier otro modo de bonificación), se utilizan diferentes configuraciones de rodillos.
- El retorno teórico de un jugador para este juego es del 94,00 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Bonus Booster es del 94,03 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Kill Spin es del 94,03 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Overkill Spins es del 94,05 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Massacre Spins es del 94,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Gatornado Spins es del 94,04 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Fire Gatornado Spins es del 94,01 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Bullet Juicer es del 94,08 %.
- El retorno teórico para el jugador por la compra de la función Lucky Draw es del 94,04 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Kill Captain es del 93,79 % - 94,13 %.
- El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Kill Liz es del 93,76 % - 94,23 %.

- El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Kill Buddy es del 93,72 % - 94,01 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Kill Greg es del 93,88 % - 94,14 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Super Bonus es del 93,60 % - 94,11 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Super Eater es del 93,87 % - 94,15 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Multiplier 100 es del 93,56 % - 94,24 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Multiplier 200 es del 93,86 % - 94,21 %.
  - El retorno teórico para el jugador por la función Side Hustle: Dead Spin es del 93,73 % - 93,99 %.
  - El pago máximo simulado es 30000 veces la apuesta (1:17000000 rondas).
  - El retorno óptimo para el jugador se logra al no elegir un Extra Spin.
  - El retorno óptimo para el jugador se logra al no añadir Side Hustle a la ronda.
  - Side Hustle termina cuando aparece la opción de Extra Spin.
  - Las rondas del juego con una ganancia donde Extra Spin está disponible, que no se terminen dentro de las 24 horas, se cerrarán automáticamente. Cualquier ganancia acumulada durante esa ronda se pagará.
  - Las funciones y resultados de las tiradas se afectan mutuamente en una ronda de juego.
- 
- Todos los valores de pago de los símbolos en la tabla de pagos se muestran en la misma moneda que la apuesta realizada.
  - Los errores de funcionamiento anulan todos los premios.
  - En caso de error de funcionamiento en el hardware o en el software, se reembolsarán todas las apuestas que fueron afectadas.
  - Las rondas del juego que no finalicen antes de 90 días se cerrarán automáticamente. Cualquier premio acumulado durante esa ronda de juego se abonará. Estas rondas no se pueden jugar de nuevo.
  - El juego automático activa el juego para un número de rondas seleccionado, o cuando se cumplen cualquiera de los criterios de configuración del juego automático avanzado.
  - Cuando se cambie la configuración automática del juego durante una ronda, todos los ajustes surtirán efecto una vez que se complete la ronda o la característica del juego.
  - Algunas características automáticas del juego pueden ser obligatorias en algunas jurisdicciones.

# OK

 **JOKERBET**