

REGLAS DE JUEGO

GOLDEN RETRIEVER

 **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.



5 - 1000
4 - 100
3 - 25
2 - 2



5 - 500
4 - 75
3 - 15



5 - 250
4 - 50
3 - 10



5 - 250
4 - 50
3 - 10



5 - 100
4 - 25
3 - 5



5 - 100
4 - 20
3 - 5



5 - 100
4 - 20
3 - 5



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



Este es el símbolo WILD.
Aparece en todos los rodillos durante la ronda de TIRADAS GRATIS.
Sustituye a todos los símbolos excepto al símbolo SCATTER y DINERO.



Este es el símbolo SCATTER.
Aparece en todos los rodillos.

Cuando aparecen 2 símbolos SCATTER en el juego base, pueden cambiarse aleatoriamente 1, 2 o 3 símbolos actualmente en la pantalla por símbolos SCATTER para originar la función.

SÍMBOLO DINERO



Estos son los símbolos DINERO. En cada tirada, los símbolos DINERO toman un valor monetario aleatorio que puede ganarse durante la función de las TIRADAS GRATIS. Los posibles valores son: 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x o 500x la apuesta base.

Consiga 3, 4, o 5 símbolos SCATTER en cualquier posición de la pantalla para originar la función. Antes de que comience la ronda se otorga una función aleatoria, de entre dos posibles opciones:

TIRADAS GRATIS

Si la función se originó con 3, 4 o 5 símbolos SCATTER, se otorgan 10, 15 o 20 tiradas gratis respectivamente. Durante la función de TIRADAS GRATIS cada símbolo WILD también recopila todos los valores de los símbolos DINERO en pantalla.

Todos los símbolos WILD que aparezcan durante la función se recopilan hasta el final de la ronda.

Cada 4.º símbolo WILD recopilado relanza la función y otorga 10 tiradas gratis más. Con cada relanzamiento consecutivo, el multiplicador de premio aumenta a 2x, 5x y 10x en ese orden. Las tiradas gratis relanzadas se juegan después de que haya terminado la tanda anterior de tiradas gratis. Antes de que comience a jugarse una tanda relanzada, se origina un modificador distinto para la última tirada gratis de la tanda actual, de la siguiente manera:

Para la primera tanda de tiradas gratis relanzadas tiene lugar el modificador "ATRAPA EL PREMIO" y todos los símbolos en una línea de premio aleatoria se cambian por instancias del mismo símbolo pagador aleatorio.

Para la segunda tanda de tiradas gratis relanzadas tiene lugar el modificador "INSUPERRABLE" y se cambia una cantidad aleatoria de símbolos en pantalla por instancias de un símbolo pagador aleatorio.

Para la tercera tanda de tiradas gratis relanzadas tiene lugar el modificador "A ESCARBAR" y símbolos aleatorios de la pantalla se transforman en tres valores de dinero cada uno, que más tarde se recopilan y se pagan. Los posibles valores son 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 20x, 50x o 100x la apuesta base.

Tras el tercer relanzamiento, la función no puede volver a relanzarse.

Aleatoriamente, cuando hay un símbolo WILD en la pantalla pero no hay símbolos DINERO, pueden añadirse símbolos DINERO aleatorios con valores aleatorios en posiciones aleatorias de la pantalla.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

MANTENER Y TIRAR



Estos son los símbolos MONEDA. En cada tirada, los símbolos MONEDA toman un valor de dinero aleatorio de entre un conjunto predefinido. Los posibles valores son: 0.4x, 1x, 2x, 4x o 10x la apuesta base.

Si la función se originó con 3, 4 o 5 símbolos SCATTER, se reserva un multiplicador general inicial de x1, x3 o x10, para cuando la pantalla esté llena de símbolos.

Durante la función, los rodillos normales desaparecen y tan solo pueden girar y detenerse símbolos MONEDA y espacios vacíos. La ronda comienza con un número aleatorio de MONEDAS en la pantalla, con valores aleatorios.

La ronda comienza con 3 respins y cada vez que se detenga un símbolo MONEDA la cantidad se reinicia a 3.

Todos los símbolos MONEDA que se detengan permanecen en la pantalla hasta el final de la ronda.

La ronda termina cuando no quedan más respins. Cuando termina la ronda, los valores de todos los símbolos MONEDA en la pantalla se suman y se pagan.

Si la pantalla se llena de MONEDAS, los valores de todos los símbolos MONEDA se suman y se multiplican por el multiplicador reservado. Entonces, la pantalla se limpia de símbolos, se añaden MONEDAS aleatorias en posiciones aleatorias de la pantalla y la función comienza de nuevo, ahora con un multiplicador reservado más alto de la siguiente lista:

x2, x3, x5, x10 y x25. Si se alcanza x25, permanece como está para todos los futuros reinicios de esta ronda.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

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 otorga el premio y las restantes tiradas gratis 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 10x - la posibilidad de ganar la ronda de TIRADAS GRATIS de forma natural se duplica.

Hay más símbolos SCATTER presentes en los rodillos. COMPRAR FUNCIÓN está desactivado.

Multiplicador de apuesta 5x - Juego Normal.

COMPRE FUNCIÓN

La función puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándola.

Pague 120x la apuesta total para originar la función en la que se garantiza que aparecerán 3, 4 o 5 símbolos SCATTER aleatoriamente en la tirada originadora.

Pague 500x la apuesta total para originar la SUPER FUNCIÓN en la que se garantiza que aparecerán 4 o 5 símbolos SCATTER aleatoriamente en la tirada originadora.

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 periodos de tiempo es mayor.

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en las líneas de pago seleccionadas.

Todas las ganancias se multiplican por la apuesta por línea.

Todos los valores se expresan como ganancias reales en monedas.

Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora en la misma línea de pago.

Cuando ganes en múltiples líneas de premio, todas las ganancias se añaden a la ganancia total.

Las ganancias por bonus y tiradas gratis se suman a las de las líneas de pago.

La apuesta base es el importe de apuesta antes de los incrementos relacionados con la función.

Los premios de las TIRADAS GRATIS y MANTENER Y TIRAR se otorgan al jugador después de que se complete la ronda.

El premio total de las TIRADAS GRATIS y MANTENER Y TIRAR en el historial contiene el premio completo del ciclo.

1  2  3  4  5 
6  7  8  9  10 

El RTP teórico de este juego es del 94.52%

El RTP del juego al usar la "APUESTA ANTE" es del 94.53 %

El RTP del juego al usar "COMPRAR FUNCIÓN" es del 94.52%

El RTP del juego al usar "COMPRAR SUPER FUNCIÓN" es del 94.53%

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

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

APUESTA MÍNIMA: 0,05 €

APUESTA MÁXIMA: 480,00 €

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.

Las etiquetas CRÉDITO y APUESTA muestran el saldo actual y la apuesta total actual.

Pinche en las etiquetas para cambiar entre las vistas de créditos y efectivo.

 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.

MENÚ DE APUESTA

El menú de apuesta muestra el multiplicador de apuesta disponible en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  en los campos APUESTA y VALOR DE CRÉDITO para cambiar los valores.

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 EXCEDE – 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 DESCENDE 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.

OK

 **JOKERBET**