

REGLAS DE JUEGO

KRAKEN SPINS



Tragaperras de 5 carretes y 15 líneas

Cómo jugar:

- Para iniciar el juego pulse **CONTINUAR** en la pantalla de entrada.
- A este juego se juega con 15 líneas.
- Pulse - o + a la izquierda o derecha de **APUESTA** para elegir la apuesta total.
- apuesta por línea = **APUESTA/15**
- Pulse **GIRAR** para hacer girar los carretes con la apuesta actual.
- En caso de darse un giro ganador, el campo **PREMIO** muestra las ganancias acumuladas.
- En cada Línea de Ganancia solo se pagará la mejor combinación ganadora, mientras que las ganancias simultáneas en Líneas de Ganancia distintas se acumularán.
- Los premios se calculan según la tabla de premios. Su premio equivaldrá a su apuesta por línea multiplicada por el valor correspondiente de la tabla de premios.
- Los premios de línea se pueden formar en cualquier línea de premio y deben aparecer en carretes adyacentes, de izquierda a derecha, empezando por el de más a la izquierda.
- Para más información sobre las líneas de premio, pulse i y vaya a **Líneas de premio**.

Auto Juego:

- En el Auto Juego los carretes giran automáticamente.
- Para mostrar la lista de opciones, mantenga pulsado el botón girar, seleccione el número de giros que se jugarán automáticamente y después pulse **INICIAR AUTO JUEGO**.
- Durante el Auto Juego podrá ver el número de giros restantes. El Auto Juego termina cuando los carretes han girado el número de veces especificado, cuando no tenga fondos suficientes para el siguiente giro o cuando se active una función. Puede detener el Auto Juego pulsando el botón Detener.

Tabla de premios:

- Para abrir la tabla de premios, pulse **I**.
- Para desplazarse por la tabla de premios, deslice la pantalla.
- Para cerrar la tabla de premios y volver al juego, pulse **X**.

Líneas de Premio:

- Las líneas de premio activas están representadas por líneas que aparecen sobre los carretes como muestra la tabla de premios.
- Los premios solo pueden darse en líneas de premio activas.
- Las combinaciones ganadoras deben empezar por el carrete de más a la izquierda y el mismo símbolo debe estar en cada carrete consecutivo.

Límite máximo de ganancias:

- La cuantía del premio más alto del juego tiene un límite máximo. Para más información lea los Términos y Condiciones.

Símbolo Cofre del tesoro:

- El **símbolo Cofre del tesoro** es un **símbolo Comodín**.
- El **Símbolo Cofre del tesoro** puede sustituir a cualquier otro símbolo, salvo al **Símbolo Barco** y el **Símbolo Más Uno** para crear la mejor combinación ganadora posible.

Símbolo puerta

- Tras cada giro, todas las **Puertas** se abrirán y mostrarán un símbolo.

Regiros Comodín

- Se activa cuando 1 o más **símbolos Moneda** aparecen en el mismo giro que un **símbolo Barco**.
- La cantidad de **Regiros Comodín** activados es igual al número de **Símbolos Moneda** en el giro que activó la **Regiros Comodín**.
- El **Símbolo Cofre del tesoro** no cuenta para la cantidad de **Regiros Comodín**.
- Los carretes girarán automáticamente.
- Los carretes girarán sobre los símbolos que aparecieron en el giro que activó los **Regiros Comodín**.
- Los símbolos que pueden aparecer durante los **Regiros de Comodín** son el **Símbolo de Cofre del Tesoro** y el **Símbolo Más Uno**.
- Todos los **símbolos Cofre del tesoro** que aparezcan se fijarán durante el resto de la función.
- Si aparece un **Símbolo Más Uno**, se obtendrá un **Regiro Comodín** adicional.
- Cuando un **Símbolo de Cofre del Tesoro** caiga sobre un **Símbolo de Cofre del Tesoro**, aparecerá un multiplicador 2x en ese **Símbolo de Cofre del Tesoro**. El multiplicador aumentará en 1x cada vez que aparezca un **Símbolo de Cofre del Tesoro** adicional en esa posición.
- **Nota:** el multiplicador máximo que se puede alcanzar es **5x**.
- Los **Regiros Comodín** terminarán cuando el contador de regiros restantes llegue a 0 o cuando se active el **Bonus Carretes completos** (lo que ocurra primero).
- Los premios se pagan al final de los **Regiros Comodín**.

Función Giros Kraken

- Se activa cuando 5 símbolos iguales aparecen en cualquier carrete.
- El símbolo que formó un carrete completo de 5 símbolos se llama el **Símbolo activador**.
- Todos los **símbolos activadores** que hayan caído en el giro que activó la **Función de Giros Kraken** se fijarán durante el resto de la **Función Giros Kraken**.

- se activan 3 giros gratis.
- Antes de cada giro, los carretes girarán 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.
- Cada giro en el que caigan uno o más **Símbolos Activadores** restablecerá los giros restantes a 3 y pagará los premios por línea.
- La **Función de Giros Kraken** finalizará cuando el contador de giros restantes llegue a 0, o cuando se obtenga el **Bonus de Carretes Completos** (lo que ocurra primero).

Bonos de carretes completos:

- Se activa cuando las 25 posiciones se llenan con el mismo símbolo.
- Puede activarse en el juego estándar, los **Regiros Comodín** o la **Función Giros Kraken**.
- Paga 200x la apuesta.

Retorno al Jugador:

- El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es del 95.41%.

Aviso sobre las desconexiones:

- Si pierde la conexión a Internet durante:
 - Un giro, el giro se completará automáticamente y cualquier ganancia se añadirá a su saldo.
 - Una función de bonus en el giro activador, se le dirigirá a la función cuando se reconecte.
 - Auto Juego, el giro se completará automáticamente pero no se iniciarán giros adicionales.
- Para ver el resultado de su ronda anterior tras reiniciar sesión en el portal, pulse el icono del historial de juego en la barra de herramientas inferior.

Un fallo en el funcionamiento anulará todos los pagos.

OK

 **JOKERBET**