

REGLAS DE JUEGO

LOBSTER BOB'S CRAZY CRAB SHACK



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 - 750
4 - 325
3 - 50



5 - 400
4 - 125
3 - 25



5 - 150
4 - 75
3 - 20



5 - 65
4 - 20
3 - 10



5 - 65
4 - 20
3 - 10



5 - 40
4 - 15
3 - 5



5 - 20
4 - 8
3 - 5



5 - 20
4 - 8
3 - 5

Este es el símbolo TIRADAS GRATIS.
Aparece en los rodillos 2, 3 y 4.



3 - 20



5 - 2500
4 - 500
3 - 125

Este es el símbolo WILD.
Aparece en todos los rodillos.
Sustituye a todos los símbolos excepto a los símbolos TIRADAS GRATIS y CANGREJO.



Este es el símbolo CANGREJO.

Consiga 3 o más símbolos CANGREJO en cualquier posición de los rodillos para ganar un premio económico directo de la siguiente manera:
3 CANGREJOS - 1x apuesta total
4 CANGREJOS - 5x apuesta total
5 CANGREJOS - 15x apuesta total
6 CANGREJOS - 40x apuesta total
7 CANGREJOS - 100x apuesta total
8 CANGREJOS - 500x apuesta total
9 CANGREJOS - 2000x apuesta total

En el juego base, cuando aparecen 2 símbolos TIRADAS GRATIS sin un tercero, si los símbolos TIRADAS GRATIS pueden moverse una posición hacia abajo sin dejar el área de los rodillos, se origina un respin en el que los rodillos con símbolos TIRADAS GRATIS se mueven una posición hacia abajo y los rodillos sin esos símbolos hacen respin. Todos los símbolos CANGREJO que aparezcan durante estos respins se recopilan y pagaran de acuerdo a su tabla de pagos, en base al número total recopilado al final de todos los respins.

TIRADAS GRATIS

Consiga 3 símbolos TIRADAS GRATIS para originar la función de TIRADAS GRATIS.

Antes de que comience la ronda, se otorgan aleatoriamente 10, 12, 15, 20, 25 o 30 tiradas gratis y se otorga también aleatoriamente un multiplicador de 2x o 3x para la ronda subsiguiente.

El multiplicador se aplica a todos los premios durante la ronda de TIRADAS GRATIS, incluyendo los premios de símbolo CANGREJO.

Consiga 3 símbolos TIRADAS GRATIS durante la ronda para relanzar la función. Las rondas relanzadas se juegan después de que termine la actual y se obtenga un nuevo número aleatorio de tiradas gratis y un multiplicador aleatorio.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

PREMIO MAX

El importe máximo de premio está limitado a 6.000x la apuesta. Si el premio total de una RONDA DE TIRADAS GRATIS alcanza 6.000x, la ronda termina inmediatamente, se otorga el premio y las restantes tiradas gratis se pierden.

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 30x - la posibilidad de ganar la ronda de respin de forma natural es mayor. Hay más símbolos TIRADAS GRATIS presentes en los rodillos. La función COMPRE DE TIRADAS GRATIS está deshabilitada.

Multiplicador de apuesta 20x - Juego Normal

COMPRE DE TIRADAS GRATIS

La RONDA DE TIRADAS GRATIS puede originarse instantáneamente desde el juego base comprándolo por 100x la apuesta total actual.

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.

Sólo se paga la ganancia más alta por línea.

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

El premio de las tiradas gratis se otorga al jugador cuando la ronda se complete.

El premio total de las tiradas gratis en el historial contiene todas las ganancias del ciclo.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

El RTP teórico de este juego es del 96.03%

El RTP del juego al usar la "ANTE BET" es del 96.02%

El RTP del juego al usar "COMPRE DE TIRADAS GRATIS" es del 96.04%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 360,00 €

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.

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.

INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL



abre el menú de CONFIGURACIÓN que contiene los ajustes que afectan al modo en que se muestra el juego.



abre la página de Información.

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

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 número de líneas disponibles en el juego y la apuesta total actual tanto en créditos como en efectivo.

Use los botones  y  de los campos MONEDAS POR LÍNEA y VALOR DE MONEDAS para cambiar los valores.

La cantidad máxima de premio está limitado a 6000X apuesta. Si el

premio total de una ronda alcanza 6000X 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 EXCDE – 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.



JOKERBET