

REGLAS DE JUEGO

PEARL CATCHER

 **JOKERBET**

Pearl Catcher

Acerca de este juego

- Una tragaperras de vídeo de 5 tambores y 3 filas.
- El objetivo del juego consiste en hacer girar los tambores para que los símbolos formen diferentes combinaciones.
- Las combinaciones ganadoras aparecen resaltadas en los tambores y se otorga un pago.

Reglas de las combinaciones

- Este juego tiene 243 combinaciones.
- Una combinación es un patrón de posiciones de símbolos adyacentes que abarca los tambores.
- Las ganancias se otorgan cuando salen símbolos iguales adyacentes formando este patrón.
- Las combinaciones ganadoras se forman de izquierda a derecha, comenzando por el primer tambor.

Reglas de apuestas

- Cada tirada cuesta una cantidad de apuesta total.
- La apuesta inicial es la apuesta total actual dividida por el coste de la combinación, que es 20.

Reglas de los premios

- Los premios de las combinaciones ganadoras se basan en la apuesta inicial efectuada.
- Solo se paga la combinación ganadora más alta al combinar símbolos.
- El valor del premio depende de la combinación ganadora que se forme.
- El premio total es la suma de todas las combinaciones ganadoras de una tirada.
- La tabla de pagos muestra el pago de cada combinación de símbolos según la apuesta actual.
- El valor de la ganancia máxima que se muestra se redondea hacia abajo y es, aproximadamente, la ganancia posible más alta que se puede conseguir en una sola tirada.

Símbolos comodín

- Los símbolos comodín pueden sustituir a otros símbolos para completar combinaciones ganadoras.
- Los símbolos comodines pueden sustituir a todos los símbolos, salvo a los símbolos de scatter, perla y almeja.
- Los símbolos comodín no tienen premio.
- Los comodines solo aparecen en los tambores 2, 3 y 4.

Símbolos scatter

- Este símbolo solo aparece en el juego base.
- Este símbolo no tiene premio.

Función Pearl Catcher

- Hay símbolos de perla rosa, azul, rosa decorada y azul decorada en los tambores 1, 2, 3 y 4.
- Los símbolos de perla rosa y azul aparecen con un premio en metálico de x0,5, x1, x1,5, x2, x2,5, x3, x3,5 o x4 la apuesta actual.
- Los símbolos de perla rosa decorada y azul decorada aparecen con un premio en metálico de x5, x6, x7,5, x10, x15, x20, x25 o x50 la apuesta actual.
- Un símbolo de almeja es un símbolo de recogida que puede salir en el tambor 5.
- El color del símbolo de almeja puede ser rosa, azul o una combinación de rosa y azul.
- Cuando ha salido, se desvela el color del símbolo de almeja.
- Si el símbolo de almeja es azul, recoge los premios de todos los símbolo de perla azul y azul decorada.
- Si el símbolo de almeja es rosa, recoge los premios de todos los símbolo de perla rosa y rosa decorada.
- Si el símbolo de almeja tiene un color combinado rosa y azul, recoge los premios de todos los símbolos de perla, independientemente de su color.
- Tras recoger el premio de los símbolos de perla, se activa la función Rolling Reels™.
- Los símbolos de perla recogidos se eliminan de los tambores, y los de arriba ocupan los espacios vacíos.
- Si salen nuevos símbolos de perla y se produce la recogida del premio, se vuelve a activar la función Rolling Reels™.
- La función Rolling Reels™ continúa hasta que no quedan símbolos de perla en los

tambores que coincidan con el color del símbolo de almeja.

- La función Pearl Catcher se activa antes de las combinaciones ganadoras.

Tiradas gratis

- 3, 4 o 5 símbolos scatter en cualquier lugar de los tambores activan 8 tiradas gratis.
- Las tiradas gratis se juegan automáticamente.
- Las tiradas gratis no se pueden volver a activar, pero se pueden otorgar tiradas gratis adicionales durante la función Clam Multiplier.
- Las ganancias otorgadas durante la función se añaden a las ganancias del juego base.
- Todas las apuestas jugadas son iguales a las de la tirada que ha activado la función.
- Todas las combinaciones jugadas son iguales a las de la tirada que ha activado la función.

Función Clam Multiplier en las tiradas gratis

- La función Clam Multiplier solo está activa durante las tiradas gratis.
- La escala de Clam Multiplier consta de 10 pasos: x1, x2, x3, x4, x5, x6, x8, x10, x15 y x50.
- Cuando sale el símbolo de almeja en el tambor 5, el valor del multiplicador sube un paso en la escala.
- El multiplicador activo se aplica a las ganancias de la función Pearl Catcher.
- Cuando se alcanza el multiplicador x50, no se añaden más tiradas y no aumenta el multiplicador.
- Al llegar al paso etiquetado con "+3", se suman 3 tiradas gratis.

Función Comprar

- Esta función solo está disponible en el juego base.
- Al activar esta función se activará inmediatamente la función de tiradas gratis.
- La función de compra cuesta 55x la apuesta.
- La función se juega con la apuesta actual.
- Esta función no está disponible por encima de un umbral de apuesta determinado.
- Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.

Juego automático

- El juego automático permite jugar automáticamente un número de tiradas definido.
- Las tiradas se juegan con la apuesta seleccionada actual.
- El número de tiradas restantes en la sesión de juego automático se muestra en el juego.

Configuración de juego automático

- Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.
- Tiradas: define el número de tiradas para la sesión de juego automático. El juego automático termina cuando se han completado estas tiradas.
- Apuesta total: define el valor de la apuesta actual.

Configuración de las apuestas

- Botones de apuesta rápida: configura la apuesta actual al valor seleccionado.
- Cantidad de apuesta: define el valor de la apuesta actual.

Controles del juego

- Saldo: muestra los saldos actuales.
- Apuesta: muestra la cantidad total apostada.
- Ganancia: muestra la ganancia más reciente.



- Botón de apuesta: muestra opciones para cambiar la apuesta actual.



- Botón de menú: muestra opciones adicionales del juego.



- Botón de tirada: inicia un giro de tambores.
- Al pulsar el botón Tirar durante la tirada actual, se detienen los tambores más rápido. Esto no influye en los resultados de la tirada.



- Botón de juego automático: muestra las opciones de juego automático.
- Al pulsar el botón Tirar durante el juego automático, finaliza la sesión de juego automático actual.



- Botón de inicio: sale del juego.

Información adicional

- Algunos ajustes y funciones podrían no estar disponibles en este juego.
- Los fallos de funcionamiento anulan todas las partidas y todos los pagos.
- Si se desconecta, se mostrará el estado final del juego al regresar.
- El saldo se actualiza con la cantidad ganada o perdida.
- Se muestran los resultados de la última partida jugada.
- Si una solicitud no llega al servidor antes de la desconexión, se mostrarán los resultados de la partida anterior jugada.
- Se pueden continuar las funciones en curso que requieran interacción o selección.
- Cualquier cambio realizado en las reglas del juego se llevará a cabo según los requisitos de la normativa vigente.

Devolución al jugador

- La devolución al jugador (RTP) es el porcentaje estadístico y teórico del total de dinero apostado en un juego que se paga como ganancias a lo largo del tiempo.
- Inicialmente, los valores se calculan dividiendo los pagos totales posibles entre los resultados totales posibles que están disponibles en el juego.
- Los valores reflejan la devolución máxima esperada y no cambian.
- La devolución al jugador se define en las diferentes fases o modos de juego.
- RTP general: 94,22 %.
- Función Comprar: 94,22 %.

OK

JOKERBET | .es