

REGLAS DE JUEGO

RELEASE THE KRAKEN



REGLAS DEL JUEGO

Todos los símbolos generan ganancias de izquierda a derecha en rodillos contiguos, a partir del rodillo de más a la izquierda.



5 - 500
4 - 200
3 - 50



5 - 250
4 - 100
3 - 40



5 - 200
4 - 80
3 - 40



5 - 150
4 - 60
3 - 20



5 - 100
4 - 60
3 - 20



5 - 80
4 - 20
3 - 10



5 - 80
4 - 20
3 - 10



5 - 40
4 - 10
3 - 5



5 - 40
4 - 10
3 - 5



Este símbolo es wild y sustituye a todos los símbolos excepto al , y .

El símbolo WILD está presente en todos los rodillos.

5 - 500
4 - 200
3 - 50

Estos son los símbolos de BONUS:



Se originará una función bonus si aparece en el rodillo 1 y 3 y o aparece en el rodillo 5.

FUNCIONES DE SPIN ALEATORIO

En el juego base, en cualquier tirada, puede aparecer aleatoriamente una elección entre 3 tentáculos. Seleccione uno de los tentáculos para originar una función aleatoria, de la siguiente manera:

WILDS BLOQUEADORES DEL KRAKEN



Este símbolo es WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al , y . Cuando la función se inicia, los rodillos siguen girando mientras que aparecen elecciones consecutivas de 1 cofre de entre 3. Los cofres otorgan aleatoriamente lo siguiente:
Mas Wilds, Continuar Tirando, Todos los Premios x2 y Cobrar, Más Wilds y Cobrar o Cobrar.
Todas las combinaciones ganadoras se pagan cuando finaliza la función.



WILDS DEL KRAKEN COLOSAL

Este símbolo es WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al , y . Cuando los rodillos se detengan, se garantiza que aparecerá en los rodillos un símbolo WILD colosal de 3x4 ubicado aleatoriamente.



WILDS DEL KRAKEN INFECCIOSO

Este símbolo es WILD y sustituye a todos los símbolos excepto al , y . Cuando los rodillos se detengan, se garantiza que al menos un aparecerá en la vista. Este símbolo infectará a los adyacentes, convirtiéndolos en wilds.

BONUS TESORO HUNDIDO

La FUNCIÓN BONUS se otorga cuando aparece un en los rodillos 1 y 3 junto con un en el rodillo 5. Esta función le da al jugador una elección de 3 cofres que le premiarán con un premio económico aleatorio, lanzará la FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS o COBRAR.

Se otorgan elecciones consecutivas mientras se estén consiguiendo premios económicos.

Conseguir el lanzador de la FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS inicia la ronda. Conseguir COBRAR finaliza la FUNCIÓN BONUS.

TIRADAS GRATIS DEL KRAKEN ERRANTE

La FUNCIÓN DE TIRADAS GRATIS se otorga cuando un aparece en los rodillos 1 y 3 junto con un en el rodillo 5.

Antes de comenzar la ronda, elija cofres para revelar premios hasta que encuentre un elemento de COBRAR. Los premios pueden ser +1, +2 o +3 tiradas gratis. Cuando COBRAR haya sido revelado, la ronda se juega con el número total de tiradas gratis ganadas hasta el momento. Durante esta función, hay 40 líneas de pago en juego.

La ronda comienza con un multiplicador de premio de 1x. Por cada símbolo WILD que aparezca durante la ronda, el multiplicador de premio para las restantes tiradas gratis aumenta en 1x. Todos los símbolos WILD que hayan aparecido durante la ronda, permanecen en la pantalla y cambian de posición aleatoriamente en cada tirada.

Esta función no puede ser relanzada.

Se emplean rodillos especiales durante la función.

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 períodos 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.

TIRADAS GRATIS

JUEGO BASE

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

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

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

El RTP teórico de este juego es del 94.50%

APUESTA MÍNIMA: 0,20 €

APUESTA MÁXIMA: 4,00 €

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

CÓMO JUGAR

Pinche 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.

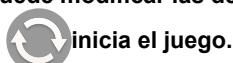
INTERFAZ DEL JUEGO PRINCIPAL

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

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.

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.

TIR. AUTO.

Pinche en los botones que muestran el número de posibles juegos 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 DESCIEDE 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 | .es