

Regolamento **Big Bad Wolf: Crash & Crumble**

L'obiettivo del gioco è quello di prevedere il risultato selezionando una delle possibili opzioni:

- Una casa (di paglia, legno o mattoni) non crollerà dopo che il **Lupo** avrà soffiato
- Il **Lupo** farà crollare tutte e tre le case

Il giocatore può puntare sul fatto che la casa selezionata non crollerà oppure sul fatto che il Lupo vincerà facendo crollare tutte e tre le case. Il giocatore può piazzare una puntata singola o diverse puntate oppure può puntare su tutte le posizioni possibili.

Al termine del round di puntate, il **Lupo** inizia a soffiare e i moltiplicatori compaiono accanto a ciascuna casa e al simbolo del **Lupo**. Mentre il **Lupo** continua a soffiare, questi moltiplicatori aumentano passando dal valore minimo a quello massimo possibile negli intervalli disponibili indicati di seguito (inclusi i valori iniziali e finali):

- Casa di paglia: da 3x a 15x
- Casa di legno: da 1,5x a 7,5x
- Casa di mattoni: da 1x a 5x
- **Lupo**: da 8x a 40x

Ciascun risultato possibile ha diverse probabilità di verificarsi:

- La **Casa di mattoni** è sopravvissuta all'attacco del Lupo: 48%
- La **Casa di legno** è sopravvissuta all'attacco del Lupo: 32%
- La **Casa di paglia** è sopravvissuta all'attacco del Lupo: 16%
- Il **Lupo** ha fatto crollare tutte e tre le case: 4%

Quando il **Lupo** ha smesso di soffiare, i moltiplicatori vengono fissati e viene annunciato il risultato del round di gioco. I giocatori che hanno vinto ricevono la loro puntata moltiplicata per il valore finale del moltiplicatore corrispondente. Gli altri giocatori perdono le proprie puntate.

Esempio:

*Un giocatore ha piazzato una puntata da 20 sulla **Casa di paglia**. Il **Lupo** inizia a soffiare ed i moltiplicatori per ciascuna casa iniziano ad aumentare. Quando il **Lupo** smette di soffiare, la **Casa di legno** e la **Casa di mattoni** crollano, mentre la **Casa di paglia** rimane in piedi. Su di essa viene fissato un moltiplicatore finale da 8x. La vincita del giocatore è pari a $20 \times 8 = 160$.*

The Pig reveal

The Pig reveal è una puntata collaterale che un giocatore può piazzare senza puntare su nessun'altra posizione.

Questa puntata è vincente se, durante il round di gioco, compaiono uno o più porcellini in una delle case che sono crollate. La vincita dipende da quanti porcellini vengono rivelati, ovvero uno, due o tre:

- 1 porcellino: 5x
- 2 porcellini: 10x
- 3 porcellini: 20x

I porcellini possono comparire soltanto in una delle case del round di gioco. Se nelle case crollate non viene rivelato nessun porcellino, i giocatori perdono la puntata **The Pig reveal**.

Funzionamento del gioco

Il giocatore può piazzare la puntata su una o più delle seguenti posizioni: **Casa di paglia**, **Casa di legno**, **Casa di mattoni**, **Lupo** e **The Pig reveal**. I giocatori che non hanno piazzato una puntata nel tempo a disposizione partecipano alla partita come spettatori.

Dopo il messaggio di "Nessuna puntata ulteriore", ha inizio il gioco, il **Lupo** animato cerca di far crollare le case soffiando. Più a lungo soffia il **Lupo**, più aumentano i moltiplicatori assegnati a ciascuna opzione di puntata.

Quando il **Lupo** ha smesso di soffiare, i moltiplicatori vengono fissati e viene annunciato il risultato:

- Se la casa di paglia rimane in piedi, la puntata **Casa di paglia** è vincente.
- Se la casa di legno rimane in piedi, la puntata **Casa di legno** è vincente.
- Se la casa di mattoni rimane in piedi, la puntata **Casa di mattoni** è vincente.
- Se tutte e tre le case crollano, la puntata **Lupo** è vincente.

Durante ciascun round di gioco, vi è la possibilità che compaiano uno, due o tre porcellini in una delle case che sono crollate. Se il giocatore ha piazzato una puntata sulla **The Pig reveal**, la relativa vincita viene sommata alle vincite totali al termine del round.

Una volta annunciati il risultato e il premio, i giocatori ricevono il pagamento in base alle loro puntate. Il round di gioco termina ed ha inizio un nuovo round di puntate.

Come piazzare le puntate

- Se il giocatore accede al tavolo durante un round di gioco, deve attendere la mano successiva per poter piazzare le te puntate.
- Per piazzare una puntata, bisogna selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata.
- Possono essere piazzate più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione per piazzare le puntate.
- Una volta terminato il tempo a disposizione per puntare, ha inizio il round di gioco.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per giocare un altro round, piazzare nuovamente le puntate oppure o utilizzare il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) nella partita principale è pari al **96%**.

Il valore di RTP per la puntata collaterale **The Pig reveal** è pari al **96%**.

Tabella dei pagamenti

| Tipo di puntata | Premi |
|-----------------|-----------|
| Casa di mattoni | 1-5:1 |
| Casa di legno | 1,5-7,5:1 |

| | |
|----------------|--------|
| Casa di paglia | 3-15:1 |
| Lupo | 8-40:1 |
| The Pig reveal | 5-20:1 |

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni che influiscano sulla sessione di gioco. Tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una **X**.

NOTA SULLE DISCONNESSIONI

Se il giocatore viene disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco.