

Regolamento **A Mummy Full of Wilds**

Gioco di base

Quando comincia una nuova partita, il percorso mostra un nuovo reperto, assegnando un modificatore una volta completato.

Percorsi e vincite

A ogni discesa vincente si illumina una casella del percorso. Dopo una discesa di simboli senza vincite le frecce accese si disattivano.

Quando tutte le posizioni sono illuminate, si ottiene il reperto visualizzato.

Quando inizia una nuova partita, la lunghezza del percorso può cambiare, variando da un minimo di due a un massimo di cinque caselle.

Una volta accreditate le vincite, i simboli vincenti esploderanno e nuovi simboli scenderanno dall'alto.

Si continua così finché non si realizzano più nuove vincite.

Il percorso scompare quando ci sono i modificatori.

Bastone Wild

La mummia spara ai rulli, facendo comparire un certo numero di Wild.

Dopo che tutti i Wild sono stati aggiunti, vengono corrisposte le vincite.

Il bonus può ripetersi.

Scarabeo Wild

La mummia controlla uno scarabeo che aggiunge un numero casuale di Wild ai rulli durante la rotazione.

Alla fine, i rulli si fermano e le vincite vengono corrisposte.

Il bonus può ripetersi.

Pergamena Wild

La mummia fa girare i simboli regolari attraverso una pergamena prima di fermarsi su uno di essi.

I simboli sui rulli corrispondenti ai simboli della mummia sono rimpiazzati con Wild e le eventuali vincite sono corrisposte.

Il bonus può ripetersi.

Macchina fotografica Wild

La mummia fa una foto con la sua macchina fotografica.

Questa appare sui rulli e può rivelare un Wild gigante che occupa 2x2, 3x3 o 4x4 posizioni.

Le eventuali vincite sono quindi corrisposte.

Il bonus può ripetersi.

Lock & Spin

Se al completamento di un percorso è visualizzato il copricapo Lock & Spin, viene attivato il bonus Lock & Spin.

Durante il bonus Lock & Spin, ogni posizione sul tabellone di gioco rappresenta un rullo a sé stante.

Il bonus inizia con 3 re-spin, che sono reimpostati a 3 ogni volta che viene visualizzato un simbolo.

I simboli vengono fissati sui rulli.

Se in una serie consecutiva di 3 spin non compare alcun simbolo, il bonus termina.

I simboli disponibili nel bonus Lock & Spin sono la gemma blu, la gemma verde, la gemma rossa e il libro d'oro. A ogni gemma visualizzata si ottiene un valore in contanti al termine del bonus. A ogni libro d'oro visualizzato si ottiene uno dei quattro modificatori del reperto Wild. Ogni vincita ottenuta in un modificatore è aggiunta al termine del bonus Lock & Spin.

Le gemme blu moltiplicano la puntata x0,5 o x1.

Le gemme verdi moltiplicano la puntata x1.5, x2, x2.5, x3, x3.5, x4 o x4.5.

Le gemme rosse moltiplicano la puntata x5, x6, x7, x8 o x9.

Tutte le gemme moltiplicano la puntata totale.

Al termine del bonus Lock & Spin, tutte le vincite generate da gemme e libro d'oro sono sommate e corrisposte. Se viene riempito interamente un tabellone di gioco, si vince un importo pari a 1000 volte la puntata totale.

Regole

- Tutte le vincite si intendono per combinazioni che vanno da sinistra a destra e viceversa.
- Tutti i premi si intendono per combinazioni di simboli uguali e adiacenti sulle linee attive.
- Paga solo la vincita più elevata per la linea selezionata. Le vincite realizzate sulle linee si sommano.
- Le vincite realizzate sulle linee si sommano.
- 5 vincite identiche vengono pagate una volta sola.
- Sulla tabella delle vincite sono sempre indicate le vincite in base alla puntata e al numero di linee attuali.
- I simboli Wild possono comparire su tutti i rulli.
- Se la linea di vincita è composta interamente da simboli Wild, la vincita del simbolo pagante più alto è pagata sulle linee selezionate.
- La vincita di un bonus Lock & Spin è accreditata direttamente e non può essere rischiate.
- Tutte le vincite in modalità di base che avviano un bonus Lock & Spin fanno parte della vincita bonus e non possono essere rischiate.

In caso di malfunzionamenti si invalidano tutte le partite e i pagamenti.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,07%**.