

Regolamento AREA LINK PHOENIX

Lo schermo di gioco ospita 3 spazi disposti verticalmente per ciascuno dei 5 rulli della slot. Negli spazi si dispongono i simboli che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di valore compreso fra 0,20€ e 50,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un ventesimo della puntata totale.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verificano combinazioni di più icone uguali contigue senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano. Per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Simbolo Jolly:

- Il simbolo Fenice è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi i simboli Sfera Infuocata. Genera inoltre una propria combinazione vincente.

Simbolo Bonus:

- I simboli Sfera Infuocata non generano una propria vincita, ma attivano la funzione Area Link. Dopo l'arresto dei rulli i simboli Sfera Infuocata possono assumere una colorazione Arancio, Magenta o Rossa; il colore influenza la funzione Area Link.

Funzione Area Link: La funzione Area Link può attivarsi casualmente in qualsiasi giocata in cui sia apparso almeno un simbolo Sfera Infuocata. Il colore assunto dal simbolo (o dai simboli) Sfera Infuocata apparsi durante la giocata attivante determinerà quali potenziamenti saranno attivi durante la funzione; i potenziamenti sono descritti più avanti.

Durante la funzione, ogni posizione della griglia è considerata appartenente a un rullo indipendente su cui possono apparire solo posizioni vuote o simboli Sfera Infuocata Gialla. Ciascun simbolo Sfera Infuocata Gialla è associato a un importo che è un multiplo della puntata corrente. All'attivarsi della funzione, al giocatore vengono assegnate 3 giocate aggiuntive durante le quali tutti i simboli Sfera Infuocata Gialla visualizzati restano in posizione mentre negli altri spazi vengono disposti casualmente posizioni vuote o altri simboli Sfera Infuocata Gialla. Se durante una delle giocate aggiuntive appaiono uno o più simboli Sfera Infuocata Gialla ulteriori, anche questi vengono bloccati in posizione e il contatore delle giocate aggiuntive residue viene riportato a 3. La funzione termina se si verificano 3 giocate aggiuntive consecutive senza che appaiano nuovi simboli Sfera Infuocata Gialla oppure se tutti e 20 gli spazi della slot vengono occupati da simboli Sfera Infuocata Gialla. Se tutti e 20 gli spazi vengono riempiti da simboli Sfera Infuocata Gialla, il giocatore si aggiudica il jackpot Grand (pari a 5.000x la puntata totale). Al termine della funzione, il giocatore incassa il totale degli importi visualizzati sui simboli Sfera Infuocata Gialla (a cui si somma l'eventuale jackpot Grande).

I potenziamenti che possono essere attivi in base al colore dei simboli Sfera Infuocata attivanti sono i seguenti:

Potenziamento Fenice Arancione: A ogni giocata verrà determinato casualmente un moltiplicatore (x2, x3 o x5). Il moltiplicatore verrà applicato a tutti gli importi dei simboli Sfera Infuocata Gialla che saranno bloccati durante la giocata.

Potenziamento Fenice Magenta: Durante la funzione saranno disponibili due griglie di gioco indipendenti. Ogni griglia avrà il proprio contatore giocate gratuite residue indipendente dall'altra e il gioco proseguirà fino a che ciascuna delle due avrà completato tutte le giocate o riempito tutte le posizioni. Al termine della funzione il giocatore si aggiudicherà la somma dei premi di entrambe.

Potenziamento Fenice Rossa: Durante la funzione potranno apparire, oltre ai simboli Sfera Infuocata Gialla, anche simboli Sfera Infuocata Rossa. Ogni volta che apparirà un simbolo Sfera Infuocata Rossa, verrà assegnato un premio pari alla somma dei premi di tutti i simboli Sfera Infuocata Gialla già bloccati dopodiché la Sfera Infuocata Rossa si trasformerà in una Sfera Infuocata Gialla.

Potenziamenti Fenice Multipli: Se nella giocata attivante erano presenti più simboli Sfera Infuocata che hanno rivelato colori differenti, saranno attivi tutti i relativi potenziamenti. Se è attivo un Potenziamento Arancione assieme ad uno Magenta, verrà determinato un unico moltiplicatore che verrà applicato ad entrambe le griglie; se è attivo un Potenziamento Arancione assieme ad uno Rosso, il moltiplicatore verrà applicato dopo la trasformazione della Sfera Infuocata Rossa in Sfera Infuocata Gialla; se è attivo un Potenziamento Rosso assieme ad uno Magenta, la Sfera Infuocata Rossa raccoglierà i premi solo all'interno della propria griglia.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.
Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi alle diverse icone sono i seguenti:

Icane	Payout delle Combinazioni di Icone			
	2 Icone	3 Icone	4 Icone	5 Icone
Fenice	-	20	40	200
Piume	-	10	20	100
Gemma Rossa	-	5	10	50
Gemma Arancione	-	5	10	50
Gemma Viola	-	5	10	40
Gemma Verde	-	5	10	40
A	-	2	5	20
K	-	2	5	20

Payout delle Combinazioni di Icone				
Icane	2 Icone	3 Icone	4 Icone	5 Icone
Q	-	2	5	20
J	-	2	5	20
10	-	2	5	20
9	-	2	5	20

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,20%**.