

## Regolamento\_ALPHA GODS: ZEUS

Lo schermo di gioco ospita 4 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 ammontare compreso fra 0,20€ e 50,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un decimo 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 simboli uguali contigui 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:

- I simboli Wild (Wild, Almighty Wild e Wild Moltiplicatore) sono simboli jolly e possono sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi i gettoni Bonus e Jackpot. Una combinazione composta da soli simboli jolly paga come la combinazione di vincita più alta. I simboli Almighty Wild attivano la funzione Almighty Wild. I simboli Wild Moltiplicatore non appaiono normalmente sui rulli, ma possono venir introdotti dalla funzione Almighty Wild; questi simboli jolly sono associati a un moltiplicatore (compreso fra 2x e 10x) che viene applicato alle vincite che contribuiscono a formare; se più simboli Wild Moltiplicatore partecipano a una stessa combinazione, i loro moltiplicatori vengono sommati fra di loro e poi applicati alla vincita.
- I gettoni Jackpot (Mini, Minor, Major e Mega) appaiono solo durante il Main Game e possono essere associati a qualsiasi altro simbolo. I gettoni non prevedono una propria vincita né alterano le vincite del simbolo a cui sono associati, ma vengono raccolti e fanno progredire la funzione Ruota Jackpot.
- I gettoni Bonus (Bronzo, Argento, Oro e Diamante) appaiono solo durante il Main Game e solo dopo che è stata completamente riempita la barra di avanzamento Almighty Wild. I gettoni non prevedono una propria vincita né alterano le vincite del simbolo a cui sono associati, ma vengono raccolti e possono attivare la funzione UpZones LockNWin.

Funzione Almighty Wild: Questa funzione si attiva ogni volta che appare un simbolo Almighty Wild in qualsiasi posizione sui rulli. Vengono selezionate casualmente alcune posizioni attorno al simbolo Almighty Wild attivante e l'area che comprende queste posizioni viene indicata come zona elettrica. Tutti i simboli nella zona elettrica vengono sostituiti da simboli Wild prima del calcolo delle vincite della giocata. Oltre a questo effetto base, la funzione Almighty Wild può avere degli effetti aggiuntivi in base all'esito del giro della ruota Almighty Wild che è sempre visibile a sinistra della slot e che viene azionata a ogni attivazione della funzione Almighty Wild. I simboli presenti sulla ruota dipendono dallo stato della barra di avanzamento Almighty Wild.

Barra di avanzamento Almighty Wild: Sopra la slot è presente una barra di avanzamento Almighty Wild associata alla ruota Almighty Wild. La ruota è suddivisa in spicchi che inizialmente contengono solo simboli Tuono e Doppio Tuono. Ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un simbolo jolly Almighty Wild, prima dell'attivazione della funzione Almighty Wild avviene un avanzamento lungo la barra Almighty Wild. Quando vengono raggiunte le specifiche posizioni indicate sulla barra, alla ruota vengono aggiunti nuovi simboli, nell'ordine: Giocata aggiuntiva, No Basso, Pile di Jolly e Moltiplicatore. Ciascun simbolo aggiunto permane per tutte le giocate successive; una volta che tutti i simboli sono stati aggiunti alla ruota, la barra di avanzamento Almighty Wild viene rimossa, diventa disponibile la funzione UpZones LockNWin e lo spazio sopra la slot viene occupato dal Montepremi Bonus.

I simboli che possono essere presenti sulla ruota Almighty Wild e i loro effetti sono i seguenti:

Tuono: Solo la funzione base.

**Doppio Tuono:** Viene aggiunto ai rulli un simbolo jolly Almighty Wild in posizione casuale. Questo simbolo non fa avanzare la barra Almighty Wild, ma crea un'ulteriore zona elettrica.

**Giocata aggiuntiva:** Dopo che le vincite della giocata sono state assegnate una prima volta, tutti i simboli jolly e i simboli che partecipano a una vincita vengono trattenuti mentre le altre posizioni girano nuovamente per una giocata aggiuntiva al termine della quale le vincite vengono assegnate nuovamente.

**No Basso:** Prima del calcolo delle vincite tutti i simboli A, K, Q, J e 10 vengono rimossi dai rulli e i simboli che si trovavano sopra di essi cadono per riempire le posizioni vuote.

**Pile di Jolly:** Dopo che la zona elettrica è stata generata e popolata di simboli Wild, ma prima del calcolo delle vincite della giocata, vengono selezionati casualmente da 1 a 3 rulli che vengono interamente popolati di simboli Wild. Se in una posizione che verrebbe trasformata era già presente un simbolo Wild o Almighty Wild, questo si trasforma in un simbolo Wild Moltiplicatore 2x.

**Moltiplicatore Jolly:** Dopo che la zona elettrica è stata generata e popolata di simboli Wild, ma prima del calcolo delle vincite della giocata, tutti i simboli Wild e Almighty Wilds vengono trasformati in simboli Wild Moltiplicatore con moltiplicatori casuali (fra 2x e 10x).

**Funzione UpZones LockNWin:** Questa funzione è disponibile solo dopo che è stata riempita la barra di avanzamento Almighty Wild. Ogni volta che appare, in qualsiasi posizione, un gettone Bonus (Bronzo, Argento, Oro o Diamante) questo viene raccolto nell'apposito spazio Montepremi Bonus posto sopra la slot e vi è una possibilità che si attivi casualmente la funzione UpZones LockNWin. Il tipo di gettone attivante determina il numero di giocate vinte dal giocatore e il numero di UpZones che verranno attivate: Bronzo 3 Giocate con 3 UpZones, Argento 4 Giocate con 4 UpZones, Oro 5 Giocate con 5 UpZones o Diamante 6 Giocate con 6 UpZones.

**Funzione Scommessa:** Prima dell'inizio della funzione UpZones LockNWin è possibile scommettere contro il banco per promuovere la funzione a un livello superiore rispetto a quello vinto in gioco. Accettare la scommessa è facoltativo. Se la scommessa viene persa si perde il diritto all'attivazione della funzione; se la scommessa viene vinta la funzione si svolge con un maggior numero di giocate e di UpZones. Se si è già vinta la funzione al livello Diamante la scommessa non verrà proposta.

La funzione UpZones LockNWin si svolge su una griglia di 5 colonne e 4 righe sopra le quali è visibile un rullo speciale. Durante la funzione UpZones LockNWin ciascuna posizione della griglia principale mostra un rullo indipendente su cui possono apparire solo simboli Sfera o posizioni vuote. Ciascun simbolo Sfera è associato a un premio (di importo compreso fra 1x e 100x la puntata totale). Il numero di giocate inizialmente disponibili per il giocatore dipende dal tipo di gettone attivante. All'inizio della funzione, alcune posizioni (il cui numero dipende dal tipo di gettone attivante) vengono evidenziate con una cornice e identificate come UpZones. Se una sfera appare in una UpZones, viene assegnato un giro del rullo speciale che garantisce un bonus. Dopo che il bonus è stato applicato, una nuova posizione ancora libera diventa UpZones. I bonus che possono essere assegnati dal rullo speciale sono i seguenti:

**Incasso:** Il giocatore vince un premio pari alla somma dei valori su tutti i simboli Sfera già bloccati.

**Potenziamento:** Aumenta il valore su ciascun simbolo Sfera già bloccato dell'importo indicato (compreso fra 1x e 25x).

**Moltiplicatore:** Seleziona un simbolo Sfera casuale e moltiplica il suo valore per il fattore indicato (fra 2x e 100x). Il valore di ciascun simbolo Sfera non può essere moltiplicato più di una volta.

**Giocata:** Assegna il numero indicato di giocate aggiuntive (fra 1 e 5) che vengono aggiunte alle giocate residue.

**Jackpot:** Attiva la funzione Ruota Jackpot.

La funzione UpZones LockNWin termina se si esauriscono le giocate residue oppure se tutti gli spazi vengono occupati da simboli Sfera. Al termine della funzione, il giocatore incassa il totale degli importi visualizzati sui simboli Sfera.

**Ruota Jackpot:** Questo gioco prevede quattro diversi premi Jackpot: Mini, Minor, Major e Mega. Ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un gettone Jackpot, il premio corrispondente viene incrementato di un valore pari a 1x la puntata totale corrente.

Il premio Mini parte da 10x la puntata totale corrente e può aumentare fino a 25x.

Il premio Minor parte da 25x e può aumentare fino a 100x.

Il premio Major parte da 250x e può aumentare fino a 500x.

Il premio Mega parte da 2.500x e può aumentare fino a 5.000x.

Ogni volta che viene raccolto un gettone Jackpot, oltre a venir incrementati i premi, vi è una possibilità che si attivi la funzione Ruota Jackpot. Quando la funzione si attiva, la ruota gira una sola volta e assegna uno dei premi. Dopo che un premio è stato assegnato, riparte dal proprio valore base.

Funzione Acquista: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e solo dopo che è stata riempita la barra di avanzamento Almighty Wild. La funzione viene attivata dal giocatore cliccando sull'apposito bottone. Il giocatore può pagare gli importi indicati per attivare immediatamente la funzione UpZones LockNWin al livello desiderato:

Pagando 70x la puntata totale è possibile attivare le Upzones LockNWin Bronzo.

Pagando 90x è possibile attivare le Upzones LockNWin Argento.

Pagando 150x le Upzones LockNWin Oro.

Pagando 500x le Upzones LockNWin Diamante.

Pagando 100x le Upzones LockNWin a un livello determinato casualmente.

La funzione acquista può non essere sempre disponibile. Dopo l'acquisto, è possibile usare la funzione Scommessa per tentare di vincere la funzione Upzones LockNWin a un livello più alto di quello acquistato.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

#### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,01%**.