

## **Regolamento\_Ammitt Hellfire**

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 ammontare compreso fra 0,20€ e 40,00€ 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 verifichino 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:

- Il simbolo Wild è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi i simboli Piramide, Moneta, Ammit e Vincita Massima. Genera inoltre la propria combinazione vincente.
- Il simbolo Piramide è un simbolo scatter che può apparire solo sui rulli 2, 3 e 4. Non genera una propria vincita, ma può attivare la Funzione Bonus e far aumentare il Moltiplicatore Funzione.
- I simboli Moneta (Blu, Viola o Rossa) sono simboli speciali che non generano una propria vincita di linea, ma vengono associati a dei premi che possono essere vinti durante la funzione Incasso e la Funzione Bonus. I simboli Moneta Blu vengono associati a premi di Basso Valore di importo pari a 1x, 1,5x, 2x, 3x o 5x la puntata; i simboli Moneta Viola vengono associati a premi di Medio Valore di importo pari a 7,5x, 10x, 15x o 25x la puntata; i simboli Moneta Rossa vengono associati a premi di Alto Valore di importo pari a 50x, 100x, 500x o 5.000x la puntata. Gli importi dei premi di Basso, Medio e Alto Valore sono sempre visibili nella parte alta della schermata.
- Il simbolo Ammit è un simbolo speciale che compare solo sul rullo 5. Non genera una propria vincita, ma attiva la funzione Incasso.
- Il simbolo Vincita Massima (Max Win) è un simbolo speciale che assegna una vincita pari a 6.000x la puntata totale se appare insieme a un simbolo Ammit. La Funzione Bonus non può attivarsi in una giocata in cui appare questo simbolo.

**Moltiplicatore Funzione:** A destra della slot è sempre visibile il valore attuale del Moltiplicatore funzione. Il Moltiplicatore parte da 1x e aumenta di 1 (fino a un massimo di 10x) ogni volta che appaiono simboli Piramide sui rulli 2 e 3, ma non appare nessun simbolo Piramide sul rullo 4. Questo moltiplicatore non ha effetto durante il Main Game, ma viene applicato ai premi durante la Funzione Bonus. Il Moltiplicatore riparte da un valore casuale compreso fra 1x e 4x al termine della Funzione Bonus.

**Funzione Incasso:** Questa funzione si attiva quando, durante il Main Game, appare un simbolo Ammit in qualsiasi posizione sul rullo 5 ed è presente almeno un simbolo Moneta su qualsiasi rullo. A ciascun simbolo Moneta viene associato un premio fra quelli disponibili in base al suo colore, poi il giocatore si aggiudica la somma dei premi presenti su tutti i simboli Moneta visibili sui rulli.

**Funzione Premio Misterioso:** Questa funzione può attivarsi in modo casuale su qualsiasi giocata del Main Game e assegnare un premio. Il premio assegnato viene selezionato

casualmente fra i premi di Basso, Medio o Alto Valore.

**Funzione Bonus:** Questa funzione si attiva quando appaiono 3 simboli Piramide in qualsiasi posizione sui rulli 2, 3 e 4. Durante questa funzione, ai premi di Basso, Medio e Alto Valore viene applicato il Moltiplicatore Funzione che era stato raggiunto nel corso del Main Game. La funzione si svolge su una griglia di 3x5 spazi ciascuno dei quali viene considerato come appartenente a un rullo indipendente su cui possono apparire solo posizioni vuote o simboli Moneta (Blu, Viola o Rossa). Il giocatore dispone inizialmente di 3 giocate, ogni giocata in cui non appare nessun nuovo simbolo Moneta consuma una giocata residua, tutti i simboli Moneta che appaiono vengono bloccati in posizione e riportano il contatore delle giocate residue a 3. Il Bonus termina quando vengono esaurite le giocate residue oppure quando tutte le posizioni della griglia vengono occupate da simboli Moneta. Al termine del Bonus, a ciascun simbolo Moneta viene associato un premio casuale in base al suo colore: ai simboli Moneta Blu vengono associati premi di Basso Valore, ai simboli Moneta Viola premi di Medio Valore e ai simboli Moneta Rossa premi di Alto Valore. Il giocatore si aggiudica quindi la somma di tutti i premi. Se l'intera griglia è stata occupata da simboli Moneta, il premio totale viene raddoppiato. Questo Bonus ha un limite di vincita pari a 6.000x la puntata, se tale limite viene raggiunto, la somma viene assegnata ed eventuali vincite o giocate residue vengono annullate. Gli importi dei premi nella funzione vengono calcolati in base alla puntata della giocata attivante. Al termine della Funzione Bonus il valore del Moltiplicatore Funzione riparte da un valore casuale compreso fra 1x e 4x.

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 ai diversi simboli sono i seguenti:

| Simbolo      | Payout delle Combinazioni di simboli |           |           |           |  |
|--------------|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|--|
|              | 2 Simboli                            | 3 Simboli | 4 Simboli | 5 Simboli |  |
| Wild         | -                                    | 10        | -         | -         |  |
| Occhio di Ra | -                                    | 5         | 10        | 50        |  |
| Scarabeo     | -                                    | 4         | 8         | 40        |  |
| Papiro       | -                                    | 3         | 6         | 30        |  |
| Pugnale      | -                                    | 2         | 4         | 20        |  |
| A            | -                                    | 1         | 2         | 10        |  |
| K            | -                                    | 1         | 2         | 10        |  |
| Q            | -                                    | 1         | 2         | 10        |  |
| J            | -                                    | 1         | 2         | 10        |  |
| 10           | -                                    | 1         | 2         | 10        |  |

#### PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.05%**