

Regolamento BOOK OF MONSTERS

Book of Monsters è una videoslot con griglia 7x7 in cui tutti i simboli pagano in blocchi di minimo 5 simboli collegati orizzontalmente o verticalmente.

Durante il gioco base, ad ogni giro, possono comparire simboli 3x3, 4x4, 5x5, 6x6 o 7x7 in modo casuale.

Caratteristiche e funzionalità

- Tutti i simboli pagano in blocchi di minimo 5 simboli collegati orizzontalmente o verticalmente.
- Per ogni combinazione vincente viene pagata solo la vincita più alta.
- Quando si vince con più blocchi, tutte le vincite vengono aggiunte alla vincita totale.
- Tutte le vincite vengono moltiplicate per la puntata di base.
- Tutti i valori sono espressi come vincite effettive in gettoni.
- Le scommesse vengono effettuate in gettoni.
- Per controllare le scommesse, l'utente può modificare il valore di un gettone in valuta reale.
- Saldo, scommesse e vincite sono sempre visualizzati sia in monete che in valuta reale.
- Ci sono 8 simboli diversi nel gioco:
 - o 3 simboli alti
 - o 4 simboli bassi
 - o 1 simbolo Bonus

Giri Gratis

- Ottieni 4, 5, 6 o 7 simboli Bonus per attivare la funzione Giri Gratis e vincere rispettivamente 5, 6, 7 o 8 giri gratis.
- Innanzitutto, viene selezionato un simbolo pagante casuale che sarà il simbolo Grasso per il successivo round di Giri Gratis.
- Prima dell'inizio del round, puoi scommettere separatamente per aumentare il valore del simbolo Grasso selezionato al valore immediatamente superiore o per aumentare il numero di giri gratis per il round successivo. Puoi anche raccogliere il simbolo Grasso corrente e la quantità di giri gratis e iniziare il round in qualsiasi momento.
- Se scegli di scommettere per il simbolo Grasso, le pagine di un libro girano e viene rivelato il simbolo di valore superiore o viene mostrato "The End". Se viene rivelato il simbolo, la scommessa è vinta e il simbolo Grasso per il round successivo viene cambiato con quello nuovo. Se viene rivelato "The End", la scommessa è persa e il round termina.
- Se si sceglie di scommettere per ottenere giri gratis aggiuntivi, le pagine di un libro girano e viene rivelato il numero di giri gratis successivi o viene mostrato "The End". Se viene rivelato il numero di giri gratis, la scommessa è vinta e il numero di giri gratis per il round successivo viene modificato con quello nuovo. Se viene rivelato "The End", la scommessa è persa e il round termina.
- La possibilità di vincere una delle opzioni di scommessa dipende dalla quantità attuale di giri gratis, dal simbolo Grasso attuale e dall'opzione di scommessa selezionata. Le probabilità sono indicate nel gioco sotto i rispettivi pulsanti di scommessa.
- Si può scommettere solo fino a 8 giri gratis o il simbolo di valore più alto nel gioco come simbolo Grasso.
- Il round di Giri Gratis inizia quando si sceglie di raccogliere l'attuale quantità di giri gratis e l'attuale simbolo Grasso o quando sono state raggiunte le puntate massime.

- Il round di Giri Gratis ha una funzione progressiva.
- Quando il round inizia, sullo schermo è sempre presente un simbolo Grasso 1x1, che si sposta in una posizione casuale ad ogni giro.
- Tutte le istanze del simbolo che è stato selezionato come simbolo Grasso per questo round che hanno colpito durante il round e non sono sovrapposte dal simbolo Grasso stesso, vengono raccolte in un contatore e quando vengono raggiunte determinate soglie di simboli raccolti, i simboli Grassi aumentano di dimensioni:
 - o Raccogli 30 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 2x2.
 - o Raccogli altri 27 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 3x3.
 - o Raccogli altri 24 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 4x4.
 - o Raccogli altri 20 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 5x5.
 - o Raccogli altri 16 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 6x6.
 - o Raccogli altri 12 per aumentare la dimensione del simbolo Grasso a 7x7.
- Ogni volta che la dimensione del simbolo Grasso aumenta di 1, 2 o 3 vengono assegnati casualmente altri giri gratuiti.
- Durante la funzione sono in gioco rulli speciali.

Vincita Massima

- La vincita massima è limitata a 5.000x la puntata sia nel gioco base che nei giri gratis. Se la vincita totale di un giro di Giri Gratis raggiunge 5.000x la puntata, il giro termina immediatamente, la vincita viene assegnata e tutti i giri gratis rimanenti vengono persi.

Puntata Ante

- Il giocatore ha la possibilità di selezionare il moltiplicatore della puntata. A seconda della puntata selezionata, il gioco si comporta in modo diverso.
- I valori possibili sono:
 - o Moltiplicatore puntata 40x - Ottieni 3, 4, 5, 6 o 7 simboli Bonus per attivare la funzione Giri Gratis e vincere rispettivamente 4, 5, 6, 7 o 8 giri gratis. Se la funzione si attiva con un minimo di 3 simboli Bonus invece che un minimo di 4, la possibilità di ottenerla è naturalmente sette volte superiore. La funzione Acquista Giri Gratis è disabilitata.
 - o Moltiplicatore puntata 20x - Gioco normale.

Acquista Bonus

- Il round di Giri Gratis può essere attivato immediatamente dal gioco base acquistandolo per 100x la puntata totale attuale.

Quando si acquista il round di Giri Gratis, sul giro di attivazione possono comparire casualmente 4, 5, 6 o 7 simboli Bonus.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **95,50%**.