

# Regolamento Barn Busters

“Barn Busters “

## **Giocate non completate**

Se la tua giocata viene interrotta tutte le informazioni di gioco e le puntate piazzate vengono memorizzate fino alla sessione di gioco successiva. Potrai riprendere la giocata dal punto in cui è stata interrotta. Le puntate irrisolte, piazzate ma con esito in sospeso in partite non portate a termine, diventeranno nulle dopo 90 giorni. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

## **Informazioni**

Le vincite per via vengono assegnate per combinazioni di simboli adiacenti, secondo le informazioni nella tabella dei pagamenti e le regole del gioco. Quando si vince su più vie in un singolo round di gioco, tutte le vincite vengono sommate. Tutte le vincite dalle Funzioni (come Barn Spins), Giochi Bonus e/o Scatters (se applicabile) vengono anche aggiunte alle vincite per via. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di un round di gioco. Le funzioni Barn Spin vengono giocate con la stessa puntata del round di gioco che ha attivato la funzione, salvo diversa indicazione. La puntata non può essere modificata durante un round di gioco in corso. Si prega di fare riferimento alle regole del gioco per ulteriori informazioni. Tutte le vincite pagano da sinistra a destra, a partire dal rullo più a sinistra. Solo la vincita più alta viene pagata per combinazione di simboli vincenti.

## **Regole del gioco**

Nel gioco base, la doppia Ruota può assegnare al giocatore caratteristiche Sheep o bonus prizes istantanei. La Ruota ha due possibili livelli di ricompense. La prima Ruota può essere attivata se 1 o 2 Big Bell Scatters appaiono sui rulli e allertano il Lupo, che può attivare la Ruota. Il Lupo è puramente visivo e il suo stato non influisce sulla probabilità di attivazione della funzione. Se la prima Ruota viene attivata, può fermarsi sulla funzione Cashmere Spins, Mini Prize: x10, Minor Prize: x20, o su un segmento di Upgrade. Se la Ruota si ferma su Upgrade, la seconda Ruota con prizes più grandi verrà sbloccata e girerà per assegnare Woollyhammer, Banksie, Major Prize: x50, Grand Prize: x100, o Ultra Prize: x500. Se un prize istantaneo viene assegnato dalla Ruota, verrà pagato immediatamente. La presentazione della Ruota non rappresenta probabilità reali.

Se una funzione Sheep viene attivata, verranno assegnati 6 re-spin (senza riattivazione). I Big Bell Scatters che hanno attivato la Ruota costruiranno i Frames iniziali del potere di quel Sheep prima che i rulli girino. Qualsiasi Big Bell Scatters che atterra durante questi re-spin si trasformerà nei Frames di quel Sheep.

Ci sono tre Funzioni Sheep, ognuna delle quali mostra un titolo unico sullo schermo quando viene attivata: Funzione Banksie Sheep – “Buildin’ Gold”, Funzione Woollyhammer Sheep – “Buildin’ Wood”, Funzione Cashmere Sheep – “Buildin’ Hay”. I Frames possono essere aggiornati solo quando la griglia è piena. I Hay Frames si aggiornano a Wood Frames; i Wood Frames si aggiornano a Gold Frames. Se i rulli sono pieni di Gold Frames e un Big Bell Scatter atterra, pagherà immediatamente, x100. I Barn Spins non possono essere attivati durante questa funzione.

3 o più Big Bell Scatters attivano i Barn Spins. Se atterrano 3 Big Bell Scatters, verranno assegnati 3 Hay Frames iniziali nei Barn Spins. Se atterrano 4 Big Bell Scatters, verranno assegnati 4 Wood Frames iniziali nei Barn Spins. Se atterrano 5 Big Bell Scatters, verranno assegnati 5 Gold Frames iniziali nei Barn Spins. Verranno assegnati 6 Barn Spins iniziali, e i Barn Spins possono essere riattivati atterrando 3 o più Big Bell Scatters. La Ruota dei Premi può assegnare +1, +3 o +5 Barn Spins extra. I Barn Spins sono limitati a 80.

Se un Big Bell Scatter atterra, apparirà un Hay Frame. Se un Big Bell Scatter atterra su un Hay Frame, verrà aggiornato a un Wood Frame. Se un Big Bell Scatter atterra su un Wood Frame, verrà aggiornato a un Gold Frame. Se un Big Bell Scatter atterra su un Gold Frame, si sposterà in un'altra posizione del rullo per creare un Hay Frame se lo spazio è vuoto, o aggiornerà il Frame già presente. Se non ci sono spazi vuoti disponibili, aggiornerà il tipo più basso di Frame. Se i rulli sono pieni di Gold Frames e un Big Bell Scatter atterra, pagherà immediatamente, x100. Quando i Barn Spins sono finiti, i Frames si trasformeranno in Barns, che riveleranno prizes istantanee. Hay: 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x. Wood: 6x, 7.5x, 8.75x, 10x, 12.5x. Gold: 15x, 17.5x, 20x, 22.5x, 25x (moltiplicatori della puntata totale).

I simboli Banksie, Woollyhammer, Cashmere, Wheelbarrow of Logs, Watering Can, Ace, King, Queen e Jack sono simboli paganti che offrono vincite, rappresentati da icone a tema fattoria e valori delle carte da gioco (J, Q, K, A).

Nel menu puoi impostare la puntata desiderata. Ci sono 243 modalità di vincita fisse. Le diverse modalità di vincita pagano in base alle combinazioni di simboli adiacenti che si formano da sinistra verso destra. Per avviare il turno, tocca il pulsante Gira. Quando i rulli si fermano, i simboli visualizzati determinano il premio vinto in base alla tabella delle vincite.

### Azioni

#### *Tabella vincite*

- Mostra/nasconde la tabella vincite.

#### *Autoplay*

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In modalità Autoplay una serie di giocate consecutive si attiva automaticamente alla puntata in corso in quel momento. La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

#### *Gira / Inizia / Barra Spaziatrice*

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata. Premi gira per cominciare.

#### *Fermati*

- Ferma i rulli più velocemente.

#### *Regola automaticamente la puntata*

- Riduce automaticamente la puntata totale all'inizio di un nuovo giro, se il saldo è troppo basso per avviare un giro al livello di puntata corrente. La puntata totale ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

### Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

In caso di errore HTTP, di timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.

### PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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