

Regolamento_ Buzz4Fuzz

Lo schermo di gioco ospita 4 spazi disposti verticalmente per ciascuna delle 5 colonne 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 10,00€ sulle 40 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:

Il simbolo W è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi i simboli Moneta Fuzz e Incasso. Genera inoltre una propria combinazione vincente.

I simboli Moneta Fuzz (di colore Verde, Rosso, Viola o Blu) appaiono solo sui rulli 1, 2, 3 e 4 e non generano una propria vincita, ma sono associati a dei premi (compresi fra 1x e 50x la puntata totale) che possono essere vinti durante la funzione Incasso e la Partita Bonus.

Il simbolo Incasso (Orso Collect) è un simbolo speciale che compare solo sul rullo 5 e non genera una propria vincita di linea, ma attiva la funzione Incasso.

Il gettone Cucchiaino di Miele può apparire solo durante il Main Game sopra a un qualsiasi simbolo sul rullo 5. Il gettone non prevede una propria vincita, ma viene raccolto e può attivare la Macchina per Cornici (si veda la funzione Cornici Dinamiche).

I gettoni Jackpot (Mini, Major e Grand) possono apparire solo durante il Main Game e solo in giocate in cui non siano presenti cornici dinamiche. Questi gettoni appaiono sopra ad altri simboli e non prevedono una propria vincita, ma vengono raccolti e incrementano il valore dei Premi Jackpot.

Funzione Cornici Dinamiche: Qualsiasi giocata del Main Game in cui venga raccolto un gettone Cucchiaino di Miele può attivare casualmente la Macchina per Cornici che distribuisce da 2 a 5 cornici dinamiche in posizioni casuali sui rulli 1, 2, 3 e 4. Una volta generate, le cornici permangono per le successive giocate spostandosi in modo casuale sui rulli 1, 2, 3 e 4. Le cornici sono associate a un moltiplicatore che parte da 2x. Durante gli spostamenti casuali le cornici possono scontrarsi orizzontalmente: quando questo accade tutti i moltiplicatori delle cornici coinvolte nello scontro aumentano di 1x (fino a un massimo di 20x). Le cornici applicano il proprio moltiplicatore quando si verifica una funzione Incasso: ogni simbolo Moneta Fuzz che si trova nella posizione contrassegnata da una cornice applica il moltiplicatore di quella cornice al proprio valore prima di venir incassato. Le cornici dinamiche vengono rimosse al termine della funzione Incasso. Le cornici dinamiche vengono salvate separatamente per ciascun importo di puntata.

Funzione Incasso: Questa funzione si attiva quando, durante il Main Game, appare un simbolo Incasso in qualsiasi posizione sul rullo 5 ed è presente almeno un simbolo Moneta Fuzz su qualsiasi altro rullo. Il giocatore si aggiudica tutti i premi dei simboli Moneta Fuzz visibili sui rulli. Se un simbolo Moneta Fuzz si trova all'interno di una cornice dinamica, il moltiplicatore della cornice viene applicato al premio della moneta prima che questo venga incassato.

Premi Jackpot: Questo gioco prevede tre diversi premi Jackpot:

il Jackpot Mini parte da 10x la puntata totale e può salire per incrementi di 0,5x fino a 25x,

il Jackpot Major parte da 50x e può salire per incrementi di 1x fino a 100x,

il Jackpot Grand parte da 20.000x e può salire per incrementi di 5x fino a 25.000x.

Ogni volta che sui rulli appare un gettone Jackpot (Mini, Major o Grand), il gettone viene raccolto e il

premio Jackpot corrispondente riceve un incremento. I valori correnti dei premi Jackpot vengono salvati separatamente per ciascun importo di puntata. I premi Jackpot possono essere vinti durante la Partita Bonus. Dopo che un premio è stato vinto torna al proprio valore base.

Partita Bonus: Ciascun simbolo Moneta Fuzz che appare sui rulli ha una possibilità di attivare casualmente la Partita Bonus. Il colore del simbolo Moneta attivante (Verde, Rosso, Viola o Blu) determina il colore dei simboli Moneta e il tipo di simboli Bonus che saranno disponibili nel corso della Partita Bonus. Questo bonus game si gioca su uno schema che ospita 20 spazi (la disposizione degli spazi può variare in base al colore del simbolo Moneta Fuzz attivante, ma non è rilevante ai fini del gioco). Ogni spazio della griglia mostra un rullo indipendente su cui possono apparire solo posizioni vuote oppure simboli Moneta (dello stesso colore della Moneta attivante), oppure simboli Bonus (della tipologia disponibile in base al colore della Moneta attivante) oppure simboli Misterioso. Il numero base di giocate disponibili è inizialmente pari a 3 e il moltiplicatore di vincita della funzione parte da 1x.

I simboli hanno i seguenti effetti:

Simboli Moneta: ciascun simbolo Moneta è associato a un premio in denaro di importo è casuale (compresi fra 1x e 50x la puntata totale).

Simbolo Bonus Moltiplicatore Immediato – disponibile se il gioco è stato attivato con una Moneta Fuzz di colore Verde (Bonus BEEZZALLICA): ciascun simbolo Moltiplicatore Immediato moltiplica per un fattore casuale (compreso fra 1,5x e 5x) gli importi su tutti i simboli Moneta Fuzz già bloccati.

Simbolo Bonus Massimizzatore Jackpot – disponibile se il gioco è stato attivato con una Moneta Fuzz di colore Rosso (Bonus BIZZ): il simbolo Massimizzatore Jackpot porta i premi Jackpot al proprio valore massimo. L'incremento di valore dei premi dovuto al simbolo Massimizzatore si applica solo per la durata della Partita Bonus.

Simbolo Bonus Giocata Extra – disponibile se il gioco è stato attivato con una Moneta Fuzz di colore Viola (Bonus ZZ POT): ciascun simbolo Giocata Extra aumenta di 1 il valore base del numero di giocate disponibili.

Simbolo Bonus Moltiplicatori Extra – disponibile se il gioco è stato attivato con una Moneta Fuzz di colore Blu (Bonus AZ BEEZY): ciascun simbolo Moltiplicatori Extra aumenta di un fattore casuale (compreso fra 1x e 5x) il moltiplicatore di vincita.

Simbolo Misterioso: ciascun simbolo Misterioso rivela un simbolo Moneta Fuzz o un simbolo Bonus del tipo disponibile a seconda del colore della Moneta Buzz attivante.

Tutti i simboli Moneta Fuzz che appaiono restano in posizione fino al termine della Partita Bonus, i simboli Bonus vengono rimossi dalla giocata successiva a quella in cui sono apparsi. Ogni giocata consuma una giocata residua; ogni simbolo che appare riporta il contatore delle giocate residue al valore base. Se sui rulli vengono bloccati 10, 15 o 20 simboli Moneta Fuzz il giocatore si aggiudica, rispettivamente, il Jackpot Mini, Major o Grand. Viene assegnato solo il Jackpot più alto raggiunto durante la Partita Bonus. Il bonus game termina se vengono esaurite le giocate residue oppure se tutti gli spazi disponibili vengono occupati da simboli. Al termine della funzione, il giocatore incassa il totale degli importi visualizzati su tutti i simboli Moneta Fuzz che sono stati bloccati sui rulli moltiplicato per il moltiplicatore finale. A questo premio si aggiunge l'eventuale premio Jackpot vinto (al quale non si applica il moltiplicatore).

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 **94,18%**.