

Regolamento_Captain Glum: Pirate Hunter

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 valore compreso fra 0,20€ e 20,00€ sulle 40 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un ventesimo della puntata totale.

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 96.20%

“Captain Glum Pirate Hunter “

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. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

Le vincite sulla linea di vincita si verificano sul numero di linee di vincita selezionate, in base alla tabella delle vincite e alle regole del gioco. Quando si vince su più linee di vincita durante una singola giocata, vengono sommate le vincite ottenute su ogni linea. Tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giochi Gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite delle linee di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni giocata. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore e con lo stesso numero di linee della giocata principale che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante una giocata in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco. Tutte le vincite pagano da sinistra verso destra, a partire dal rullo più a sinistra. Le vincite dei simboli pagano per qualsiasi combinazione vincente di linee di vincita senza spazi vuoti. Viene pagata solo la vincita più alta per linea di vincita attiva.

Regole del gioco

CAPTAIN GLUM: PIRATE HUNTER è una videoslott con 5 rulli e 5 linee con linee di vincita collegate. Il gioco presenta un simbolo SCATTER, un WILD Permanente, WILD Scia, 2 simboli HIGH PAYING, 2 simboli MEDIUM PAYING, e 4 simboli SUIT.

Nel gioco principale le righe superiore e inferiore sono bloccate, il che significa che il gioco principale si svolge su una griglia a 5 rulli e 3 righe.

A ogni giro normale un WILD Permanente si sposta casualmente in una nuova posizione sui tre rulli centrali. Il WILD Permanente sostituisce tutti i simboli tranne lo SCATTER.

La funzione CAPTAIN'S DUE si può attivare casualmente a qualunque giro normale quando compaiono uno o più SCATTER. Uno degli SCATTER viene selezionato casualmente, e il WILD Permanente si muove prima orizzontalmente e poi verticalmente sulla posizione dello SCATTER selezionato da sostituire. Muovendosi, il WILD Permanente lascia dietro di sé simboli WILD Scia. I WILD Scia sostituiscono tutti i simboli a eccezione degli SCATTER. Dopo l'effetto, la partita continua normalmente.

Gli SCATTER possono comparire su qualunque rullo a eccezione di quello con il WILD Permanente; 3 o più attivano 10 FREE SPIN. Non c'è il WILD Permanente durante i FREE SPIN. Non ci sono SCATTER durante i FREE SPIN. I FREE SPIN non possono essere riattivati.

Inizialmente le righe superiore e inferiore sono bloccate dai segmenti di scafo di una nave ammiraglia Cacciatori di Pirati (in basso) e di una nave ammiraglia Pirata (in alto) nei FREE SPIN. La nave ammiraglia

Cacciatore di Pirati ha una bocca da fuoco aperta sotto ogni rullo (5 in totale), mentre la nave ammiraglia Pirata ha la stessa porta sopra ogni rullo. Ricaricare i cannoni di una nave ammiraglia può richiedere casualmente 1, 2 o 3 FREE SPIN. I cannoni carichi delle navi ammiraglie vengono fatti rientrare nelle bocche da fuoco da sinistra a destra all'inizio di ogni FREE SPIN. Nel FREE SPIN quando una nave ammiraglia ha tutti e 5 i cannoni carichi, si attiva la funzione BROADSIDE e tutti e 5 i cannoni sparano contemporaneamente in direzione della nave ammiraglia avversaria.

Durante la BROADSIDE, le palle di cannone sparate dalla nave ammiraglia Cacciatore di Pirati viaggiano verso l'alto, quelle sparate dalla nave ammiraglia Pirata verso il basso. La nave Cacciatore di Pirati e la nave Pirata sono simboli MEDIUM PAYING. Se le palle di cannone volanti della nave Cacciatore di Pirati incontrano un simbolo nave Pirata MEDIUM PAYING su un rullo, la palla di cannone si ferma e affonda questa nave, trasformandola in un WILD Scia. Se le palle di cannone della nave Pirata incontrano un simbolo nave Cacciatori di Pirati MEDIUM PAYING su un rullo, anche questa palla di cannone si ferma e affonda questa nave, trasformandola in un WILD Scia. L'affondamento di simboli nave MEDIUM PAYING vale anche per la competizione Squadra Cacciatore di Pirati VS Squadra Pirata, in cui le navi Pirata affondate dalla nave ammiraglia Cacciatore di Pirati aumentano il punteggio della Squadra Cacciatore di Pirati e le navi Cacciatore di Pirati affondate dalla nave ammiraglia Pirata aumentano il punteggio della Squadra Pirata.

Se una palla di cannone sparata durante la BROADSIDE non incontra un simbolo nave MEDIUM PAYING della squadra avversaria sul rullo, colpisce il corrispondente segmento di scafo della nave ammiraglia avversaria, distruggendo il segmento di scafo ed estendendo il rullo in quella direzione di 1. Se il segmento di scafo è già distrutto, i rulli non subiscono alcuna modifica. I rulli possono essere estesi da colpi BROADSIDE a segno fino a 5 rulli 5 righe.

Se la squadra Cacciatore di Pirati ha un punteggio superiore a quello della squadra Pirata alla fine dei FREE SPIN, si attiva la funzione TREASURE HUNT. Il giocatore può scegliere uno dei 3 Scrigni del Tesoro per ottenere un moltiplicatore casuale che moltiplicherà la sua vincita totale nei Free Spin. I moltiplicatori possono essere: X2, X3 e X10.

L'RTP medio è dell'96.20%. La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) si ottiene attraverso la partecipazione.

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando il rullo si ferma, 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.

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%**.