

Regolamento_Fish Trio™ A1

Istruzioni di gioco

- Per aprire le impostazioni della puntata, premi il pulsante del gettone.
- Premi + o - al di sopra della **PUNTATA TOTALE** per selezionare la tua puntata totale.
- Premi il pulsante con la saetta per aprire il menu pop-up.
- Premi il pulsante con la saetta per attivare la **MODALITÀ TURBO** e fare girare i rulli più velocemente. Premi nuovamente il pulsante per terminare la sessione della **MODALITÀ TURBO**.
- Premi **GIRA** per fare girare i rulli con la puntata attuale.
- In caso di giro vincente, il campo **VINCITA** indica i premi accumulati.
- Viene pagata solo la vincita più elevata della Linea di vincita. Le vincite simultanee su Linee di vincita diverse vengono sommate.
- Le vincite sono calcolate sulla base della tabella dei pagamenti.
- Per importare altro denaro nel gioco, premi **AGGIUNGI DENARO** nella barra posta in basso.

Autoplay:

- In modalità Autoplay i rulli girano automaticamente.
- Per visualizzare la lista delle opzioni, premi il pulsante Autoplay; utilizza il cursore per selezionare il numero di giri da giocare automaticamente e premi quindi il pulsante **AVVIA AUTOPLAY**.
- Durante la modalità di Autoplay, viene indicato il numero di giri rimanenti.
- La modalità Autoplay termina quando:
 - I rulli hanno girato per il numero di volte indicato.
 - Non hai fondi sufficienti per il prossimo giro.
 - È stata attivata una funzione.

Tabella dei pagamenti:

- Per spostarti nella tabella dei pagamenti, scorri verso l'alto o il basso.
- Per chiudere la pagina di riferimento e tornare alla partita, premi il pulsante della freccia nera.

Linee di vincita:

- Il gioco offre 30 linee di pagamento sempre attive.
- Le linee sono indicate da righe sui rulli, come illustrato nella tabella dei pagamenti.
- Le combinazioni vincenti devono partire dal primo rullo a sinistra e lo stesso simbolo deve comparire sulla medesima linea di pagamento, su ogni rullo consecutivo.

Limite Massimo di Vincita:

- Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consulta la sezione Termini e Condizioni.

Simbolo Wild:

- Il simbolo su cui è presente la parola 'WILD' è il simbolo **WILD** del gioco.
- Il simbolo **WILD** può sostituire tutti i simboli tranne quelli **Bonus** e del **gettone** per ottenere la migliore combinazione vincente possibile.

Simbolo Bonus:

- Il simbolo su cui è presente la parola 'BONUS' è il simbolo **BONUS** del gioco.
- Se compaiono 3 o più simboli **BONUS** nella partita principale vengono attivati i **Respins Underwater**.
- I simboli non devono seguire alcuna linea di pagamento e possono quindi comparire in qualsiasi posizione dei rulli.

Simboli Gettone Colorato:

- Nella partita vi sono 3 simboli **Gettone Colorato: Gettone Blu, Gettone Rosso e Gettone Verde.**
- Le combinazioni di 1, 2 o tutti e 3 i **Gettoni Colorati** comparsi nella partita principale possono aumentare le dimensioni del pesce nel rispettivo acquario e attivare in maniera casuale la funzione **Respins Underwater.**
- Quando la funzione **Respins Underwater** viene attivata dalla comparsa di **Gettoni colorati** o simboli **BONUS**, il pesce che l'ha attivata torna alla dimensione più piccola al termine della funzione.
- Quando i **Respins Underwater** vengono attivati tramite l'opzione di **ACQUISTO DELLA FUNZIONE**, al termine della funzione tutti i pesci tornano allo stato che avevano nella partita principale.
- Sui rulli possono comparire contemporaneamente più **Gettoni Colorati.**
- Può comparire 1 solo **Gettone Colorato** per rullo.
- I valori in denaro sui **Gettoni colorati** possono essere riscossi solo durante i **Respins Underwater.**

Il Gettone del Premio Misterioso:

- Il simbolo su cui è raffigurato il diamante è il simbolo del **Gettone del Premio Misterioso.**
- Quando si ferma sui rulli durante la funzione **Respins Underwater**, il simbolo **Gettone del premio misterioso** assegna un premio in denaro **MINI, MINOR o MAJOR:**
 - L'importo del premio **MINI** = Puntata Totale × 10
 - L'importo del premio **MINOR** = Puntata Totale × 20
 - L'importo del premio **MAJOR** = Puntata Totale × 50
- Il premio assegnato viene selezionato casualmente.

Funzione Respin Underwater:

- I **Respins Underwater** possono essere attivati dalla comparsa di simboli **BONUS** o **Gettoni colorati** sui rulli.
- Più simboli **BONUS** attivano la funzione **Respins Underwater**, più file colorate vengono sbloccate:
 - 3 simboli **BONUS** sbloccano 1 fila colorata casuale
 - 4 simboli **BONUS** sbloccano 2 file colorate casuali
 - 5 simboli **BONUS** sbloccano tutte e 3 le file colorate
- Quando un **Gettone Colorato** compare sui rulli della partita principale, possono essere attivati in maniera casuale i **Respins Underwater.**
- Viene visualizzata una finestra pop-up che mostra il colore del pesce che ha attivato i **Respins Underwater.**
- Durante la funzione **Respins Underwater**, compaiono 3 file colorate aggiuntive bloccate nella parte superiore dei rulli.
- All'inizio della funzione, la fila del colore attivato si sblocca.
- Solo i **Gettoni colorati** possono fermarsi sulle file superiori, e solo nella fila che corrisponde al loro colore.
- Durante i **Respins Underwater**, possono fermarsi sui rulli principali soltanto gettoni del denaro, i **Gettoni del Premio Misterioso** e i **Gettoni Colorati.**
 - **Nota:** i **Gettoni Colorati** che non hanno attivato la funzione possono fermarsi sui rulli principali e sbloccare più colori.
- Fino a 5 gettoni denaro degli stessi valori dei gettoni che hanno attivato la funzione sui rulli nella partita principale vengono trasferiti nella funzione e bloccati sui rulli principali.
- Vengono assegnati 3 Respin. Ogni posizione dei simboli sbloccati gira indipendentemente.

- Dopo ogni respin, se 1 o più nuovi simboli **Gettone** compaiono sui rulli principali, si bloccano in posizione e il numero di respin rimanenti viene riportato a 3.
- I **Gettoni colorati** che si fermano sulle file sbloccate attivano le rispettive abilità su qualsiasi gettone denaro o **Gettone del premio misterioso** che si trova direttamente al di sotto di essi:
 - Il **Gettone blu** mostra un valore dei gettoni in denaro casuale e aggiunge tale valore a ciascun gettone.
 - I simboli del **Gettone Blu** contengono valori pari a 0,5x, 1x, 1,5x, 2x, 2,5x, 3x, 4x moltiplicati per la puntata totale.
 - Il **Gettone rosso** moltiplica i valori di ciascun gettone per x2, x3 o x5.
 - Il **Gettone verde** ottiene un valore pari alla somma di tutti i gettoni bloccati sullo stesso rullo e lo assegna alla **Vincita della funzione totale**.
- Se non ci sono gettoni sui rulli principali sotto il **Gettone colorato** comparso, questo si blocca in posizione sulla fila sbloccata finché un gettone denaro o un **Gettone del premio misterioso** non compare al di sotto di esso e si attiva.
- I **Gettoni colorati** vengono rimossi dalle file colorate dopo aver attivato le loro abilità.
- I simboli del **Gettone del Denaro** contengono valori pari a 0.5x, 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x moltiplicati per la puntata totale.
- La funzione **Respins Underwater** termina quando il contatore dei giri raggiunge lo 0 oppure quando i rulli sono coperti da gettoni.
- Il premio **GRAND** viene assegnato se la griglia viene riempita di gettoni durante i **Respins Underwater**.
 - Valore del premio **GRAND** = La puntata totale × 1000
- Quando la funzione **Respins Underwater** termina, vengono assegnati tutti i premi visibili.
- La finestra con il risultato compare al termine della funzione **Respins Underwater**.

Modalità Puntata Extra:

- Nella partita principale puoi attivare la modalità **Puntata Extra** per aumentare le probabilità di attivare la funzione **Respins Underwater**.
- Premi **Puntata Extra** per attivare o disattivare la modalità.
- Quando giochi con la modalità **Puntata Extra**, la tua puntata totale aumenta del 20%.
- L'attivazione della **Puntata Extra** non modifica i premi.

ACQUISTO DELLA FUNZIONE:

- **L'ACQUISTO DELLA FUNZIONE** è un metodo alternativo per attivare manualmente la funzione **Respins Underwater**.
- Per comprare una funzione, premi il pulsante di **ACQUISTO DELLA FUNZIONE** e quindi seleziona una delle opzioni:
 - Funzione **Respins Underwater** con 1 colore attivo a 36 x la tua puntata di base.
 - Funzione **Respins Underwater** con 2 colori attivi a 60 x la tua puntata di base.
 - Funzione **Respins Underwater** con 3 colori attivi a 86 x la tua puntata di base.
- Premi - o + per scegliere la puntata totale e poi premi il pulsante **ACQUISTA ORA**.
- Nota: Il pulsante + può essere disattivato se viene superato il prezzo della funzione.
- Nota: Il pulsante **ACQUISTA ORA** può essere disattivato se l'acquisto della funzione supera l'importo massimo della puntata totale.

Nota sulle disconnessioni:

- Se ti disconnetti da internet durante:
 - un giro, i rulli mostreranno il risultato dopo che ti sarai riconnesso e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo.

- una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso.
- la modalità Autoplay, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.
- Per visualizzare il risultato del tuo round precedente dopo avere riefettuato l'accesso al portale, premi l'icona della cronologia sulla barra inferiore.

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari a:

- **Standard Bet: 94.91%**
- **Extra Bet: 94.95%**
- **Buy feature Red: 94.95%**
- **Buy feature Green: 94.88%**
- **Buy feature Blue: 94.83%**
- **Buy feature Red Green: 94.99%**
- **Buy feature Red Blue: 95.02%**
- **Buy feature Blue Green: 95.01%**
- **Buy feature Red Green Blue: 94.93%**