

Regolamento Fishin' Bonanza

Slot machine a 5 rulli e 10 linee di pagamento

Lo scopo del gioco **Fishin' Bonanza™** è ottenere una combinazione vincente di simboli dopo la rotazione dei rulli.

Per giocare

- Per aprire le impostazioni della puntata, premere il pulsante .
- Premere **+** o **-** per selezionare la puntata totale.

- Premere  per attivare la **Modalità Turbo** e fare girare i rulli più velocemente. In tal modo verranno saltati alcuni suoni e animazioni di vincita. Premere nuovamente il pulsante per terminare la sessione della **Modalità Turbo**.

- Premere  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. I pagamenti elencati nella tabella dei pagamenti vengono moltiplicati per la puntata in gettoni. La puntata in gettoni è pari alla puntata totale / 10.

Autoplay

- In modalità **Autoplay** i rulli girano automaticamente.

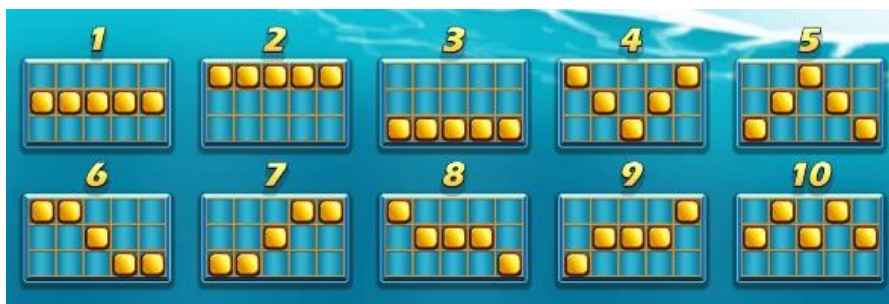
- Per visualizzare la lista delle opzioni, tenere premuto il pulsante , selezionare il numero di giri da effettuare automaticamente e quindi premere **INIZIA**.
- Durante la modalità **Autoplay**, viene mostrato il numero di giri rimanenti. La modalità **Autoplay** termina quando i rulli hanno girato il numero di volte impostato, quando non si dispone di fondi sufficienti per il giro successivo o quando viene attivata una funzione. La modalità **Autoplay** può essere interrotta premendo il pulsante **Stop**.

Vincite

- Questo gioco dispone di 10 linee di pagamento fisse.
- 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.
- La puntata totale indica quanto è stato puntato in totale in un singolo giro. I pagamenti elencati nella tabella dei pagamenti vengono moltiplicati per la puntata in gettoni. La puntata in gettoni è pari alla puntata totale / 10.

Limite Massimo di Vincita

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



LINEE DI VINCITA

Simbolo Wild

- Il simbolo del pescatore è il simbolo **WILD** del gioco.
- Il simbolo **WILD** sostituisce tutti i simboli, tranne quelli **SCATTER** e del **DENARO**, per creare le migliori combinazioni vincenti possibili.
- Il simbolo **WILD** compare solo durante le **Partite Gratis**.

Scatter

- Il simbolo **SCATTER** del gioco è il pesce dorato su cui è presente la parola "SCATTER".
- Il simbolo **SCATTER** può comparire su tutti i rulli.

Simboli del Denaro

- Vi sono 4 tipi di simboli **Pesce** che possono fermarsi sui rulli durante il gioco e mostrare un **premio in denaro**. I simboli del Granchio, della Manta, del Polpo e della Tartaruga possono comparire anche con un **premio in denaro**.
- I **premi in denaro** sono inattivi durante la partita principale e possono essere assegnati solo nelle **Partite Gratis**.
- 3 o più simboli del **pesce** possono inoltre formare vincite di linea e pagano secondo la **tabella dei pagamenti**.
- Un simbolo speciale del **PESCE DORATO** può comparire quando l'area di raccolta si riempie completamente durante le **Partite Gratis**, assegnando 1 dei 3 premi fissi.

						
5 = 20 PARTITE GRATIS	5: 2000	5: 1000	5: 500	5: 500	QUALSIASI	
4 = 15 PARTITE GRATIS	4: 200	4: 150	4: 100	4: 100	5: 200	
3 = 10 PARTITE GRATIS	3: 50	3: 30	3: 20	3: 20	4: 50	
	2: 5				3: 10	



A	K	Q	J	10
5: 100	5: 100	5: 100	5: 100	5: 100
4: 25	4: 25	4: 25	4: 25	4: 25
3: 5	3: 5	3: 5	3: 5	3: 5

TABELLA DEI PAGAMENTI

Partite Gratis

- La funzione **Partite Gratis** viene attivata quando 1 simbolo **SCATTER** si ferma su 3 o più rulli diversi durante la partita principale.
- Durante le **Partite Gratis**, ottieni simboli **SCATTER** fermi sui rulli per riempire le aree di raccolta.
- Le aree di raccolta si riempiono nel seguente ordine:
 - Granchio
 - Manta
 - Polpo
 - Tartaruga
 - Pesce Dorato
- Una volta riempita un'area di raccolta e giocate tutte le **Partite Gratis**, vengono assegnate **Partite Gratis** aggiuntive e il simbolo corrispondente viene potenziato per trasformarsi in un **simbolo del denaro**.
- Le aree di raccolta riempite non vengono attivate immediatamente; devono essere giocate tutte le **Partite Gratis** disponibili prima che venga potenziato il simbolo successivo nell'ordine indicato in alto.
- Una volta giocate le **Partite Gratis** extra, se l'area di raccolta successiva è piena, il simbolo corrispondente viene potenziato e sono assegnate delle partite gratis aggiuntive.
- Durante le **Partite Gratis**, quando 1 o più simboli **WILD** si fermano ovunque e contemporaneamente sui rulli, con qualsiasi numero di **simboli del denaro**, il premio in denaro presente su ogni simbolo viene raccolto da ogni simbolo **WILD**.
- Se la quinta area di raccolta viene riempita interamente, tutti i simboli **SCATTER** diventano simboli del **PESCE DORATO**, assegnando altre **Partite Gratis**.
- Quando un simbolo del **PESCE DORATO** e un simbolo **WILD** si fermano ovunque e contemporaneamente sui rulli, sulla schermata compaiono 3 forzieri.
- Selezionare quindi un forziere per rivelare il premio.
- Ogni premio ha un valore fisso basato sulla puntata totale.

Nota sulle disconnessioni

- In caso di disconnessione da internet durante:
 - un giro, questo sarà completato automaticamente e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo;
 - una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso al gioco;
 - la modalità **Autoplay**, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.

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 al **96,51%**.