

Regolamento_Hippo Splash

Introduzione

Hippo Splash è un gioco basato su un algoritmo Provably Fair. I giocatori puntano su un moltiplicatore crescente avviano un emozionante round di azione. Quando inizia il round, il valore del moltiplicatore inizia a crescere. Se il giocatore non incassa prima che il moltiplicatore si fermi, la sua puntata andrà persa. Il pagamento viene calcolato moltiplicando la puntata del giocatore per il valore finale del moltiplicatore.

Come Puntare

- Quando si inizia il gioco, l'opzione di puntata più bassa viene sempre selezionata in modo predefinito.
- Il giocatore ha un tempo limitato per piazzare una puntata prima dell'inizio del turno di gioco.
- Il giocatore può piazzare una puntata usando valori predefiniti o aggiustare la puntata di 0,10 usando i tasti + e -.
- Una puntata viene piazzata premendo il tasto "Puntata".
- Durante la fase "Puntata", prima dell'inizio del gioco, il giocatore può piazzare la sua puntata. Quando il turno è iniziato e il moltiplicatore inizia ad aumentare, il giocatore può provare a incassare prima che il moltiplicatore si fermi.
- Una puntata può essere annullata durante la fase "Puntata". La fase "Basta puntate" inizia quando il timer si esaurisce e termina con la comparsa del moltiplicatore sullo schermo.
- Attivando l'"Incasso automatico", il giocatore può impostare un valore di incasso automatico.
- Dal menu "Impostazioni Autogioco", il giocatore può selezionare il numero esatto di giri consecutivi che desidera giocare automaticamente, nonché ulteriori impostazioni da applicare ai giri.

Controlli di Gioco

I seguenti campi compaiono sullo schermo della slot:

- "Saldo" – mostra il saldo del giocatore. Se vengono effettuate delle puntate, l'importo della puntata viene immediatamente sottratto dal saldo.
- "Vincita" – questo campo appare quando il giocatore incassa e scompare al termine della partita. Mostra l'importo vinto e tutte le vincite vengono aggiunte al saldo durante la fase "Puntata".

I seguenti tasti compaiono sullo schermo della slot:

Nome	Descrizione
Puntata	Quando il giocatore preme questo tasto, piazza una puntata sul round di gioco.

Annulla	Quando viene premuto, il tasto “Puntata” si trasforma in un tasto “Annulla”. Questo tasto offre ai giocatori la possibilità di annullare la puntata. Le puntate possono essere annullate solo durante la fase “Puntata”. Il giocatore può anche annullare la propria puntata cliccando su uno qualsiasi degli importi di puntata diversi da quello già selezionato. Il tasto “Annulla” è inattivo durante la fase “Basta puntate”.
Incassa	Durante la fase di “Aggiornamento moltiplicatore”, il tasto “Puntata” utilizzato per piazzare una puntata si trasforma in un tasto “Incassa”. Se il giocatore lo preme durante la partita, vince l'importo visualizzato. Se il giocatore non incassa e la partita finisce, il tasto torna a essere “Puntata” e perde l'importo della puntata. Se una puntata fallisce (ad esempio a causa del rifiuto del server), tutte le puntate falliscono.
Incasso automatico	I giocatori possono impostare specifici valori d'incasso ai quali vogliono che il gioco incassi automaticamente la loro puntata.
Importo puntata	Il giocatore può usare questi tasti per scegliere l'importo della puntata.
Impostazioni Autogioco	Quando il giocatore preme questo tasto, si apre una nuova finestra e il giocatore può scegliere il numero i round da giocare automaticamente. Il giocatore può impostare 3 opzioni per fermare l'autogioco: • Se il saldo scende di • Se una singola vincita supera Se il saldo aumenta di
Stop Autogioco	Quando si preme il tasto “Stop Autogioco”, la modalità di Autogioco si interrompe. Questo tasto è disponibile solo quando il gioco è in modalità Autogioco.
Impostazioni di Provably Fair	Le "Impostazioni Provably Fair" si trovano all'interno del menu "Impostazioni". Qui il giocatore può inserire manualmente un seme o ottenere un seme casuale in ogni round. Il seme manuale (fino a 20 caratteri latini e cifre) può essere impostato premendo il tasto "Cambia". Si aprirà un popup “Cambia seme” e il giocatore potrà inserire la propria configurazione. Questa deve essere salvata tramite il tasto “Salva”, altrimenti verrà ripristinato l'ultimo seme scelto automaticamente. Il seme manuale salvato rimane lo stesso a ogni turno, finché il giocatore non lo cambia o non passa alla generazione casuale del seme. La generazione di semi casuali (20 caratteri casuali) è impostata di default ogni

	volta che il giocatore entra in gioco. All'ingresso in gioco, il seme casuale e il valore dell'input del seme manuale sono gli stessi. Il giocatore può verificare l'equità al 100% di ogni turno premendo l'icona "✓", accanto ai risultati in "Le mie puntate".
Provably Fair	La finestra "Provably Fair" si apre quando il giocatore preme "Le mie puntate", "Vincite migliori", "Moltiplicatore coefficiente" e il menu "My Bets History". Contiene informazioni sul numero della partita, sul moltiplicatore, sulla data, sul seme del server, sui primi 3 giocatori che hanno piazzato puntate e sui rispettivi semi del client.
Cronologia di gioco	Premendo questo pulsante, si aprirà una finestra con informazioni dettagliate sui giochi precedenti. Consente al giocatore di controllare la propria cronologia di gioco per un massimo di 30 giorni passati, visualizzare le modifiche al saldo dopo ogni transazione e gli importi delle puntate e delle vincite, vedere l'ora esatta delle puntate in ordine cronologico e l'esito visivo di ciascuna di queste puntate.
Puntata statistiche	Premendo il tasto "Opzioni automatiche", compariranno i tasti "Tutte le puntate", "Le mie puntate" e "Statistiche".
Tutte le Puntate	"Tutte le puntate" mostra tutte le puntate dei giocatori per la partita attuale. Inoltre, il giocatore può vedere il conteggio di tutte le puntate.
Le Mie Puntate	"Le mie puntate" mostra la cronologia delle puntate e dei pagamenti del giocatore nel giorno attuale.
Statistiche	"Statistiche" informa il giocatore sulle vincite maggiori e i moltiplicatori del round più alti.
Controllo animazioni	Questo tasto attiva e disattiva le animazioni in gioco.
Controllo audio	Questo tasto attiva e disattiva l'audio di gioco.
Suono di sottofondo	Questo tasto attiva e disattiva il suono di sottofondo del gioco.
Controllo dimensione schermo	All'attivazione del tasto, lo schermo si allarga o restringe, a seconda del suo stato attuale. Il tasto viene abilitato solo sui dispositivi desktop.
Menù	Premendo il tasto "Menu", il giocatore entra nel menu "Impostazioni".
Uscita	Il giocatore può premere questo tasto per uscire dal gioco.

Nella parte inferiore della schermata di gioco, il giocatore può anche vedere il numero della partita e

l'orologio.

Tutti i valori mostrati qui sopra sono solo a scopo illustrativo.

Regole

- Il moltiplicatore inizia a 1x e aumenta progressivamente. Il giocatore può incassare in qualsiasi momento e quando effettua questa azione, la sua puntata viene moltiplicata per il moltiplicatore mostrato sullo schermo.
- Il giocatore deve premere il tasto "Incassa" per raccogliere le vincite durante un round del gioco. Il gioco non esegue l'incasso automatico di una puntata quando la vincita massima viene raggiunta. Eventuali vincite non raccolte prima di aver raggiunto la vincita massima sono perse.
- Durante un turno di gioco, i giocatori possono scegliere di incassare il 50% della loro puntata in qualsiasi momento, e tenere il 50% restante attivo nel turno. Le vincite per la porzione incassata vengono determinate dal moltiplicatore al momento dell'incasso.
- Una puntata viene piazzata premendo il tasto "Puntata".
- Risultato moltiplicatore: il gioco utilizza 1 seme dell'operatore (disponibile al pubblico) + 3 semi dei primi 3 giocatori che hanno piazzato una puntata, per generare una somma hash del risultato. Il giocatore può verificare il risultato dopo il round.
- Il tasso di crescita del moltiplicatore è dinamico e viene calcolato in base alla seguente formula: $\text{moltiplicatore} = e^{((1/12) * \text{secondi})}$.
- Il moltiplicatore massimo è 1.000.000x.
- Il moltiplicatore minimo per l'incasso è 1.01x.
- Attiva l'"Incasso automatico" nella sezione scommesse per incassare automaticamente le tue vincite una volta raggiunto il moltiplicatore target.
- Tutte le vincite frazionarie vengono sempre arrotondate per difetto al valore intero più vicino.
- La vincita massima della puntata principale del gioco è limitata a 12 500.00 EUR.
- In caso di malfunzionamento tutti i pagamenti e le partite vengono annullati.
- Puntata Min/Max: Configurabile per operatore

Funzione Jackpot Cards

Jackpot Cards è una funzione attivata casualmente disponibile mentre viene giocato un qualsiasi gioco che la contiene.

Jackpot Cards è una funzione a quattro livelli. Ogni livello viene indicato dal seme di una carta:

- FIORI - 1° livello (valore più basso);
- QUADRI - 2° livello;
- CUORI - 3° livello;
- PICCHE - 4° livello, nonché il maggiore.

Il valore e la valuta di ogni livello di Jackpot Cards vengono mostrati sul lato destro del seme della rispettiva carta.

I contributi di ogni livello vengono calcolati in base alla percentuale delle puntate del giocatore. Nessun importo viene dedotto dalla puntata del giocatore.

- **ATTIVAZIONE**

La funzione Jackpot Cards può essere attivato in modo casuale al termine di un singolo gioco e quando tutte le eventuali vincite risultati sono state raccolte. Quando viene attivato il Jackpot Cards, al giocatore viene garantito automaticamente uno dei livelli della funzione. Jackpot Cards viene giocato sopra la partita di base e non termina la partita di base.

Il gioco Jackpot Cards può essere minimizzato facendo clic in qualsiasi punto al di fuori di esso, consentendo al giocatore di piazzare puntate nel gioco base anche mentre la funzione è attiva. Il gioco Jackpot Cards può essere terminato in un secondo momento a discrezione del giocatore facendo clic sul pannello Jackpot Cards sopra allo schermo.

Il Gioco Automatico viene messo automaticamente in pausa quando viene attivato il round Jackpot Cards. Una volta completato il round, il Gioco Automatico riprende automaticamente dal punto in cui era stato interrotto e continua fino al completamento del numero di giri impostato o fino a quando non viene fermato manualmente dal giocatore.

- **REGOLE E CONTROLLI**

Dopo l'attivazione, il giocatore viene portato alla funzione Jackpot Cards dove viene mostrato un campo di scelta con 12 carte a faccia in giù. Il giocatore seleziona le carte a schermo finché non rivela 3 carte dello stesso seme. Il livello assegnato del Jackpot Cards corrisponde al seme rivelato. L'importo della vincita corrisponderà all'importo accumulato al momento della rivelazione dell'ultimo simbolo uguale. Per terminare Jackpot Cards, il giocatore ha l'opzione di premere il tasto "Raccogli", aggiungendo le vincite della funzione al suo saldo totale.

Il giocatore ha una possibilità casuale di vincere qualsiasi livello della funzione con una puntata qualificante, ogni volta che attiva Jackpot Cards.

Puntate valide: Configurabile per operatore

- **CONNESSIONE INTERNET LENTA E DISCONNESSIONE**

Una connessione Internet lenta può causare un ritardo e mostrare valori del premio obsoleti. La funzione Jackpot Cards supporta il recupero in caso di disconnessione.

- **VINCITORI**

Se viene vinto uno dei Jackpot Cards, comparirà una notifica sullo schermo di tutti i giocatori che stanno giocando a questa funzione.

Il ritorno al giocatore della funzione Jackpot Cards è dell' 1%.

Funzione Cash Bomb

Cash Bomb è una funzione collegata a Jackpot Cards. Quando un livello di Jackpot Cards (Fiori, Quadri, Cuori o Picche) viene vinto, i giocatori hanno una possibilità di vincere denaro extra dalla Cash Bomb. Cash Bomb ha un seme. I contributi alla Cash Bomb vengono calcolati in base alla percentuale della puntata del giocatore. Non viene dedotto alcun importo dalla puntata del giocatore.

Attivazione:

Cash Bomb viene attivato quando un livello di Jackpot Cards viene vinto e il suo seme è uguale a quello della Cash Bomb selezionata. Se non c'è corrispondenza, la Cash Bomb rimane attiva per la

prossima vincita idonea di Jackpot Cards.

Regole e controlli:

- Solo i giochi con l'icona Cash Bomb possono vincere una porzione del premio.
- Quando viene attivata la Cash Bomb, il suo premio viene diviso tra giocatori idonei e attivi scelti casualmente.
- Il numero di vincitori e gli importi suddivisi vengono definiti dalle impostazioni del sistema.
- Ogni giocatore selezionato riceve una percentuale del premio totale.
- Il vincitore di Jackpot Cards può ricevere una porzione.
- Cash Bomb ha un'ora di inizio e di fine.
- La Cash Bomb mostra un'icona di dinamite con l'attuale importo del premio.
- L'importo vinto nella funzione Cash Bomb non può essere usato nella modalità Raddoppio.
- Puntata minima idonea: Configurabile per operatore

Vincitori:

Se la Cash Bomb esplode, dei giocatori attivi selezionati casualmente tra i partecipanti idonei riceveranno una porzione del montepremi. Vedranno l'animazione di un'esplosione, insieme alle icone che si spostano dalla bomba al loro saldo. I giocatori che erano idonei ma non sono stati selezionati vedranno un'animazione diversa senza l'esplosione o l'aggiornamento del saldo. Il giocatore può cliccare sull'icona Cash Bomb per vedere tutti i vincitori e il montepremi della bomba attuale. Il giocatore può inoltre vedere le bombe precedenti, incluse le informazioni sui vincitori e i montepremi.

Interruzioni di Gioco

- Se si verifica un'interruzione durante il gioco e le Jackpot Cards non sono state ancora attivate, la puntata verrà rimborsata al giocatore.
- Se si verifica un'interruzione durante il gioco e le Jackpot Cards sono già state attivate, la puntata non verrà rimborsata al giocatore.
- In caso di perdita di connessione, l'utente può riconnettersi e continuare lo stesso round; in caso contrario, la puntata è considerata persa e non viene emesso alcun rimborso a causa di limitazioni tecniche.

Gioco Responsabile

- Come usare la funzione autogioco

Quando il tasto "Autogioco" viene premuto, il gioco avvia la funzione automatica con un numero limitato di round. Durante l'Autogioco, il numero rimanente di round sarà conteggiato accanto al tasto "Stop auto" fino al raggiungimento dello zero, quando la funzione Autogioco terminerà automaticamente. In qualsiasi momento, il giocatore può disabilitare la funzione Autogioco premendo il tasto "Stop Auto" o il tasto "Annulla".

- Puntata totale e Totale campi vincita

In qualsiasi momento durante il gioco, il giocatore può vedere l'importo totale delle sue puntate e l'importo totale vinto nella valuta rispettiva per la sessione di gioco corrente. Questi campi si

trovano nella parte inferiore dello schermo.

Ritorno al Giocatore

Il ritorno medio al giocatore in questo gioco è 94.17%.

Schermate

Schermata principale



Fig 1. Schermata principale della crash game Caramelo Sortudo - Crash edition

Figura 1 contiene i seguenti elementi:

1. Nome del gioco
2. Cronologia dei moltiplicatori
3. Menu informazioni sulle puntate
4. Pulsante nascondi controllo animazioni
5. Gioco automatico
6. Incasso automatico
7. Opzioni di puntata manuale
8. Menu opzioni di puntata
9. Pulsante d'inizio
10. Uscita
11. Controllo dimensione schermo
12. ID Gioco
13. Saldo
14. Suono di sottofondo
15. Controllo audio
16. Menu
17. Orologio in tempo reale

Più informazioni riguardo la funzionalità di ogni tasto, campo o area possono essere trovate nella sezione Controlli del Gioco.

Puntata

Cliccando sul pulsante “Opzioni di puntata”, il giocatore può scegliere la propria puntata - fig. 2.



Fig. 2

Puntata

- Quando si inizia il gioco, l'opzione di puntata più bassa viene sempre selezionata in modo predefinito.
- Il giocatore ha un tempo limitato per piazzare una puntata prima dell'inizio del turno di gioco.
- Il giocatore può piazzare una puntata usando valori predefiniti o aggiustare la puntata di 0,10 usando i tasti + e -.
- Una puntata viene piazzata premendo il tasto "Puntata".
- Durante la fase "Puntata", prima dell'inizio del gioco, il giocatore può piazzare la sua puntata. Quando il turno è iniziato e il moltiplicatore inizia ad aumentare, il giocatore può provare a incassare prima che il moltiplicatore si fermi.
- Una puntata può essere annullata durante la fase "Puntata". La fase “Basta puntate” inizia quando il timer si esaurisce e termina con la comparsa del moltiplicatore sullo schermo.

Annulla puntata



Fig. 3

Annula puntata

Quando viene premuto, il tasto “Puntata” si trasforma in un tasto “Annulla”. Questo tasto offre ai giocatori la possibilità di annullare la puntata. Le puntate possono essere annullate solo durante la fase “Puntata”. Il giocatore può anche annullare la propria puntata cliccando su uno qualsiasi degli importi di puntata diversi da quello già selezionato.

Incassa



Fig. 4 Incassa

Durante la fase di “Aggiornamento moltiplicatore”, il tasto “Puntata” utilizzato per piazzare una puntata si trasforma in un tasto “Incassa”. Se il giocatore lo preme durante la partita, vince l'importo visualizzato. Se il giocatore non incassa e la partita finisce, il tasto torna a essere “Puntata” e perde l'importo della puntata. Se una puntata fallisce (ad esempio a causa del rifiuto del server), tutte le puntate falliscono.

Incasso automatico

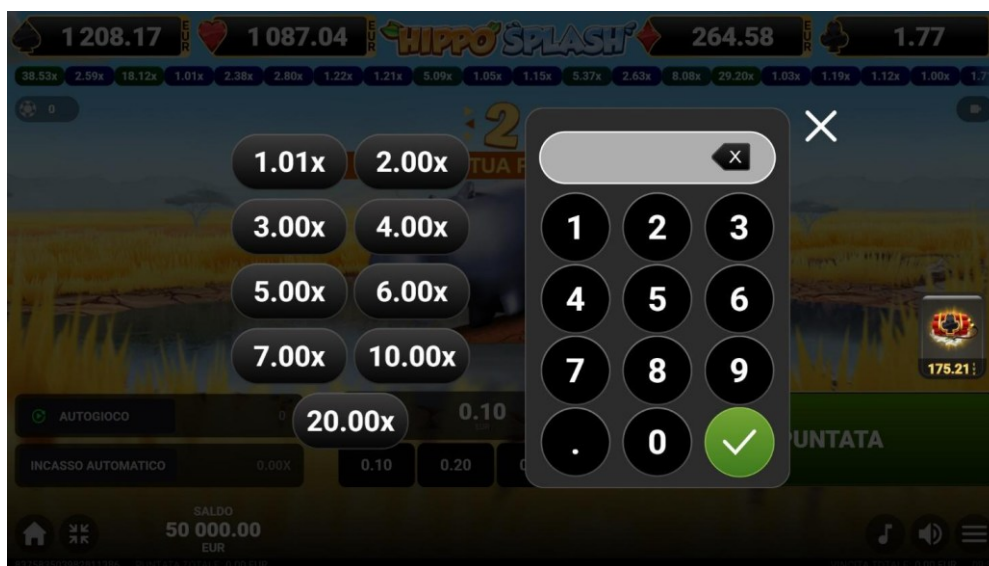


Fig. 5 Incasso automatico

I giocatori possono impostare specifici valori d'incasso ai quali vogliono che il gioco incassi automaticamente la loro puntata.

Incasso, hai vinto



Fig.6 Incasso, hai vinto

Lo schermo mostra le vincite del giocatore, che sono pari alla puntata moltiplicata per il moltiplicatore di incasso.

Tutte le puntate



Fig. 7 Tutte le puntate

“Tutte le puntate” mostra tutte le puntate dei giocatori per la partita attuale. Inoltre, il giocatore può vedere il conteggio di tutte le puntate.

Le Mie Puntate



Fig. 8 Le Mie Puntate

"Le mie puntate" mostra la cronologia delle puntate e dei pagamenti del giocatore nel giorno attuale.

Statistiche



Fig. 9 Statistiche

"Statistiche" informa il giocatore sulle vincite maggiori e i moltiplicatori del round più alti.

Nuovo gioco



Fig. 10 Nuovo Gioco

Questa schermata viene visualizzata prima dell'inizio del round.

Impostazioni Autogioco

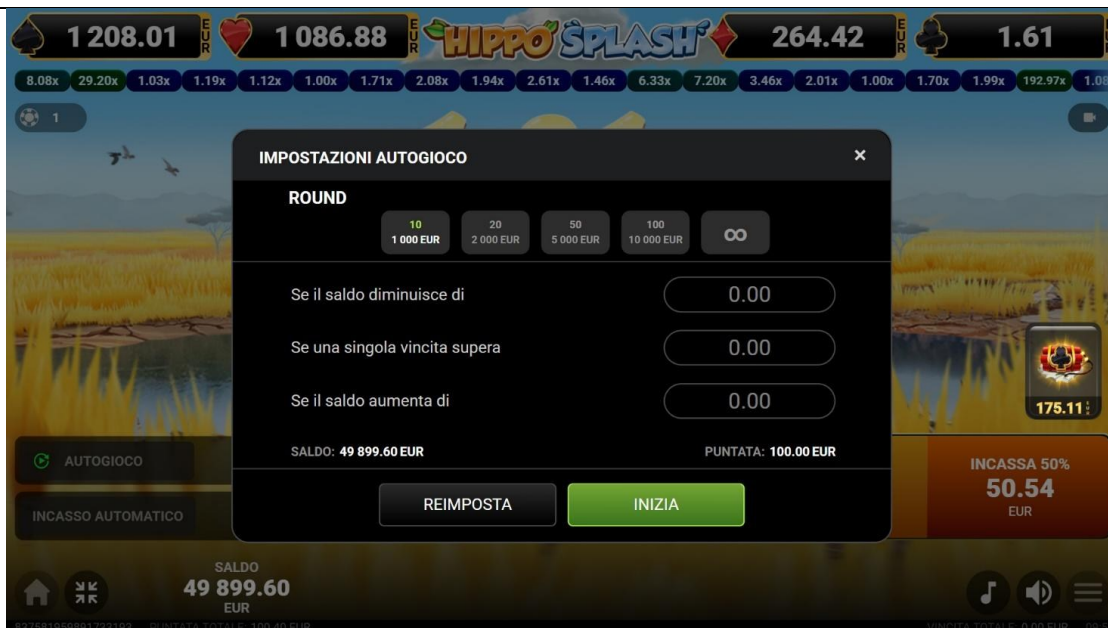


Fig. 11 Impostazioni Autogioco

Quando il giocatore preme questo tasto, si apre una nuova finestra e il giocatore può scegliere il numero i round da giocare automaticamente. Il giocatore può impostare 3 opzioni per fermare l'autogioco:

- Se il saldo scende di
- Se una singola vincita supera
- Se il saldo aumenta di

Totale



Fig. 12 Totale

Questa schermata mostra il momento esatto in cui il moltiplicatore si è azzerato.

Impostazioni di gioco

Cliccando sul pulsante “Impostazioni di gioco”, che si trova nella sezione “Menu”, il giocatore può scegliere le impostazioni di gioco

Pagina informativa

All'attivazione del pulsante “Informazioni”, che si trova nella sezione “Menu”, si apre un'informativa dettagliata sul gioco. Questa è composta da 8 sezioni – Introduzione, Jackpot Cards, Cash Bomb, Come puntare, Controlli di gioco, Regole, Interruzioni di gioco e RTP.

Cronologia di gioco

Premendo questo pulsante, si aprirà una finestra con informazioni dettagliate sui giochi precedenti.

Gioco bonus Jackpot Cards

Dopo l'attivazione, il giocatore viene portato alla funzione Jackpot Cards dove viene mostrato un campo di scelta con 12 carte a faccia in giù (fig. 16.) Il giocatore seleziona le carte a schermo finché non rivela 3 carte dello stesso seme. Il livello assegnato del Jackpot Cards corrisponde al seme rivelato. L'importo della vincita corrisponderà all'importo accumulato al momento della rivelazione dell'ultimo simbolo uguale. Per terminare Jackpot Cards, il giocatore ha l'opzione di premere il tasto "Raccogli", aggiungendo le vincite della funzione al suo saldo totale. (Fig. 17.)

Il giocatore ha una possibilità casuale di vincere qualsiasi livello della funzione con una puntata qualificante, ogni volta che attiva Jackpot Cards.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.17% (93.17 + 1.00% JP)**.