

Regolamento Jolly Roger Wild Kraken

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,26%

“Jolly Roger Wild Kraken “

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

Jolly Roger Wild Kraken è una videoslot a 5 rulli con 20 linee di vincita fisse.

Il simbolo WILD può atterrare su qualunque rullo. Il simbolo WILD sostituisce tutti i simboli, ad eccezione del simbolo SCATTER.

I simboli speciali Forziere e Chiave possono apparire rispettivamente sul rullo 1 e 5 e compaiono solo durante il Gioco Base. Per ogni giro può comparire al massimo un simbolo del Forziere e della Chiave. La funzione TESORO ISTANTANEO si attiva quando i simboli del Forziere e della Chiave si posizionano sui rulli 1 e 5. Quando viene attivato, viene assegnato un premio istantaneo casuale. Il PREMIO ISTANTANEO può variare da 5x, 8x, 10x, 20x, 30x, o 50x della puntata totale.

La Palla di cannone è un simbolo SCATTER e può atterrare su qualsiasi rullo solo durante il Gioco Base e i FREE SPINS del CANNONE. Lo SCATTER contiene MULTIPLIER con i seguenti valori: x2, x3 e x5. Atterra 6 o più SCATTERS per attivare la funzione FREE SPINS del CANNONE. Il numero di FREE SPINS vinti dipende dal numero di SCATTERS che hanno attivato i FREE SPINS del CANNONE. Prima che inizi la funzione FREE SPINS del CANNONE, tutti gli SCATTERS che hanno attivato la funzione vengono raccolti nel misuratore di raccolta delle Palle di cannone.

Durante la funzione FREE SPINS del CANNONE, Kraken è un WILD che cammina. Il WILD che cammina si attacca e cammina in modo casuale sui rulli 2, 3 e 4 in ogni FREE SPIN. Inoltre, un

MULTIPLIER di Palla di cannone è attivo su ogni FREE SPIN. Il WILD che cammina avrà il MULTIPLIER del MULTIPLIER della Palla di cannone attiva quando fa parte di una vincita. Il MULTIPLIER del WILD che cammina è attivo solo per quel giro e verrà rimosso nel giro successivo. Il MULTIPLIER della Palla di cannone attiva viene consumato su ogni FREE SPIN quando il WILD che cammina non fa parte di una vincita. I FREE SPINS possono essere estesi quando il simbolo SCATTER compare sui rulli. Ogni simbolo SCATTER che atterra sui rulli assegnerà un ulteriore FREE SPIN. Il numero massimo di FREE SPINS è 49. Il nuovo simbolo SCATTER che si posiziona sui rulli verrà raccolto nel misuratore di raccolta della Palla di cannone.

La funzione FREE SPINS del SUPER CANNONE si attiva quando il Kraken (WILD che cammina) viene colpito e sostituisce una vincita per 6 volte durante la funzione FREE SPINS del CANNONE. Tutte le Palle di cannone rimanenti nel misuratore della collezione di Palle di cannone dei FREE SPINS del CANNONE vengono riportate nei FREE SPINS del SUPER CANNONE quando la funzione viene attivata. 4 Super Palle di cannone vengono assegnate durante la funzione FREE SPINS del SUPER CANNONE. Prima dell'inizio della funzione FREE SPINS del SUPER CANNONE, viene presentata una funzione Scelta con un premio casuale di x10, x15, x25, x50 o x100 MULTIPLIER. Il MULTIPLIER di vincita viene applicato alle 4 Super Palle di cannone assegnate. Queste 4 Super Palle di cannone verranno aggiunte al contatore della collezione di Palle di cannone insieme alle Palle di cannone riportate dalla funzione FREE SPINS del CANNONE, se ce ne sono. Il numero di FREE SPINS del SUPER CANNONE dipende dal numero di Palle di cannone presenti nel contatore della collezione di Palle di cannone, con un minimo di 4 FREE SPINS del SUPER CANNONE.

Kraken è un WILD ambulante durante la funzione FREE SPINS del SUPER CANNONE. Il WILD che cammina si attacca e cammina in modo casuale sui rulli 2, 3 e 4 per ogni FREE SPIN del SUPER CANNONE. Inoltre, su ogni FREE SPIN del SUPER CANNONE è attivo un MULTIPLIER di Palla di cannone. Il WILD che cammina avrà il MULTIPLIER del MULTIPLIER della Palla di cannone attiva quando fa parte di una vincita. Il MULTIPLIER del WILD che cammina è attivo solo per quel giro e verrà rimosso nel giro successivo. In ogni FREE SPIN del SUPER CANNONE, il MULTIPLIER della Palla di cannone attivo viene consumato quando il WILD che cammina non fa parte di una vincita. I FREE SPINS del SUPER CANNONE non possono essere riattivati.

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

- Puoi attivare/disattivare la modalità Autoplay dal menu. 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. Nota: se la modalità Autoplay non è disabilitata e viene attivata una funzione che richiede l'interazione, viene effettuata una selezione casuale. Ciò non influisce sulla percentuale di restituzione al giocatore (RTP) teorica pubblicata.

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. La puntata totale ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

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.