

Regolamento_Oink Oink Oink: AstroSnouts

Istruzioni di gioco

- Questo gioco utilizza 243 Modalità di Vincita.
- La puntata totale è pari a 10x il valore del gettone. La puntata totale indica quanto è stato puntato in totale in un singolo giro.
- Per accedere alle impostazioni della puntata, premi il pulsante **gettone**.
- Per chiudere le impostazioni della puntata e tornare al gioco, premi un punto qualsiasi della schermata.
- Premi **GIRA** per fare girare i rulli con la puntata attuale; premi nuovamente il pulsante durante un giro per fermare i rulli.
- In caso di giro vincente, il campo **VINCITA TOTALE** indica le vincite **Scatter** e delle **Modalità** accumulate.
- Le vincite sono calcolate sulla base della tabella dei pagamenti.
- Per informazioni sulle vincite delle **Modalità**, seleziona **i** e scorri la pagina fino alla voce **Regole generali**.
- Premi **TURBO** per attivare/disattivare alcune delle animazioni e dei suoni di vincita, facendo girare i rulli a velocità normale o accelerata.
- Per importare altro denaro nel gioco, premi **Aggiungi denaro** nella barra posta in basso.

Autoplay:

- In modalità Autoplay i rulli girano automaticamente.
- Durante la modalità Autoplay, viene mostrato 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 accedere alla tabella dei pagamenti, premi **i**.
- Utilizza la barra di scorrimento per navigare nella tabella dei pagamenti.

Modalità:

- Le vincite delle modalità attive sono rappresentate da cornici che compaiono sopra le posizioni dei simboli vincenti.
- Le vincite delle **Modalità** possono essere ottenute da simboli uguali in qualsiasi posizione su rulli adiacenti, a partire dal rullo più a sinistra, in base alla tabella dei pagamenti. I premi delle modalità sono pari all'importo indicato nella tabella dei pagamenti.
- Viene pagata soltanto la combinazione vincente più lunga per ogni simbolo.

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 **Wild** può sostituire qualsiasi altro simbolo, ad eccezione del simbolo **Scatter**, **Gettone Rosso**, **Gettone Verde** e **Gettone Blu**, per ottenere la miglior combinazione vincente possibile.
- Durante il gioco principale e le partite gratis, i simboli **wild** possono essere aggiunti in posizioni casuali sui rulli per creare o migliorare una vincita.

- I simboli **Wild** non compaiono sul rullo 1.

Scatter:

- Il simbolo **Scatter** è il simbolo **UFO**. 3 o più simboli **Scatter** in qualsiasi posizione causano la rottura di uno dei **Salvadanaio**, attivando la funzione corrispondente.
- Le vincite Scatter possono essere assegnate con simboli posti in **qualunque** posizione. Le vincite Scatter sono moltiplicate per la puntata totale. Viene pagata solo la vincita **Scatter** più alta.

Simboli del Gettone:

- I simboli **Gettone** sono il **Gettone Rosso**, il **Gettone Verde** e il **Gettone Blu**.
- Quando un simbolo **Gettone** compare nella partita principale, viene depositato nel **Salvadanaio** con lo stesso colore.
- Se uno o più simboli **Gettone** vengono depositati in un **Salvadanaio**, vi è la possibilità che il **Salvadanaio** si rompa e venga assegnata una funzione.
- Durante le Partite Gratis, non compaiono i **Gettoni Rossi** e i **Gettoni Blu**. Il **Gettone Verde** assegna 1 Partita Gratis aggiuntiva.

Funzione Gettone Rosso:

- La **Funzione Gettone Rosso** può essere attivata in maniera casuale se selezionata da un **UFO** quando 3 o più simboli **UFO** compaiono nella partita principale.
- La **Funzione Gettone Rosso** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o più **Gettoni Rossi** sono stati depositati nel **Salvadanaio Rosso**.
- Durante la **funzione Gettone rosso**, il giocatore deve scegliere tra le **Meteorite** disponibili.
- Ciascuna **Meteorite** selezionata rivela una delle seguenti scritte: **MINI** (20x la puntata totale), **MINOR** (50x la puntata totale), **MAJOR** (200x la puntata totale), **GRAND** (2.000 x la puntata totale).
- Il giocatore deve continuare a selezionare le **Meteorite** finché non vengono rivelate 3 scritte uguali.
- Vengono quindi assegnati i premi in denaro corrispondenti e la funzione termina.

Funzione Gettone Verde:

- La **Funzione Gettone Verde** può essere attivata in maniera casuale se selezionata da un **UFO** quando 3 o più simboli **UFO** compaiono nella partita principale.
- La **Funzione Gettone Verde** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o più **Gettoni Verdi** sono stati depositati nel **Salvadanaio Verde**.
- Al giocatore vengono assegnati 5 Partite Gratis.
- Durante le partite gratis, i simboli **wild** vengono aggiunti in posizioni casuali sui rulli e tenuti in posizione fino al termine della funzione.
- Il simbolo **Scatter**, il simbolo **Gettone Rosso** e il simbolo **Gettone Blu** non compaiono durante le Partite Gratis.
- Il simbolo **Gettone Verde** compare con un segno **+1**.
- Uno o più simboli **Gettone Verde** comparsi ovunque assegnano 1 Partita Gratis extra per ciascun simbolo **Gettone Verde** comparso.
- One o più simboli **Gettone Verde** non possono riattivare la **Funzione Gettone Verde** durante la funzione.
- Le Partite Gratis sono giocate con la stessa puntata piazzata nel giro che le ha attivate.

Funzione Gettone Blu:

- La **Funzione Gettone Blu** può essere attivata in maniera casuale se selezionata da un **UFO** quando 3 o più simboli **UFO** compaiono nella partita principale.

- La **Funzione Gettone Blu** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o più **Gettoni Blu** sono stati depositati nel **Salvadanaio Blu**.
- Nella **funzione Gettone blu** vengono mostrati 6 moltiplicatori delle coppe: x1, x5, x8, x10, x15 e x30.
- Ognuno di questi moltiplicatori è collegato a una delle coppe presenti alla base di un triangolo con 15 sporgenze.
- Vengono quindi assegnate 6 sfere d'acciaio.
- Premi il pulsante **GIOCA** per far cadere una sfera blu sul triangolo. La sfera scenderà rimbalzando sulle sporgenze, fino a fermarsi su una delle 6 coppe. Il moltiplicatore della coppa sarà quindi aggiunto al contatore della funzione.
- Quando tutte le sfere sono state rilasciate, il valore del contatore viene moltiplicato per la puntata totale e assegnato al giocatore. La funzione terminerà.
- L'azione del giocatore non ha effetto sul risultato della funzione.
- Nota: il tabellone del Plinko rappresentato nel gioco non corrisponde a un tabellone reale e le probabilità differiscono da quelle degli scenari reali.

Nota sulle disconnessioni:

- Se ti disconnetti 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;
 - 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 al **95,90%**.