

Regolamento_PRIMATE KING

SIMBOLI SPECIALI E FUNZIONI

MEGAWAYS™

Il numero delle modalità di vincita disponibili varia in ogni giro in base al numero totale di simboli che si fermano sui rulli, con un potenziale massimo di 117.649 MegaWays™!

REAZIONE A CATENA

I simboli delle formazioni vincenti scompaiono, lasciando spazio a nuovi simboli che scendono dall'alto e che possono assegnare nuove vincite. Le reazioni a catena sono potenzialmente illimitate.

JOLLY SCIMMIA

Il simbolo JOLLY SCIMMIA è un SUPER JOLLY che copre un intero rullo e che è sempre totalmente visibile quando si ferma sui rulli. In un giro può fermarsi un JOLLY SCIMMIA sui rulli 2, 3, 4 o 5.

Il JOLLY ha un MOLTIPLICATORE del simbolo compreso tra x2 e x7. Il MOLTIPLICATORE del simbolo indica quanti simboli vengono considerati per il SUPER JOLLY al momento del calcolo delle vincite delle modalità.

Se il JOLLY SCIMMIA non contribuisce a una vincita quando si ferma sui rulli, rimane bloccato in posizione fino a quando non assegna una vincita.

Quando il JOLLY SCIMMIA contribuisce a una vincita, non viene distrutto. Il MOLTIPLICATORE del simbolo JOLLY SCIMMIA, però, aumenta di 1 punto.

MONETE D'ORO ED EVOLUZIONE

Sul rullo 6 viene posizionata una barra dei progressi con 3 sezioni che regola l'evoluzione della scimmia. Fino a quando non viene riempita l'ultima sezione della barra dei progressi, la partita è giocata con 5 rulli.

Quando le monete d'oro si fermano su qualsiasi posizione dei rulli, vengono raccolte e contribuiscono all'evoluzione della scimmia. Raccogli 30 monete d'oro per completare ogni sezione della barra dei progressi e fare evolvere il JOLLY SCIMMIA. I premi assegnati quando si completa una sezione sono i seguenti.

Sezione 1: viene aggiunta una vita al JOLLY SCIMMIA; per ogni vita aggiunta, il JOLLY SCIMMIA rimane per un altro giro sui rulli dopo avere assegnato una vincita.

Sezione 2: viene aggiunta una vita al JOLLY SCIMMIA; nel giro successivo, il JOLLY SCIMMIA distrugge il simbolo 9 che non comparirà più sui rulli.

Sezione 3: viene aggiunta una vita al JOLLY SCIMMIA e viene sbloccata la possibilità di attivare i GIRI GRATIS.

Una volta completata l'ultima sezione della barra dei progressi, quest'ultima viene rimossa e viene mostrato il rullo 6, sul quale possono fermarsi solo i simboli di alto valore e le monete d'oro.

Dopo che la barra dei progressi è stata completata, le monete d'oro non compaiono più sui primi 5 rulli. Può però fermarsi una moneta d'oro sul rullo 6.

GIRI GRATIS

Se una moneta d'oro si ferma sul rullo 6 quando è presente il JOLLY SCIMMIA, vengono assegnati 4 GIRI GRATIS. Viene assegnato un GIRO GRATIS aggiuntivo per ogni vita rimanente del JOLLY SCIMMIA al momento dell'attivazione della funzione. Il numero massimo di GIRI GRATIS ottenibile è 7 e vengono assegnati se la funzione viene attivata quando il JOLLY SCIMMIA ha ancora 3 vite

rimanenti.

Il JOLLY SCIMMIA rimane bloccato sul rullo per la durata del turno bonus. All'inizio di ogni GIRO GRATIS, inoltre, il RE DELLE SCIMMIE può rimuovere casualmente dai rulli il simbolo che al momento paga meno per il resto dei GIRI GRATIS; in questo modo, potrebbero essere rimossi tutti i simboli di basso valore.

VINCITA MASSIMA

L'importo massimo della vincita è pari a 30.000x il valore attuale della puntata. Se la vincita totale di un turno di gioco raggiunge un valore di 30.000x, il turno termina immediatamente, viene assegnata la vincita massima e gli eventuali GIRI GRATIS rimanenti vengono annullati.

COME SI GIOCA A PRIMATE KING MEGAWAYS™

Progressi Di Gioco

I progressi di gioco, inclusi i simboli bloccati sui rulli che influiscono sui giri successivi, sono salvati col valore della puntata con cui stai giocando.

È possibile giocare con diversi livelli di progressione nella stessa partita ma con puntate diverse, alternandoli modificando la puntata utilizzata.

Se ti sono stati assegnati giri gratis per una campagna promozionale, i progressi della partita principale, inclusi i simboli bloccati, saranno salvati e potrai proseguire il gioco con la stessa puntata dopo avere completato i giri gratis.

N.B: questo gioco salva e ricarica sempre i progressi fatti.

Puntata Totale

La Puntata Totale è il totale delle puntate per linea. Puoi modificarla usando i tasti + e -.

Fai girare i rulli

Se stai giocando da Desktop, fai clic sul pulsante Gira o usa la barra spaziatrice per far girare i rulli.

Fai girare più velocemente i rulli premendo di nuovo sulla barra spaziatrice o facendo clic sui rulli.

Per il GIRO TURBO, tieni premuta la barra spaziatrice o il pulsante Gira.

Premere il pulsante TURBO per aumentare la velocità di gioco!

Gioco automatico

Premi il pulsante AUTO per iniziare a giocare in modalità automatica con l'importo della puntata selezionato. Utilizza il menu dei Giri Totali per selezionare il numero di giri che desideri giocare.

Altre impostazioni dei giri automatici

Seleziona il limite delle perdite. I Giri Automatici si fermano all'ultimo giro prima che il limite di perdita sia raggiunto. Il limite di perdita del gioco automatico deve essere superiore alla tua puntata.

Seleziona ALTRE IMPOSTAZIONI GIOCO AUTOMATICO per visualizzare le opzioni del GIOCO AUTOMATICO. Qui puoi selezionare altri criteri per l'interruzione del GIOCO AUTOMATICO, tra cui: interrompi se una vincita supera un certo importo; interrompi se si attiva la funzione Bonus.

Tipi generali di giochi

Consultare il menu paga della tabella dei pagamenti del gioco per verificare il tipo di gioco.

I valori relativi a ciascun simbolo, mostrati sulla schermata della slot o nell'apposita scheda "Vincite da simbolo" del menu paga, rappresentano i moltiplicatori di puntata e non i crediti.

Il valore del premio di una linea di pagamento è pari alla puntata totale divisa per il numero di linee di pagamento, moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo indicato nella tabella dei pagamenti. Le vincite che si verificano su linee di pagamento diverse vengono sommate. Se si verifica più di una

vincita sulla stessa linea di pagamento, è assegnata solo la vincita più alta tra queste. Durante ogni giro, ciascuna singola linea di vincita può assegnare vincite solo una volta.

Ad esempio: La puntata totale è 2. Il totale delle linee è 20. Il moltiplicatore del simbolo per una serie da 5 è 300. La vincita di 1 linea di pagamento con questo simbolo e questa combinazione è calcolata nel seguente modo: $2 / 20 * 300 = 30$.

Il valore del premio di una linea di pagamento in un gioco multilinea equivale alla puntata moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo riportato nella tabella dei pagamenti. Nel caso di vincite multiple su più linee di vincita, i valori delle vincite totali verranno sommati. Nel caso si registri più di una vincita sulla stessa linea di pagamento, viene assegnata la vincita maggiore.

Ad esempio, la puntata è di 2. Il moltiplicatore del simbolo per un cluster di cinque simboli è pari a 20. La vincita di una linea di pagamento che presenta questo simbolo e un cluster di queste dimensioni viene calcolata come di seguito: $2 * 20 = 40$.

L'importo del premio per una linea o una combinazione in una partita di Ways or Winning Clusters è pari alla puntata moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo indicato nella tabella dei pagamenti. Se si verificano più vincite su linee o combinazioni diverse, i premi vengono sommati.

Ad esempio: puntata totale = 2; moltiplicatore di vincita del simbolo = 2; vincita = $2 * 2 = 4$.

Se nel gioco appare un simbolo scatter, tutte le vincite vengono assegnate assieme a qualsiasi altra vincita da simbolo che si registra durante lo stesso giro.

Se stai utilizzando un gioco che prevede premi dei simboli scatter, viene pagata solo la combinazione vincente più alta per simbolo.

Si ricorda che ogni account permette di utilizzare un solo gioco alla volta. Non è dunque possibile utilizzare lo stesso gioco su più di un dispositivo alla volta o utilizzare più giochi sullo stesso dispositivo contemporaneamente poiché ciò potrebbe causare errori.

Nel caso in cui un turno di gioco non venga completato per via di una perdita di connessione e il risultato non sia ancora stato definito, il gioco genererà un esito per il turno. Una volta ristabilita la connessione, il risultato verrà mostrato nella cronologia dopo che il gioco verrà ricaricato.

Nel caso in cui un turno di gioco non venga completato per via di una perdita di connessione e il risultato sia stato definito ma il giocatore non abbia potuto visualizzarlo, l'esito verrà comunicato al cliente una volta che il gioco sarà stato ricaricato e il risultato sarà visibile nella cronologia.

Per una migliore esperienza di gioco, installa l'ultima versione del software.

I malfunzionamenti annullano tutti i pagamenti e tutte le giocate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **95,70%**.