Regolamento_RABBIT IN THE HAT 2

Lo schermo di gioco ospita 3 spazi disposti verticalmente per ciascuna delle 5 colonne della slot. Negli spazi si dispongono i simboli che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di ammontare compreso fra 0,20€ e 40,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un decimo della puntata totale.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante Gira avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verificano combinazioni di più simboli uguali contigui senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano. Per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Simbolo Jolly:

- Il simbolo Wild è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo escluso il simbolo Scatter. Genera inoltre la propria combinazione vincente.

Simbolo Scatter:

- Il simbolo Scatter è un simbolo scatter e completa una combinazione scatter vincente quando quattro o più simboli compaiono in qualsiasi posizione sui rulli. Attiva inoltre il bonus game Giocate gratuite. Le vincite dei simboli scatter vengono calcolate moltiplicando l'importo sulla tabella vincite per la puntata totale e vengono aggiunte alle vincite regolari.

Funzione Cappello: Durante qualsiasi giocata dei Main Game, il mago può porre un cappello magico sopra al rullo 5. Se, all'arrestarsi dei rulli, nel rullo sottostante la posizione del cappello appare un simbolo Wild, viene attivato un bonus speciale che dipende dal tipo di cappello magico. Dopo che un cappello ha attivato il proprio effetto viene rimosso dallo spazio sopra i rulli. Se, invece, nel rullo non appare alcun simbolo Wild, il cappello si sposta di un rullo verso sinistra (saltando, nell'ordine, sopra al rullo 4, 3, 2 e infine 1). Se il cappello arriva fino all'ultimo rullo e non viene attivato nemmeno in quella posizione, scompare. Sopra ciascun rullo può essere presente un solo cappello alla volta, ma più cappelli (uguali o diversi) possono essere contemporaneamente presenti sopra a rulli diversi.

I tipi di cappello magico sono i seguenti:

Cappello Scatter Extra: Questo cappello trattiene un simbolo Scatter in posizione finché non contribuisce all'attivazione del Bonus Giocate gratuite combinandosi con altri due o più simboli Scatter sui rulli.

Cappello Moltiplicatore Jolly: Su questo cappello è riportato un moltiplicatore (x2, x3 o x5). Il simbolo Wild che attiva questo cappello viene trasformato in un simbolo jolly moltiplicatore che moltiplica per il fattore indicato tutte le vincite che contribuisce a formare.

Cappello Rullo Jolly: Quando questo cappello viene attivato, l'intero rullo sottostante si trasforma in un rullo jolly per la giocata in corso.

Cappello Rullo Jolly Ambulante: Quando questo cappello viene attivato, l'intero rullo sottostante si trasforma in un rullo jolly per la giocata in corso. Durante ciascuna giocata successiva il rullo jolly ambulante si sposta di una posizione verso sinistra. Viene infine rimosso nella giocata successiva a quella in cui ha occupato il rullo 1.

Cappello Premio Raccolta: Quando questo cappello viene attivato rivela una lettera colorata che contribuisce alla funzione Premio di Raccolta (descritta più avanti). Durante il Main Game è possibile raccogliere le lettere M, I, N e L di colore blu e le lettere M, I, N, O e R di colore verde. Durante le giocate gratuite è possibile raccogliere anche le lettere M, A, J, O e R di colore arancione o G, R, A, N e D di colore

Rosso.

Le posizioni dei cappelli presenti sopra ai rulli e tutti gli effetti attivati da questa funzione vengono salvati separatamente per ciascun importo di puntata.

Funzione Premio di Raccolta: Sopra ai rulli sono sempre visibili 4 spazi di raccolta associati ai quattro Premi: Mini blu di importo pari a 15x la puntata corrente, Minor verde 50x, Major arancione 250x e Grand rosso 2.500x. Ciascuna raccolta può venir completata raccogliendo tutte le lettere colorate che compongono il nome del premio. Dopo che un premio è stato incassato la relativa raccolta viene svuotata e può ricominciare. Le lettere M, I, N e L di colore blu e le lettere M, I, N, O e R di colore verde vengono raccolte durante il Main Game e durante il Bonus Giocate gratuite con Premio Raccolta ogni volta che viene attivato un Cappello Premio Raccolta. Lo stato della raccolta per queste lettere viene importato dal Main Game alle giocate gratuite e viceversa. Le lettere M, A, J, O e R di colore arancione o G, R, A, N e D di colore rosso, invece, possono essere raccolte solo durante le Giocate gratuite con Premio Raccolta o durante la funzione Giocata Casuale. Lo stato della raccolta di queste lettere viene cancellato al termine del bonus game o della funzione. Lo stato della Raccolta per ciascun Premio viene salvato separatamente per ciascun importo di puntata.

Funzione Giocata Casuale (Major o Grand): Questa funzione può attivarsi casualmente in qualsiasi momento durante il Main Game. Quando la funzione si attiva, il giocatore ottiene una singola giocata durante la quale sui rulli possono apparire solo spazi vuoti oppure lettere colorate. Durante la funzione Giocata Casuale Major appaiono le lettere M, A, J, O e R di colore arancione mentre durante la funzione Giocata Casuale Grand appaiono le lettere G, R, A, N e D di colore rosso. Le lettere che appaiono durante questa funzione contribuiscono alla funzione Premio di Raccolta.

Bonus Giocate gratuite: Tre o più simboli Scatter sparsi sui rulli attivano la partita bonus Giocate gratuite. Al giocatore viene presentata dapprima una Ruota della Fortuna che gira una sola volta assegnando una delle 4 possibili tipologie di giocate gratuite. Le tipologie disponibili sono le seguenti:

Moltiplicatori Jolly: 10 giocate gratuite durante le quali i cappelli magici sono tutti di tipo Moltiplicatore Jolly.

Rulli Jolly: 10 giocate gratuite durante le quali tutti i cappelli magici sono di tipo Rullo Jolly.

Rulli Jolly Ambulanti: 10 giocate gratuite durante le quali tutti i cappelli magici sono di tipo Rullo Jolly Ambulante.

Premio Raccolta: 20 giocate gratuite durante le quali tutti i cappelli magici sono di tipo Premio Raccolta e possono assegnare, oltre alle lettere M, I, N e L di colore blu e M, I, N, O e R di colore verde, anche le lettere M, A, J, O e R di colore arancione e G, R, A, N e D di colore rosso.

Funzione Upsizer: Dopo che la Ruota della Fortuna ha assegnato casualmente una delle quattro tipologie di giocate gratuite, al giocatore viene offerta la possibilità di pagare l'importo indicato per acquistare una tipologia più vantaggiosa. La funzione Upsizer può non essere sempre disponibile.

Le giocate gratuite iniziano con un cappello sopra a ciascun rullo e a ogni giocata gratuita il Mago dispone un ulteriore cappello sul rullo 5. Durante le giocate gratuite i simboli Scatter appaiono normalmente ed è possibile vincere ulteriori giocate gratuite che si aggiungeranno a quelle residue; le giocate gratuite ulteriori vinte saranno del medesimo tipo di quelle in corso. Tutte le giocate gratuite avvengono con la medesima puntata della giocata attivante.

Funzione Bonus Recharge: Questa funzione viene proposta al termine delle giocate gratuite. Il giocatore può scegliere se pagare l'importo indicato per acquistare una giocata gratuita ulteriore. È possibile acquistare questa funzione più volte ottenendo ogni volta una singola giocata ulteriore. Questa funzione può non essere sempre disponibile.

Funzione Acquista: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e viene attivata dal giocatore cliccando sull'apposito bottone. Il giocatore può pagare un importo pari a 50 volte la puntata corrente per attivare il Bonus Giocate gratuite. Questa funzione può non essere sempre disponibile.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,21%**.