

Regolamento _ Raging Rex 3

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%
"Raging Rex 3"

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 diverse modalità di vincita pagano in base a combinazioni di simboli adiacenti, secondo quanto indicato dalla tabella delle vincite e nelle regole del gioco. Quando si vince secondo più modalità di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite nelle diverse modalità. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni turno. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore di quelle del turno che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante un turno 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. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti. Le vincite del simbolo Scatter (se applicabile) pagano per qualsiasi combinazione vincente, compresi gli spazi vuoti.

Regole del gioco

RAGING REX 3 è un gioco a 6 rulli con 4096 modalità di vincita.

Il REX e tutti gli altri simboli della schiusa sono WILD. I WILD sostituiscono tutti i simboli, a eccezione degli SCATTER.

Il REX può comparire ovunque sui rulli da 2 a 6 e attiva i RE-SPIN quando è completamente visibile. Il REX è fisso e si sposta verso il rullo 1, un rullo per ogni RE-SPIN. I simboli della schiusa sono fissi e si spostano davanti e dietro il REX. Sono concessi fino a 5 RE-SPIN, a seconda del rullo su cui compare il REX. L'ultimo RE-SPIN del REX è quando raggiunge il rullo 1.

3, 4, 5, o 6 SCATTER attivano i FREE SPIN. Il numero di FREE SPIN assegnati dipende dalla funzione selezionata e dal numero di SCATTER di attivazione. È possibile selezionare 1 delle 3 diverse funzioni: FEEDING FRENZY, HATCHLING MANIA o SURVIVAL.

FEEDING FRENZY Il simbolo di REX è fisso e può muoversi in qualsiasi direzione durante i FREE SPIN. Un bersaglio da caccia verrà selezionato tra i 4 simboli di dinosauro paganti all'inizio dei Free Spin. Ogni volta che il REX si muove o si ferma su un bersaglio da caccia, verrà consumato. Per ogni sesto bersaglio da caccia consumato, il REX riceverà +x1 moltiplicatore di accatastamento infinito. (x2, x3, x4, x5, x6...) RETRIGGER: 2, 3, 4, 5 SCATTER premiano rispettivamente con +1, 2, 3, 4 FREE SPIN.

HATCHLING MANIA I simboli della schiusa sono fissi e possono muoversi in qualsiasi direzione durante i FREE SPIN, mentre il REX non appare. I simboli della schiusa possono attivare moltiplicatori di vincita 2x o 3x che si moltiplicano se partecipano alla stessa vincita. 3, 4, 5 o 6 SCATTER premiano rispettivamente con 7, 9, 11 o 13 FREE SPIN. RETRIGGER: 2, 3, 4, 5, 6 SCATTER premiano rispettivamente con +1, 2, 3, 4, 5 FREE SPIN.

SURVIVAL Giocato usando 3 vite, ogni giro usa 1 vita. Ogni volta che un simbolo di dinosauro compare in una delle 12 posizioni, viene mangiato e riempie tutte le vite. I dinosauri mangiati vengono sostituiti con simboli di ossa fissi e il loro valore viene assorbito dal REX. Valore iniziale del simbolo del dinosauro: x1, x2, x5, x10. Il valore del REX verrà pagato al termine della funzione. Ogni simbolo di Osso riempirà il contatore di ossa di 1 passo. Il riempimento del contatore di ossa rimuoverà tutti i simboli di ossa e farà evolvere i valori dei simboli di dinosauri aumentandoli di una quantità uguale ai loro valori iniziali. Successivamente, il contatore di ossa verrà azzerato. Il contatore di ossa richiede inizialmente 6 passi per essere riempito, ma aumenterà di 1 passo le prime 2 volte che viene riempito fino a un massimo di 8 passi. (1° = 6 passi, 2° = 7 passi, 3° o superiore = 8 passi) Se la funzione è stata attivata con più di 3 SCATTER, verrà assegnato un miglioramento del simbolo per ogni SCATTER aggiuntivo prima di iniziare il primo giro.

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Ci sono 4096 modalità di vincita fisse. Le diverse modalità di vincita pagano in base alle combinazioni di simboli adiacenti che si formano da sinistra verso destra. 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

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. 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.

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.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,20%**.