

Regolamento _ RIPTIDE PIRATES

Lo schermo di gioco ospita 4 spazi disposti verticalmente per ciascuno dei 5 rulli 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 25 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 verifichino 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 simbolo esclusi i simboli Risacca e Bonus Pirati. Crea inoltre una propria combinazione vincente.

Simboli Speciali:

- Il simbolo Risacca (Teschio) è un simbolo speciale che non genera una propria vincita, ma attiva la funzione Risacca.
- Il simbolo Bonus Pirati (Scimmia) è un simbolo speciale che appare solo sui rulli 2, 3 e 4. Non genera una propria vincita, ma incrementa il Potenzamento Bonus e attiva la funzione Bonus Pirati.

Potenzamento Bonus: Sopra la slot sono visibili 4 cannoni sotto i quali è presente uno spazio di raccolta. Il primo cannone è sempre sbloccato. Ogni volta che sui rulli appare un simbolo Bonus Pirati la raccolta avanza di un passo, quando la barra di raccolta è piena viene sbloccato il cannone successivo. Se tutti e quattro i cannoni vengono sbloccati i simboli Bonus Pirati non vengono più raccolti. La raccolta non ha effetto nel Main Game, ma influenza il Bonus Pirati. La raccolta viene azzerata al termine del Bonus Pirati. Lo stato della raccolta e il numero di cannoni sbloccati vengono salvati separatamente per ciascun importo di puntata.

Funzione Risacca: Sotto ciascun rullo della slot è presente un'area di raccolta. L'area di raccolta sotto il rullo 1 ha uno spazio, quella sotto il rullo 2 ha due spazi, quella sotto il rullo 3 ne ha tre, quella sotto il rullo 4 quattro e quella sotto il rullo 5 cinque. Al primo avvio del gioco la raccolta inizia con un simbolo già raccolto nell'area sotto ciascuno dei rulli 2, 3 e 4 e due simboli già raccolti sotto al rullo 5. Ogni volta che su un rullo appare un simbolo Risacca questo viene raccolto nell'area sottostante il rullo su cui è apparso. Se una raccolta viene completata, alla giocata successiva quel rullo viene trasformato in un rullo jolly e la raccolta di quel rullo viene azzerata e può ricominciare. A ogni giocata successiva il rullo jolly si sposta di una posizione verso sinistra finché non esce dall'area della slot. I simboli Risacca e Bonus Pirati sono visibili attraverso i rulli jolly e applicano i loro effetti contemporaneamente al jolly. La funzione può essere contemporaneamente attiva su più rulli. Se la funzione trasforma in rullo jolly un rullo che era già stato trasformato in rullo jolly da una precedente attivazione, questo diviene un rullo jolly moltiplicatore oppure il suo moltiplicatore già esistente viene incrementato di 1 (fino a un massimo di 5x), il moltiplicatore del rullo jolly si applica a tutte le combinazioni che questo contribuisce a formare come simbolo jolly. Lo stato delle raccolte e dei rulli jolly attualmente attivi viene salvato separatamente per ciascun importo di puntata.

Bonus Pirati: Tre simboli Bonus Pirati attivano il Bonus Pirati. Questo gioco si gioca su una griglia composta da 10x10 posizioni. Nelle posizioni della griglia vengono disposte in modo casuale Barche, Navi, Forzieri o Acqua. Il giocatore ha a propria disposizione il numero di cannoni sbloccato dal Potenziamento Bonus nella giocata attivante, ciascun cannone dispone di tre colpi. Il giocatore spara un colpo e viene colpita una posizione casuale della griglia. Se nella posizione colpita c'è Acqua il colpo viene perso, se viene colpita una Barca, una Nave o un Forziere il numero di colpi disponibili per il cannone viene riportato 3.

L'effetto del colpo dipende dal simbolo presente nella posizione colpita:

Acqua: il colpo è perso. Il numero di colpi residui per il cannone corrente viene decrementato di uno; se nel cannone attuale non sono più presenti colpi, si passa al cannone successivo; se non sono più disponibili cannoni il Bonus Game termina.

Barca: ciascuna delle 28 barche che vengono disposte sulla griglia all'inizio del Bonus Game è associata a un premio casuale (2x, 3x, 5x o 10x la puntata). Quando una Barca viene colpita il premio che era riportato su di essa viene aggiunto alla vincita e la Barca viene affondata (le posizioni affondate contano come Acqua per il resto del gioco).

Nave: ciascuna delle quattro navi è associata a un premio fisso. La nave piccola occupa una posizione della griglia ed è associata a un premio pari a 15x, la nave media occupa due posizioni adiacenti e assegna un premio 50x, la nave grande occupa tre spazi adiacenti e assegna 200x, la nave maxi occupa quattro spazi e assegna 5.000x. Quando viene colpita una sezione di una Nave il giocatore ottiene un premio pari a 1x che viene aggiunto alla vincita e quella sezione viene segnata come affondata; quando l'ultima sezione di una Nave viene affondata il premio dell'intera Nave viene aggiunto alla vincita.

Forziere: ciascuno dei sei forzieri disponibili assegna un modificatore differente fra i seguenti (ciascun modificatore può venir assegnato una sola volta, dopo che un forziere è stato colpito la sua posizione conta come affondata):

Tesoro: assegna un premio di 10x, 20x, 50x o 100x che viene aggiunto alla vincita

Premio Extra: assegna un premio di 2x, 3x, 5x o 10x la puntata e aumenta i premi di tutte le Barche con lo stesso importo (non aumenta i premi sulle Navi)

Fortuna: assegna un premio di 2x, 3x o 5x. e aumenta i premi di tutte le Barche con lo stesso importo ad ogni turno dal momento in cui è stato colpito fino al termine della funzione.

Cacciatore: colpisce una sezione di ogni Nave rimanente.

Rinforzi: assegna un premio di 2x e aggiunge nuove Barche al tabellone. Vengono aggiunte 3 Barche da 2x, 2 Barche da 3x, 1 Barca da 5x e 1 Barca da 10x.

Raddoppia: assegna un premio di 2x e aumenta i premi di tutte le Barche.

Il Bonus termina quando non sono più disponibili colpi di cannone e il giocatore si aggiudica il premio accumulato sino a quel momento. Al termine del Bonus Game il Potenziamento Bonus viene azzerato.

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 **94,17%**.