

Regolamento Fashion TV Mega Party Live

Questo gioco prevede l'uso di una ruota che assegna premi, la cui versione principale è suddivisa in 54 sezioni.

Nella puntata principale possono essere piazzate puntate sulle posizioni dei numeri: 1, 2, 5 e 10. In alternativa, si può tentare la fortuna con le mini partite in cui si punta sulle posizioni **Lucky DJ**, **Laser Show**, **Dance Floor** e **Mega Win** che garantiscono una vincita quando vengono attivate.

Nella mini partita **Lucky DJ** si deve selezionare un giradischi con una serie di **moltiplicatori**. Al termine del round di gioco sarà assegnato un **moltiplicatore** casuale tra quelli contenuti nella serie.

Nella mini partita **Laser Show** il giocatore si sposta su una griglia con 8 file di caselle. Lo scopo è quello di raggiungere i **moltiplicatori** posti sulla prima fila in basso, cercando di ottenere dei potenziamenti speciali durante il percorso.

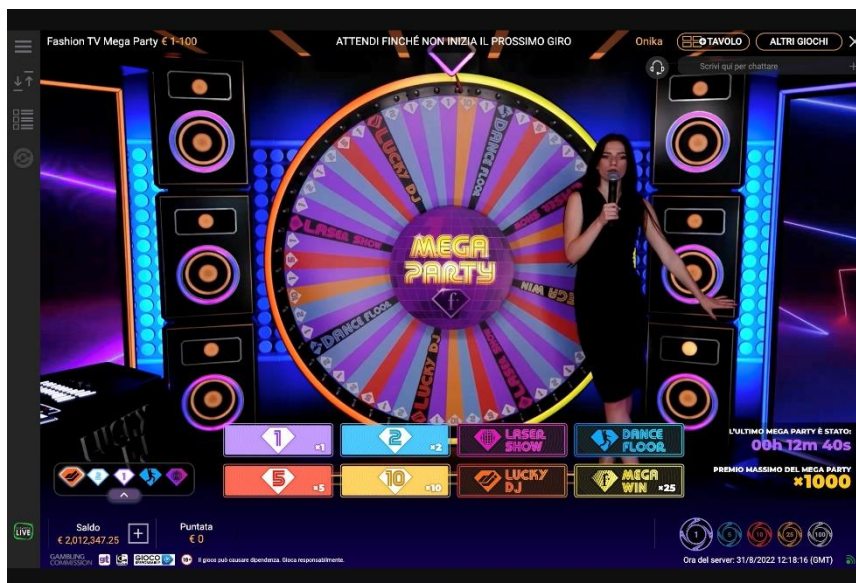
Nella mini partita **Dance Floor**, il giocatore dovrà selezionare a caso una casella con il **moltiplicatore** da applicare al premio del round di gioco.

Durante la partita sarà possibile avere, in maniera casuale, l'evento del **Mega Party** che potenzia tutti i **moltiplicatori** ottenuti nella partita.

La ruota

La ruota è costituita da 54 sezioni:

- 46 sezioni con le puntate sui numeri:
 - **1** presente in 21 sezioni
 - **2** presente in 14 sezioni
 - **5** presente in 7 sezioni
 - **10** presente in 4 sezioni
- 3 sezioni con la puntata **Laser Show**
- 2 sezioni con la puntata **Lucky DJ**
- 2 sezioni con la puntata **Dance Floor**
- 1 sezione con la puntata **Mega Win**



Risultato della ruota

La puntata sui **numeri** viene vinta se il risultato della ruota corrisponde alla puntata del giocatore.

Se il risultato è una sezione della mini partita, il round viene risolto in base al meccanismo indicato nella descrizione della mini partita corrispondente.

Tutte le puntate vengono pagate in base alla **tabella dei pagamenti**.

Evento del Mega Party

A volte, al termine del tempo a disposizione per puntare, viene annunciato l'evento del **Mega Party** per un round di gioco. Quando ciò accade, tutti i **moltiplicatori** dellapartita vengono potenziati. La probabilità che si verifichi l'evento è del 12% in ogni round.

Durante l'evento:

- Le posizioni delle puntate sui numeri ricevono un **moltiplicatore**:
 - La puntata sui numeri **1, 2 e 5** dalla serie {x3, x5}
 - La puntata sul numero **10** dalla serie {x2, x3}
 - Le posizioni di puntata **Lucky DJ, Laser Show e Dance Floor** ricevono un **moltiplicatore** dalla serie {x2, x3}
 - Il moltiplicatore assegnato dalla posizione di puntata **Mega Win** diventa un **moltiplicatore** speciale selezionato dalla serie {x100, x200, x1,000}

Puntata sul numero

Il giocatore vince con la **puntata sul numero** se il risultato della ruota corrisponde alla puntata fatta.

Evento del Mega Party: ogni premio della puntate sui numeri viene potenziato con i **moltiplicatori**. Le vincite vengono assegnate come indicato dalla regola menzionata precedentemente.

Quando il giocatore vince con una sezione del **numero**, la puntata iniziale viene restituita.

Esempio

Il giocatore piazza una puntata da € 10 sul numero **3** e il risultato del round è la sezione **3 + moltiplicatore x4**.

Il premio vinto dal giocatore sarà quindi pari a € 10 x (3+4) + l'importo della puntata iniziale = € 80.

Limite massimo di vincita

Nel gioco è presente un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consultare la sezione Termini e Condizioni del sito di gioco.

Mini partite

Lucky DJ

Per partecipare alla mini partita è necessario piazzare una puntata sulla posizione **Lucky DJ**.

Quando viene attivata la mini partita, sullo schermo compaiono tre giradischi.

Su ogni giradischi è presente un adesivo con una serie di **moltiplicatori**:

- Giradischi 1: {x15, x20, x25, x30}
- Giradischi 2: {x10, x15, x20, x30, x50}
- Giradischi 3: {x5, x10, x25, x80}

Il giocatore dovrà selezionare uno dei tre giradischi entro un tempo prefissato, indicato a video tempo limitato. Quello scelto viene evidenziato e parte la musica. La selezione può essere modificata fino al termine del tempo a disposizione. Se non verrà scelto un giradischi prima che scada il tempo a disposizione, ne verrà selezionato automaticamente uno a caso.

Dopo di ciò, i dischi inizieranno a girare. Il giro mostrerà un **moltiplicatore** selezionato a caso tra quelli della serie del giradischi corrispondente; tale **moltiplicatore** verrà quindi assegnato ai giocatori che hanno scelto tale giradischi disco.

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

Nota: nonostante il giradischi 3 offra un moltiplicatore massimo più alto che potrebbe assegnare un premio maggiore al termine del round di gioco, è possibile che questa selezione assegni un moltiplicatore inferiore rispetto a quello attivato dal giradischi 1, sebbene quest'ultimo offra una serie di moltiplicatori più bassi.

- **Evento del Mega Party:**

Questa funzione applica un **moltiplicatore** da **x2** o **x3**. Questo valore viene quindi **moltiplicato** per il moltiplicatore ottenuto nella mini partita.

Ad esempio: il giocatore punta 2 sulla posizione **Lucky DJ**, viene annunciato l'evento **Mega Party** e viene applicato un moltiplicatore da **x3** alla posizione **Lucky DJ**.

Il giocatore seleziona il giradischi 3 e questo assegna un moltiplicatore da **x25**. Viene applicato il moltiplicatore della funzione **Mega party** e il premio finale è pari a: **2 x (25 x 3) = 150**.

Laser Show

Per partecipare alla mini partita è necessario piazzare una puntata sulla posizione **Laser Show**.

Quando viene attivata la mini partita, sullo schermo compare una sfera da discoteca con 8 file di caselle. In questa mini partita, ci si sposta tra le file di caselle, procedendo dall'alto verso il basso. Tutti i giocatori seguono lo stesso percorso e ci si sposterà sempre sulla casella della fila inferiore più

vicina alla casella attuale, a destra o a sinistra. Il gioco seleziona un percorso casuale che viene indicato dalle frecce.

I **moltiplicatori** presenti sulla prima fila in basso vengono selezionati a caso da tre serie di **moltiplicatori**:

- {x5, x10, x15, x20, x50, x60}
- {x5, x10, x15, x20, x40, x60}
- {x10, x15, x20, x50, x75}

Alcune caselle sulla 6ª e sulla 7ª fila assegnano dei potenziamenti speciali:

La casella blu sulla 6ª fila moltiplica per 2 il valore del moltiplicatore presente sulla prima fila in basso (consultare l'esempio 1 sotto)

La casella gialla sulla 7ª fila ti assegna i moltiplicatori presenti su entrambe le caselle sottostanti dell'8ª fila. Questi moltiplicatori vengono sommati tra loro (consultare l'esempio 2 sotto).

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

- **Evento del Mega Party:**

Questa funzione applica un **moltiplicatore** da **x2** o **x3**. Questo valore viene quindi moltiplicato per il **moltiplicatore** ottenuto nella mini partita.

Esempio 1: il giocatore punta 2 sulla posizione **Laser Show**. Viene annunciato l'evento **Mega Party** e viene applicato un **moltiplicatore** da **x3** alla posizione **Laser show**.

Il giocatore si sposta lungo il percorso, passa dalla casella blu (**x2**) e raggiunge il **moltiplicatore** da **x20** sulla prima fila in basso. Il **moltiplicatore** finale ottenuto nella mini partita sarà pari a **2 x 20 = 40**. Il premio sarà quindi il seguente: **2 x (3 x 40) = 240**.

Esempio 2: il giocatore punta 2 sulla posizione **Laser Show**. Viene annunciato l'evento **Mega Party** e viene applicato un **moltiplicatore** da **x3** alla posizione **Laser show**..

Il giocatore si sposta lungo il percorso, passa dalla casella blu (**x2**) e raggiunge la casella gialla sulla 7ª fila. Al di sotto di questa, vi sono le caselle con i **moltiplicatori** da **x15** e **x70**. Il **moltiplicatore** finale ottenuto nella mini partita sarà pari a **2 x (15 + 70) = 170**. Il premio sarà quindi il seguente: **2 x (3 x 170) = 1020**.

Dance Floor

Per partecipare alla mini partita è necessario piazzare una puntata sulla posizione **Dance Floor**.

Quando viene attivata la mini partita, compare una pista da ballo a forma di diamante composta da 13 caselle disposte in 5 file. Su ogni casella è presente uno dei seguenti **moltiplicatori**: {**x5, x10, x15, x20, x25, x50, x120**}. Le caselle vengono quindi ruotate, mescolate e piazzate nuovamente sullo schermo. I **moltiplicatori** vengono riassegnati casualmente alle caselle dopo che sono state mescolate.

Successivamente il giocatore dovrà premere una casella per selezionarla. La selezione non potrà essere modificata. Se non verrà scelta una casella nel tempo a disposizione, ne verrà selezionata una automaticamente.

Una volta scaduto il tempo, le caselle ruotano per rivelare il **moltiplicatore**.

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

- **Evento del Mega Party:**

Questa funzione applica un **moltiplicatore** da **x2** o **x3**. Questo valore viene quindi moltiplicato per il **moltiplicatore** ottenuto nella mini partita.

Ad esempio: il giocatore punta 2 sulla posizione **Dance Floor**, viene annunciato l'evento **Mega Party** e viene applicato un moltiplicatore da **x3** alla posizione **Dance Floor**.

Il giocatore seleziona una casella con un **moltiplicatore** da **x50**. Il premio finale è pari a: **3 x 50 = 150**.

Mega Win

Per partecipare alla mini partita è necessario piazzare una puntata sulla posizione **Mega Win**.

Quando viene attivata la mini partita, il giocatore riceve un **moltiplicatore** da **x25**.

Nota: la puntata iniziale non viene restituita.

- **Evento del Mega Party:**

Se viene annunciato l'evento del **Mega Party**, i possibili **moltiplicatori** della mini partita **Mega Win** sono i seguenti: {**x100, x200, x1,000**}.

Limiti

I limiti mostrati accanto al nome del tavolo nella Lobby e nell'interfaccia di gioco del tavolo corrispondono ai limiti delle puntate **1, 2, 5 e 10**.

Tabella dei Pagamenti e Ritorno al giocatore (RTP)

Tipo di Puntata	Premio	RTP
1	1-5:1	95,56%
2	2-10:1	95,53%
5	5-25:1	95,56%
10	10-30:1	95,49%
Lucky DJ	4-239:1	95,48%
Laser Show	4-539:1	95,47%
Dance Floor	4-359:1	95,47%
Mega Win	25-1000:1	95,5%

Gestione degli errori

In alcuni casi, potrebbe verificarsi un errore per il quale si dovrà girare nuovamente la ruota per completare il round di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica relativa al nuovo giro e il round di gioco sarà completato normalmente.

Se il puntatore della ruota principale rimane bloccato tra:

- due sezioni dei numeri, la ruota gira nuovamente
- una sezione dei numeri e una sezione della mini partita, il puntatore viene spostato su quest'ultima

Partite annullate

Un round di gioco può essere annullato in caso di complicazioni e interruzioni della sessione di gioco. In tal caso, tutti i giocatori attualmente al tavolo riceveranno la notifica dell'annullamento e le loro puntate saranno restituite. I round di gioco annullati sono indicati da una **X**.

Nota sui malfunzionamenti: Il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

Nota sulle disconnessioni: Se il giocatore viene disconnesso dal gioco a causa di problemi di connessione, le puntate vengono registrate e pagate in base al risultato del round di gioco. I risultati del round potranno poi essere visualizzati nella cronologia di gioco.

Se il giocatore si disconnette dal gioco durante la mini partita **Lucky DJ** o **Dance Floor**, il gioco selezionerà automaticamente un disco o una casella.

Nota sul rientro in gioco: il giocatore può unirsi a una partita mentre il gioco è in corso ma in questo caso non può prendere decisioni.