



Regolamento Goal Mine World

Il giocatore deve dribblare gli altri giocatori ("le mine") sul campo di calcio e avanzare verso la porta per ottenere il massimo moltiplicatore di vincita. Ogni filiera superata porta un moltiplicatore di vincita superiore alla scommessa iniziale. I moltiplicatori di vincita sono visibili al lato campo. A volte in maniera random il gioco fa avanzare di 1 riga saltando una mina quando tocca la riga 4. A volte in maniera random il gioco riporta il giocatore alla riga precedente se tocca una mina alla riga 3 o 5 senza fargli perdere la giocata. Il gioco consente al giocatore di superare la fila in modo casuale anche quando calpesta una mina. Qualora ci sia solo una mina in quella fila, graficamente non ne verrà mostrata alcuna.

Seconda schermata:

Quando il giocatore arriva nella riga 5, si attiva il gioco bonus: un calcio di rigore in porta. Il giocatore deve scegliere di tirare in uno dei cinque punti della porta presenti il moltiplicatore di vincita aumenta fino a x18.00.

Se viene parata, viene offerta una scommessa extra: un tiro casuale in porta a metà del costo della scommessa iniziale.

Il tiro in porta casuale sta per essere effettuato e può moltiplicare la vincita fino a x10.00 della scommessa iniziale

La partita si interrompe se non effettui alcuna azione per un determinato numero di minuti consecutivi (il numero varia a seconda della giurisdizione). La funzione di ripristino della sessione salverà i progressi della partita in modo che, al successivo caricamento del gioco, potrai proseguire da dove hai lasciato.

Nota: In caso di malfunzionamento, tutte le vincite e le giocate vengono annullate; qualsiasi puntata non ancora accettata viene annullata.

TABELLA DEI PAGAMENTI

I valori di vincita sono in PFF e nella tabella si basano su un esempio di una puntata minima di 1.00PFF. Il moltiplicatore viene applicato alla scommessa iniziale. Ogni nuova riga viene assegnato un moltiplicatore maggiore. Il giocatore può decidere di incassare la vincita ad ogni riga e terminare il gioco o proseguire alla prossima azione. Se il primo tiro in porta viene parato, la scommessa iniziale è persa e viene proposta una scommessa extra (tiro in porta casuale) a cui vengono applicati i nuovi moltiplicatori. La scommessa extra è sempre la metà della puntata iniziale. Il malfunzionamento annulla tutte le vincite e le giocate. Al fine di ottenere il 96.01% di ritorno il giocatore deve giocare e cercare di arrivare alla fase finale del gioco e tirare la punizione. L'RTP di 96.01% rimane invariato anche quando viene selezionato il tiro casuale in porta.

Fase	Puntata	Moltiplicatore	Vincita
Riga 1	1.00PFF	1.10	1.10PFF
Riga 2	1.00PFF	1.30	1.30PFF
Riga 3	1.00PFF	1.70	1.70PFF
Riga 4	1.00PFF	2.20	2.20PFF
Riga 5	1.00PFF	2.90	2.90PFF
Goal	1.00PFF	4.00	4.00PFF
Goal	1.00PFF	12.00	12.00PFF
Goal	1.00PFF	18.00	18.00PFF
Tiro Casuale	0.50PFF	3.00	1.50PFF
Tiro Casuale	0.50PFF	6.00	3.00PFF
Tiro Casuale	0.50PFF	10.00	5.00PFF

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 96,01%