



Regolamento Halloween Circus

La slot è composta da 5 rulli e 3 righe. Il giocatore partecipa a ogni giro della slot con 30 linee di vincita, fisse e non modificabili.

La **puntata unitaria minima** è pari a € 0,01 e la puntata unitaria massima è pari a € 1,00.

La **puntata unitaria per ogni linea** viene scelta cliccando sui tasti "+" e "-" dell'area *Puntata unitaria*.

Ciascuna puntata unitaria sarà moltiplicata per le 30 linee di vincita:

Puntata unitaria	Puntata totale (Puntata unitaria x 30 linee)
€ 0,01	€ 0,30
€ 0,02	€ 0,60
€ 0,03	€ 0,90
€ 0,05	€ 1,50
€ 0,10	€ 3,00
€ 0,20	€ 6,00
€ 0,30	€ 9,00
€ 0,50	€ 15,00
€ 1,00	€ 30,00

Cliccando su **Puntata Massima** si attiva la puntata unitaria massima, € 30, ovvero € 1,00 x 30 (linee).

Una volta selezionata la puntata totale prescelta, cliccando sul tasto **Gira**, si avvia la rotazione dei rulli per determinare il risultato della propria giocata.

Mentre i rulli stanno girando, cliccando su **Stop**, si può bloccare l'animazione della rotazione. In questo caso viene immediatamente mostrato il risultato del giro.

Si può avviare un giro della slot machine anche con il tasto **Auto Start**, che consente di selezionare il numero di giri consecutivi da effettuare automaticamente. La modalità **Auto Start** termina quando i rulli hanno effettuato il numero di giri determinato dal giocatore, o quando il giocatore clicca su **Stop**.

Le vincite sono calcolate in base alla tabella dei pagamenti che verrà specificata in seguito.

L'ammontare della raccolta destinato al montepremi (%RTP) è del 94,52%.

VINCITE SULLE LINEE VINCENTI

Tutti i simboli (eccetto il simboli "Free spin Fortune" e "Trick or Treat Bonus") consentono vincite solo se presenti consecutivamente da sinistra a destra su una o più linee di vincita. Su una linea di vincita è pagata solo la vincita più alta, mentre le vincite simultanee su linee differenti saranno cumulative.

La vincita realizzata grazie a una combinazione è: "*puntata unitaria*" x "*moltiplicatore della combinazione vincente*".

VINCITE INDIPENDENTI DALLA POSIZIONE DEL SIMBOLO




I simboli speciale ("Free spin Fortune" e "Trick or Treat Bonus") sono vincenti a prescindere dalla posizione in cui appaiono sui rulli, è sufficiente che questi simboli vengano visualizzati in qualsiasi posizione.


Queste vincite sono sempre cumulabili con le altre vincite e possono permettere al giocatore di partecipare a dei giochi "speciali".

SIMBOLI

I simboli della slot Halloween Circus sono 11:

- 8 classici + 1 jolly (detto "Wild")
- 2 simboli speciali

Simboli classici	Presenze X moltiplicatore puntata unitaria
	3X45 4X90 5X300
	3X45 4X90 5X300
	3X45 4X90 5X300

Simboli classici	Presenze X moltiplicatore puntata unitaria
	3X30 4X60 5X200
	3X30 4X60 5X200
	3X15 4X30 5X100

Simboli classici	Presenze X moltiplicatore puntata unitaria
	3X15 4X30 5X100
	3X15 4X30 5X100
JOLLY	
 <p data-bbox="178 1955 1066 1989">Il simbolo Wild può sostituire ogni altro simbolo, eccetto i simboli speciali.</p>	3X90 4X450 5X1500

Simboli Speciali	Descrizione
 <p>FREE SPIN</p>	<p>3 simboli FREE SPIN ovunque sui rulli 1 – 3 – 5 attivano il gioco FREE SPIN FORTUNE WHEEL.</p> <p>La FREE SPIN FORTUNE WHEEL è una ruota composta da 20 spicchi, le cui presenze sono le seguenti 3 giri , 5 giri, 8 giri, con moltiplicatore +1,+2,+3 e The End</p> <p>Il giocatore sceglie uno dei 3 coltelli sul palco e lo lancia verso la ruota che gira trascinando con sé lo spaurito clown fissato al centro del bersaglio. Il giocatore vince il valore corrispondente allo spicchio dove si conficca il coltello (giri gratuiti e moltiplicatori aggiuntivi, oltre al The End che avvia il gioco dei giri gratuiti). Il giocatore ha diritto a un massimo di 5 lanci e a 3 Free Spin di partenza, con moltiplicatore iniziale 1x (anche se il primo tiro va a segno nello spicchio The end), a cui si sommano gli esiti dalla ruota. Durante i GIRI GRATUITI, la puntata unitaria e le linee giocate restano invariate. Se appaiono 3 simboli Free Spin, il giocatore vince ulteriori 5 giri gratis, fino a un massimo di 100, con il moltiplicatore invariato.</p>
 <p>TRICK OR TREAT BONUS</p>	<p>Il simbolo TRICK OR TREAT BONUS. attiva il gioco Bonus con 2 simboli ovunque sui rulli 1 e 5.</p> <p>Il giocatore deve superare i 6 sentieri se vuole entrare nella tenda Sibilla Vampira e moltiplicare il suo montepremi</p> <p>Durante il GIOCO BONUS il giocatore seleziona una delle zucche disseminate sui sentieri di ognuno dei 6 livelli che conducono alla Sibilla. Se dalla zucca scelta esce il dolcetto (leccornie varie e caramelle), il giocatore visualizza l'importo vinto, e accede al livello superiore, se esce lo scherzetto (ragnetti e pipistrelli), termina il gioco e incassa la vincita accumulata.</p> <p>Ripartizione delle presenze e delle vincite nei 6 livelli di vincita: 1° livello 6 zucche 0 Collect e 6 premi diversi che variano da 2 a 3 volte la puntata 2° livello 6 zucche 1 Collect e 5 premi diversi che variano da 3 a 4 volte la puntata 3° livello 6 zucche 2 Collect e 4 premi diversi che variano da 4 a 5 volte la puntata 4° livello 6 zucche 3 Collect e 3 premi diversi che variano da 5 a 6 volte la puntata 5° livello 6 zucche 4 Collect e 2 premi diversi che variano da 7 a 8 volte la puntata 6° livello 6 zucche 5 Collect e 1 premio 10 volte la puntata</p> <p>Le vincite dei vari livelli si accumulano e possono ulteriormente essere modificate nella tenda della Sibilla Vampira descritto qui di seguito: In questa fase il giocatore può moltiplicare il premio</p>

Simboli Speciali	Descrizione
	raccolto x1, x2, x3. La tenda della Sibilla Vampira è posta in cima ai 6 sentieri, una volta entrato il giocatore scoprirà uno dei 3 moltiplicatori x1,x2,x3, scelti dietro alle carte proposte dalla Sibilla. Il gioco si chiude con la scelta del moltiplicatore di vincita e la visualizzazione del moltiplicatore raccolto e il totale delle vincite del gioco TRICK OR TREAT BONUS

SCHEMA LINEE VINCENTI



DISCONNESSIONI

Eventuali disconnessioni e rientri nella slot sono gestiti secondo le seguenti modalità:

Connessioni doppie: un giocatore entra nella slot mentre è già connesso alla slot

Se un giocatore entra nella slot mentre lui stesso è già connesso alla slot, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

- se ci sono scelte in sospenso (ad esempio il giocatore ha in sospenso una scelta bonus), il sistema non chiude subito la sessione e permette all'utente di rientrare ed effettuare la scelta. Se l'utente non

si ricollega entro 3 minuti il sistema effettua le scelte casualmente, determina la vincita, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco;

- se non ci sono scelte in sospenso, il sistema attende 5 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 5 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultimo giro completato correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.