

Regolamento SLINGO SPACE INVADERS

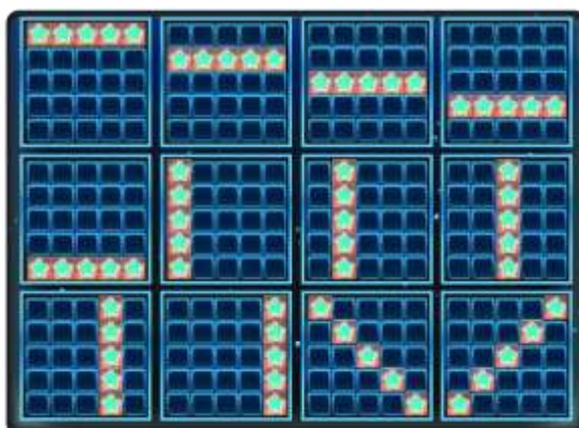
Come si gioca

Seleziona la tua puntata e premi "Gira" per iniziare.

Disponi di 12 giri per abbinare i numeri sul rullo con quelli sulla griglia.

Completa le Slingo per scalare la lista dei premi.

Linee di Slingo



È possibile ottenere diverse linee di Slingo con lo stesso numero marcato.

Vi sono 12 linee di vincita e 11 premi, dal momento che l'ultimo numero sulla griglia assegna sempre un minimo di 2 linee vincenti.

WILD



I Wild consentono di segnare qualsiasi numero nella colonna al di sopra di essi.

SUPER WILD



I Super Wild consentono di segnare qualsiasi numero sulla griglia.

Cannone



I simboli del cannone sparano dei raggi laser durante la partita principale e il bonus.

Giri aggiuntivi

Dopo ogni partita possono essere acquistati dei giri aggiuntivi.

Il prezzo di ogni giro dipende dalla posizione della griglia e dai premi potenziali.

I prezzi potrebbero essere superiori alla tua puntata di base.

Il prezzo del giro aggiuntivo successivo è indicato sul pulsante "GIRA PER".

Space Invaders

Partita principale di Slingo Space Invaders

Durante la partita, degli UFO volano sopra la griglia delle Slingo.

Quando un simbolo del cannone si ferma su un rullo, viene sparato un raggio laser.

Gli UFO che si trovano nella colonna al di sopra del cannone esplodono quando vengono colpiti dal raggio.

Quando vengono distrutti, gli UFO rossi assegnano una vita per la partita bonus Space Invaders.

Quando vengono distrutti, gli UFO dorati assegnano un premio in denaro immediato.

Se sulla colonna al di sopra del cannone non sono presenti degli UFO, i raggi laser mancano il bersaglio.

UFO rosso



Gli UFO rossi compaiono nella partita principale e durante la partita bonus.

Gli UFO rossi compaiono solo dopo che il giocatore ottiene 4 Slingo nella lista dei premi.

Gli UFO rossi compaiono al di sopra di una colonna selezionata a caso sulla griglia delle Slingo.

Quando vengono colpiti durante la partita principale, gli UFO rossi assegnano una vita da usare nella partita bonus.

Le vite per il bonus vengono aggiunte al contatore corrispondente.

Nella partita principale si possono ottenere 8 vite bonus:

- la lista dei premi di Slingo può assegnare fino a 5 vite bonus;
- quando vengono distrutti, gli UFO rossi possono assegnare fino a 3 vite bonus.

Durante i giri extra, le astronavi rosse non compaiono al di sopra della griglia di Slingo.

UFO dorato



Gli UFO dorati compaiono nella partita principale e durante la partita bonus.

Nella partita principale, l'UFO dorato è disponibile solo dopo avere ottenuto 1 Slingo.

Gli UFO dorati compaiono al di sopra di una colonna selezionata a caso sulla griglia delle Slingo.

Il premio in denaro assegnato viene indicato accanto all'UFO dorato.

Quando viene distrutto, l'UFO dorato assegna un premio in denaro.

Tutti i premi in denaro vinti nella partita principale vengono aggiunti subito al totale delle vincite.

I premi in denaro che possono essere assegnati dall'UFO dorato dipendono dal numero di Slingo ottenute.

Da 1 a 3 Slingo: l'UFO dorato assegna 1 volta l'importo della puntata selezionata.

Da 4 a 12 Slingo: l'UFO dorato assegna 1, 3 o 5 volte l'importo della puntata selezionata.

Gettone



Ottieni le Slingo per vincere denaro.

Il valore in denaro viene indicato sul gettone e corrisponde a un moltiplicatore per la puntata selezionata.

Il denaro viene assegnato quando il giocatore ottiene le Slingo.

Tutti i premi in denaro vinti vengono aggiunti subito al totale delle vincite.

Partita bonus Space Invaders

Icona della partita bonus Space Invaders



La partita bonus Space Invaders è indicata sulla lista dei premi di Slingo da un'icona che ritrae tre alieni.

Nella partita bonus sono disponibili diversi moltiplicatori che variano in base al numero di Slingo ottenute.

Il moltiplicatore minimo della partita bonus assegna 1 volta l'importo della puntata selezionata.

Il moltiplicatore massimo della partita bonus assegna 50 volte l'importo della puntata selezionata.

I moltiplicatori della partita bonus vengono applicati al valore di tutti gli alieni raccolti durante la partita bonus.

Come si gioca alla partita bonus Space Invaders

Nella partita bonus Space Invaders sono presenti gli alieni e un rullo bonus 1x5.

Gli alieni arrivano dall'angolo in alto a sinistra.

Tutti gli alieni seguono il percorso predefinito, spostandosi dall'angolo in alto a sinistra a quello in basso a destra.



Gli alieni avanzano lungo il percorso, facendo da 1 a 5 scatti per giro.

Il numero degli scatti di avanzamento degli alieni viene determinato casualmente e ogni numero ha la stessa probabilità degli altri di essere selezionato.

Sul rullo bonus 1x5 compaiono i cannoni o dei simboli vuoti.

Quando un cannone si ferma sul rullo, viene sparato un raggio laser.

I raggi laser colpiscono gli alieni posti in alto, assegnando premi in denaro che vengono aggiunti al totale delle vincite del bonus.

Nella partita bonus Space Invaders sono presenti degli UFO rossi che funzionano come nella partita principale.

Nella partita bonus Space Invaders sono presenti degli UFO dorati che funzionano come nella partita principale.

Nella partita bonus, gli UFO dorati assegnano 2, 6 o 10 volte l'importo della puntata selezionata.

Tutti i premi in denaro vinti nella partita bonus vengono aggiunti subito al totale delle vincite bonus.

Il giocatore perde una vita se un alieno raggiunge la fine del percorso senza essere colpito da un raggio laser.

Vengono inoltre rimossi gli altri alieni che si trovano sulla prima fila in basso del percorso.

La partita bonus termina quando si esauriscono le vite bonus.

Simboli del bonus Space Invaders

Alieni di Space Invaders

Polpo



0,1X

Granchio



0,2X

Calamaro



0,4X

Tutti i premi consistono in moltiplicatori da applicare alla puntata selezionata nella partita.

A questi premi viene inoltre applicato il moltiplicatore della partita bonus e vengono sommati al totale delle vincite bonus.

Cannoni

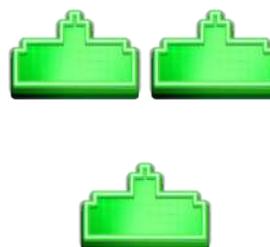
Cannone singolo



Cannone doppio



Cannone triplo



I cannoni singolo, doppio e triplo compaiono sul rullo bonus.

Il cannone singolo spara un raggio laser.

Il cannone doppio spara due raggi laser.

Il cannone triplo spara tre raggi laser.

I cannoni sparano nel seguente ordine: dal primo rullo a sinistra al primo rullo a destra.

Quando compare un simbolo del cannone doppio o triplo, il rullo non riprende a girare fino a quando non vengono sparati tutti i raggi.

Sui rulli possono comparire dei simboli vuoti che non sparano.

Scudi



Gli scudi possono comparire al di sopra dei rulli e assorbono i raggi sparati dai cannoni.

Gli scudi vengono distrutti dopo essere stati colpiti per 3 volte.

Contatori e lista dei premi di Slingo

Lista dei premi di Slingo

La lista dei premi mostra:

- i premi in denaro aggiunti alla vincita totale;
- le vite da utilizzare nella partita bonus Space Invaders;
- le icone della partita bonus Space Invaders che indicano i moltiplicatori.

Vincita totale

Nella partita principale mostra la somma di:

- premi in denaro assegnati dalla lista dei premi;
- premi in denaro assegnati dagli UFO dorati distrutti.

Nella partita bonus mostra:

- i premi in denaro assegnati dagli UFO dorati distrutti.

Vite bonus

Nella partita principale:

- le vite bonus assegnate dalla lista dei premi vengono aggiunte al contatore corrispondente;
- le vite bonus assegnate dagli UFO rossi distrutti vengono aggiunte al contatore corrispondente;

- le vite bonus raccolte nella partita principale vengono utilizzate nella partita bonus.

Nella partita bonus:

- le vite assegnate dagli UFO rossi distrutti vengono aggiunte al contatore corrispondente.

Informazioni su Slingo

La migliore strategia

La migliore strategia prevede che la scelta della posizione dei Wild e dei Super Wild sia sempre quella che avvicina maggiormente il giocatore al completamento di una Slingo.

Nel caso in cui vi siano diverse posizioni con le stesse caratteristiche, la preferenza viene data alle posizioni che sono incluse nel maggior numero di Slingo (linee di vincita). Quando ciò non è possibile, viene presa una decisione casuale.

Ad esempio, la casella centrale ha la precedenza perché è inclusa in una linea orizzontale, una verticale e due diagonali.

Regole

Tutti i simboli compaiono su tutti i rulli.

Dopo ogni partita sono disponibili dei giri aggiuntivi.

Tenuto conto della migliore strategia, la partita standard offre un RTP teorico del 94.02%.

Tenuto conto della migliore strategia, ogni giro extra offre un RTP teorico minimo di 93.91%.

I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le giocate.

Nei giri aggiuntivi, alcuni premi potenziali possono richiedere i Super Wild.

Partite in sospeso

Le partite incomplete saranno completate automaticamente 3 ore dopo il loro inizio.

Gli eventuali giri rimanenti saranno giocati con un generatore di numeri casuali utilizzato per prendere le decisioni del giocatore.

Eventuali vincite saranno accreditate automaticamente.

