



Regolamento **Slingo Deadliest Catch**

FUNZIONAMENTO DI SLINGO

SELEZIONA LA TUA PUNTATA E PREMI GIRA PER INIZIARE
DISPONI DI 11 GIRI PER ABBINARE I NUMERI SUL RULLO CON QUELLI SULLA GRIGLIA
SE COMPLETI ALMENO 3 SLINGO, VINCERAI PREMI IN DENARO.

SIMBOLI

I WILD CONSENTONO DI SEGNARE QUALSIASI NUMERO NELLA COLONNA AL DI SOPRA DI ESSI
I SIMBOLI FREE SPIN AGGIUNGONO UN GIRO EXTRA
I SUPER WILD CONSENTONO DI SEGNARE QUALSIASI NUMERO SULLA GRIGLIA
I GRANCHI BONUS VENGONO RACCOLTI SUL RULLO E PER OGNUNO DI ESSI VIENE ASSEGNATO UN TURNO AGGIUNTIVO NELLE PARTITE DELLA FUNZIONE.

FUNZIONE BONUS: CRAB HUNT

COMPLETA 8 O 12 SLINGO PER ATTIVARE LA FUNZIONE BONUS "CRAB HUNT"
RICEVI 4 SELEZIONI INIZIALI PIÙ 1 SELEZIONE PER OGNI GRANCHIO BONUS AGGIUNTIVO CHE HAI OTTENUTO, FINO A UN MASSIMO DI 12
SCEGLI IL TUO CAPITANO
E QUINDI SELEZIONA L'AREA DI PESCA PER DARE INIZIO AL BONUS "CRAB HUNT"
SELEZIONA UNA CASELLA PER SCOPRIRE QUANTI GRANCHI NASCONDE. OGNI CASELLA CONTIENE DA 1 A 20 GRANCHI
PREMIO MINIMO PER CASELLA: 1 X L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
PREMIO MASSIMO PER CASELLA: 20 X L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
UNA VOLTA TERMINATE LE TUE SELEZIONI, IL SONAR MOSTRERÀ TUTTI I GRANCHI CHE NON HAI TROVATO.

CRAB HUNT NIGHT FISHING

12 SLINGO ATTIVANO LA VERSIONE "NIGHT FISHING" DELLA FUNZIONE "CRAB HUNT"
RICEVI 7 SELEZIONI INIZIALI PIÙ 1 SELEZIONE PER OGNI GRANCHIO BONUS CHE HAI OTTENUTO, FINO A UN MASSIMO DI 19
PREMIO MINIMO PER CASELLA: 5 X L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
PREMIO MASSIMO PER CASELLA: 500 X L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE

FUNZIONE BONUS: CRAB FISHING

COMPLETA 7 O 10 SLINGO PER ATTIVARE LA FUNZIONE BONUS "CRAB FISHING"
RICEVI 5 GIRI INIZIALI PIÙ 1 GIRO PER OGNI GRANCHIO BONUS CHE HAI OTTENUTO, FINO A UN MASSIMO DI 17.
SCEGLI LA TUA NAVE E SALPA
I GRANCHI BONUS VENGONO RACCOLTI SUL RULLO E PER OGNUNO DI ESSI VIENE ASSEGNATO UN TURNO AGGIUNTIVO NELLE PARTITE DELLA FUNZIONE BONUS.

LA NAVE EFFETTUA IL NUMERO DI AVANZAMENTI INDICATO DAL CONTATORE
OGNI AVANZAMENTO ASSEGNA:
VINCITA MINIMA PER AVANZAMENTO: X0,1 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER SELEZIONE: X2,5 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
FAI ATTENZIONE AI SIMBOLI DEL GRANCHIO E DELLA TEMPESTA MENTRE SI
SPOSTANO SULLA MAPPA
SE LA TUA NAVE RAGGIUNGE I SIMBOLI DEI GRANCHI, NE PESCA DI PIÙ
SE LA TUA NAVE RAGGIUNGE I SIMBOLI DELLA TEMPESTA, LE VINCITE CHE HAI
ACCUMULATO FINO A QUEL MOMENTO NELLA FUNZIONE BONUS VENGONO
MOLTIPLICATE
IL SIMBOLO DELLA TEMPESTA MOLTIPLICA LE VINCITE ATTUALI DELLA FUNZIONE
BONUS PER X2 O X3
IL MOLTIPLICATORE DEL SIMBOLO DELLA TEMPESTA NON VIENE APPLICATO ALLE
VINCITE OTTENUTE DOPO CHE È STATO ASSEGNATO

CRAB FISHING NIGHT FISHING

10 SLINGO ATTIVANO LA VERSIONE "NIGHT FISHING" DELLA FUNZIONE "CRAB
FISHING"
RICEVI 5 GIRI INIZIALI PIÙ 1 GIRO PER OGNI GRANCHIO BONUS CHE HAI OTTENUTO,
FINO A UN MASSIMO DI 17.
OGNI AVANZAMENTO ASSEGNA:
VINCITA MINIMA PER AVANZAMENTO: X1 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER AVANZAMENTO: X30 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE

FUNZIONE BONUS: CRAB GRAB

COMPLETA 6 O 9 SLINGO PER ATTIVARE LA FUNZIONE BONUS "CRAB GRAB"
RICEVI 4 SELEZIONI INIZIALI PIÙ 1 SELEZIONE PER OGNI GRANCHIO BONUS
AGGIUNTIVO CHE HAI OTTENUTO, FINO A UN MASSIMO DI 16.
SCEGLI LA TUA NAVE E SALPA
VINCITA MINIMA PER SELEZIONE: X0,2 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER SELEZIONE: X5 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
SE SELEZIONI L'OPZIONE "NUOVO LIVELLO", ACCEDI A UN NUOVO ROUND DI GIOCO
CON PREMI PIÙ ALTI E LO STESSO NUMERO DI SELEZIONI
PREMI DELL'OPZIONE "NUOVO LIVELLO"
VINCITA MINIMA PER SELEZIONE: X1 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER SELEZIONE: X25 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE

CRAB GRAB NIGHT FISHING

LA FUNZIONE "CRAB GRAB NIGHT FISHING" VIENE GIOCATA COME LA SUA VERSIONE
STANDARD MA CON PREMI PIÙ ALTI!
VINCITA MINIMA PER SELEZIONE: X1 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER SELEZIONE: X50 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
RICEVI 4 SELEZIONI INIZIALI PIÙ 1 SELEZIONE PER OGNI GRANCHIO BONUS
AGGIUNTIVO CHE HAI OTTENUTO, FINO A UN MASSIMO DI 12
VINCITA MINIMA PER SELEZIONE: X5 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE
VINCITA MASSIMA PER SELEZIONE: X100 L'IMPORTO DELLA PUNTATA INIZIALE

BONUS SCATTER

TRE O PIÙ SIMBOLI WILD E/O SUPER WILD ASSEGNANO UNA VINCITA SCATTER
LE VINCITE SCATTER MOLTIPLICANO LA PUNTATA INIZIALE
3 SCATTER PAGANO: X1
4 SCATTER PAGANO: X3
5 SCATTER PAGANO: X50

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

LE VINCITE POTENZIALI DISPONIBILI NEL GIRO EXTRA SUCCESSIVO SONO
MOSTRATE IN ORDINE
I NUMERI RICHIESTI SONO EVIDENZIATI
PREMI INCASSA PER FARE TERMINARE LA PARTITA CON IL PREMIO DEL LIVELLO
ATTUALE

LINEE DI VINCITA

NELLA LISTA DEI PREMI VI SONO 12 LINEE SLINGO E 11 PREMI, DAL MOMENTO CHE
L'ULTIMO NUMERO SULLA GRIGLIA ASSEGNA SEMPRE UN MINIMO DI 2 LINEE
VINCENTI.

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).
AD ESEMPIO, LA CASELLA CENTRALE HA LA PRECEDENZA PERCHÉ È INCLUSA IN
UNA LINEA ORIZZONTALE, UNA VERTICALE E DUE DIAGONALI.
NEL CASO IN CUI CONTINUINO A ESSERVI DIVERSE POSIZIONI CON LE STESSE
CARATTERISTICHE, VIENE PRESA UNA DECISIONE CASUALE.

REGOLE

TUTTI I SIMBOLI COMPAIONO SU TUTTI I RULLI
I SIMBOLI DEI GIRI GRATIS ASSEGNANO UN GIRO IN PIÙ
DOPO OGNI PARTITA SONO DISPONIBILI DEI GIRI AGGIUNTIVI
TENUTO CONTO DELLA MIGLIORE STRATEGIA, LA PARTITA STANDARD OFFRE UN
RTP TEORICO DEL 95.74%
TENUTO CONTO DELLA MIGLIORE STRATEGIA, OGNI GIRO EXTRA OFFRE UN RTP
TEORICO DEL 95.67%
I PREZZI SONO ARROTONDATI AL VALORE INTERO PIÙ VICINO, IL CHE PUÒ
MODIFICARE IL VALORE DELL'RTP
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 AUTOMATICAMENTE COMPLETATE 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

COMANDI DI GIOCO

I COMANDI DI GIOCO POSSONO ESSERE SELEZIONATI DAL MENU DELLE OPZIONI
IMPOSTA IL NUMERO MASSIMO DI GIRI AGGIUNTIVI CHE PUÒ ESSERE OFFERTO
IMPOSTA IL PREZZO MASSIMO CHE PUÒ ESSERE OFFERTO PER UN GIRO EXTRA
IMPOSTA LA PUNTATA TOTALE MASSIMA PER UNA SINGOLA PARTITA
IMPOSTA LA PERDITA TOTALE MASSIMA PER UNA SINGOLA PARTITA
IL GIOCO TERMINA AUTOMATICAMENTE SE VIENE RAGGIUNTO UNO DEI LIMITI

GIRI EXTRA

DOPO OGNI PARTITA SONO DISPONIBILI DEI GIRI AGGIUNTIVI
IL PREZZO DI OGNI GIRO DIPENDE DALLO STATO DELLA GRIGLIA E DAI POTENZIALI
PREMI
I PREZZI POTREBBERO ESSERE SUPERIORI ALLA TUA PUNTATA DI BASE
IL PREZZO DEL GIRO SUCCESSIVO È INDICATO SUL PULSANTE GIRA
PUOI IMPOSTARE I LIMITI RELATIVI AL GIRO AGGIUNTIVO DAI COMANDI DI GIOCO
INCASSA O ACQUISTA ALTRI GIRI