



## **Regolamento Slingo Deal or No Deal**

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

PRIMA SELEZIONA LA TUA SCATOLA FORTUNATA! POI GIRA PER ABBINARE I NUMERI SUL RULLO ALLE CASELLE SULLA GRIGLIA ED ELIMINA I PREMI. CIASCUNA SLINGO TI FA SALIRE LUNGO LA SCALA DEL POTENZIATORE DEL PREMIO, MOLTIPLICANDO IL VALORE DI TUTTI I PREMI RIMANENTI. OTTIENI 4 SLINGO PER SBLOCCARE L'OFFERTA DEL BANCHIERE! VUOI ACCETTARE, RIFIUTARE O CONTINUARE A GIRARE?

### **COME GIOCARE**

SELEZIONA LA TUA PUNTATA E POI PREMI AVVIA PARTITA PER INIZIARE! VISUALIZZERAI 26 SCATOLE, CIASCUNA ASSOCIATA A UN PREMIO DI VALORE CASUALE. SELEZIONANE UNA...  
... POI PREMI GIRA PER GIRARE I RULLI. TI SARANNO ASSEGNATI 10 GIRI PER APRIRE LE SCATOLE E OTTENERE SLINGO.

### **SIMBOLI DEI RULLI**

OGNI GIRO MOSTRERÀ 5 SIMBOLI A CASO...  
ABBINA I NUMERI CON LE SCATOLE NELLA COLONNA IN ALTO PER RIVELARE IL VALORE DEL PREMIO E RIMUOVERLO DAL GIOCO.  
I JOKER SONO SIMBOLI WILD E POSSONO ESSERE USATI PER APRIRE QUALSIASI SCATOLA NELLA COLONNA IN CUI APPARE.  
I SIMBOLI DEI GIRI GRATIS ASSEGNANO UN GIRO AGGIUNTIVO AL TERMINE DELLA PARTITA.  
I SUPER JOKER SONO SIMBOLI WILD E POSSONO ESSERE USATI PER APRIRE QUALSIASI SCATOLA SULLA GRIGLIA  
I DIAVOLI BLOCCANO I POTENZIALI ABBINAMENTI SUI RULLI.

### **OFFERTA DEL BANCHIERE**

SI POSSONO TROVARE 12 SLINGO. CIASCUNA SLINGO TI FA SALIRE LUNGO LA SCALA DEL POTENZIATORE DEL PREMIO, CHE APPLICA UN MOLTIPLICATORE A TUTTI I VALORI DEI PREMI RIMANENTI NEL GIOCO.  
OTTIENI 4 SLINGO PER SBLOCCARE L'OFFERTA DEL BANCHIERE  
OTTIENI L'OFFERTA DEL BANCHIERE!  
APRI LA TUA SCATOLA E INCASSA IL VALORE ASSOCIATO.  
CONTINUA IL GIOCO  
SE SCEGLI DI CONTINUARE A GIRARE, IL BANCHIERE TI FARÀ UN'OFFERTA AD OGNI GIRO COMPLETATO, IN BASE AI VALORI DEI PREMI RIMASTI NEL GIOCO. SE OTTIENI UN FULL HOUSE SULLA SCALA DEI PREMI, INCASSERAI IL PREMIO ASSOCIATO ALLA TUA SCATOLA MOLTIPLICATO X20!

### **GIRI AGGIUNTIVI**

DOPO 10 GIRI, PUOI SCEGLIERE DI CONTINUARE A GIOCARE CON I GIRI GRATIS ACCUMULATI O ACQUISTARNE ALTRI. IL COSTO DEI GIRI AGGIUNTIVI È VISUALIZZATO SUL PULSANTE DEL GIRO.

### **LINEE DI VINCITA**

NELLA TABELLA DEI PAGAMENTI 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

TENUTO CONTO DELLA MIGLIORE STRATEGIA, LA PARTITA PRINCIPALE OFFRE UN RTP TEORICO DEL 95,68%

TENUTO CONTO DELLA MIGLIORE STRATEGIA, OGNI GIRO AGGIUNTIVO ACQUISTATO OFFRE UN RTP TEORICO DEL 94,84%

I DIAVOLI COMPAIONO SOLO SUL RULLO CENTRALE.

I SIMBOLI DEI GIRI GRATIS VENGONO RIMOSSE DAI RULLI PER GIRI AGGIUNTIVI.

È POSSIBILE OTTENERE UN MASSIMO DI 4 GIRI GRATIS IN QUALSIASI PARTITA

I MALFUNZIONAMENTI ANNULLANO TUTTE LE VINCITE E LE GIOCATE.

## **LA MIGLIORE STRATEGIA**

LA MIGLIORE STRATEGIA PER DEAL OR NO DEAL SLINGO PREVEDE CHE IL GIOCATORE DEBBA COMPLETARE ALMENO 10 GIRI PIÙ TUTTI I GIRI GRATIS ACCUMULATI, E APRIRE LA SCATOLA

LA MIGLIORE STRATEGIA PREVEDE CHE LA SCELTA DELLA POSIZIONE DEI JOKER E DEI SUPER JOKER SIA SEMPRE QUELLA CHE AVVICINA MAGGIORMENTE IL GIOCATORE AL COMPLETAMENTO DI UNA SLINGO

NEL CASO IN CUI VI SIANO DIVERSE POSIZIONI CON LE STESSO CARATTERISTICHE, VIENE PRESA UNA DECISIONE CASUALE.

AD ESEMPIO, LA CASELLA CENTRALE HA LA PRECEDENZA PERCHÉ INCLUDE UNA LINEA ORIZZONTALE, UNA VERTICALE E DUE DIAGONALI.

## **PARTITE IN SOSPESO**

LE PARTITE INCOMPLETE SARANNO AUTOMATICAMENTE COMPLETATE 24 ORE DOPO IL LANCIO.

GLI EVENTUALI GIRI RIMANENTI SARANNO GIOCATI CON UN GENERATORE DI NUMERI CASUALI UTILIZZATO PER PRENDERE LE DECISIONI DEL GIOCATORE.

LE EVENTUALI VINCITE SARANNO ACCREDITATE AUTOMATICAMENTE.