



Regolamento Slingo Pirates Treasure

SELEZIONA LA TUA PUNTATA E PREMI "AVVIA PARTITA" PER INIZIARE.

SE COMPLETI ALMENO 3 SLINGO, VINCI PREMI IN DENARO: PIÙ SONO LE SLINGO COMPLETATE, MAGGIORE È IL PREMIO.

DISPONI DI 10 GIRI PER ABBINARE I NUMERI SUL RULLO CON QUELLI SULLA GRIGLIA.

I WILD CONSENTONO DI SEGNARE QUALSIASI NUMERO NELLA COLONNA AL DI SOPRA DI ESSI. I SIMBOLI DEI GIRI GRATIS AGGIUNGONO UN GIRO EXTRA.

I SUPER WILD CONSENTONO DI SEGNARE QUALSIASI NUMERO SULLA GRIGLIA.

QUANDO IL CAPITANO DEI PIRATI SI FERMA SUL RULLO CENTRALE POSTO SOTTO ALLA GRIGLIA, GLI EVENTUALI CANNONI SULLA COLONNA A DESTRA SPARANO SULLA GRIGLIA PER PROVARE A SEGNARE UN NUMERO SULLA STESSA LINEA DEL CANNONE.

FUNZIONE PIRATE' S BOOTY

LA FUNZIONE VIENE ATTIVATA DA 6 O PIÙ SLINGO.

LE SLINGO AGGIUNTIVE ASSEGNANO NAVI PIÙ PREZIOSE E GIRI EXTRA.

LA FUNZIONE SI GIOCA SU UNA GRIGLIA 5X5.

DURANTE OGNI ROUND DI GIOCO, UNA NAVE DI UNO DEI TRE TIPI DISPONIBILI COMPARE E AVANZA DI 1 CASELLA ALLA VOLTA. IL CAPITANO DEI PIRATI DÀ L'ORDINE DI SPARARE CON I CANNONI POSTI SUI RULLI ORIZZONTALI E VERTICALI.

OGNI NAVE COLPITA VIENE DANNEGGIATA E ASSEGNA UN MOLTIPLICATORE.

QUANDO UNA NAVE VIENE COLPITA PER DIVERSE VOLTE, AFFONDA E ASSEGNA UN BONUS.

LA FUNZIONE TERMINA QUANDO IL GIOCATORE ESAURISCE I GIRI O DOPO CHE TUTTE LE NAVI SONO AFFONDATE.

RUOTA BONUS DEI SIMBOLI SCATTER

LA RUOTA BONUS VIENE ATTIVATA DA 3 O PIÙ SIMBOLI SCATTER.

SONO DISPONIBILI 3 DIVERSI LIVELLI DI RUOTE BONUS: ORO, RUBINO E DIAMANTE. LA RUOTA D'ORO PUÒ ATTIVARE LA RUOTA DI RUBINO E QUESTA PUÒ ATTIVARE LA RUOTA DI DIAMANTE.

LA VINCITA MINIMA DELLA RUOTA BONUS È DI X2 L'IMPORTO DELLA PUNTATA DI BASE. LA VINCITA MASSIMA È PARI A X100.

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.

LA MIGLIORE STRATEGIA

LA MIGLIORE STRATEGIA PREVEDE CHE LA SCELTA DELLA POSIZIONE DI WILD E 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 STESSA 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 STESSA CARATTERISTICHE VIENE PRESA UNA DECISIONE CASUALE.

REGOLE

TUTTI I SIMBOLI COMPAIONO SU TUTTI I RULLI.

FA ECCEZIONE IL SIMBOLO DEL CAPITANO DEI PIRATI, CHE COMPARE SOLO SUL RULLO CENTRALE. 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 94,17%.

TENUTO CONTO DELLA MIGLIORE STRATEGIA, I GIRI EXTRA OFFRONO UN RTP TEORICO DEL 93,98%.

I PREZZI SONO ARROTONDATI AL VALORE INTERO PIÙ VICINO, COSA 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 LANCIO.

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

EVENTUALI VINCITE SARANNO ACCREDITATE AUTOMATICAMENTE.

GIRO EXTRA

LE VINCITE POTENZIALI DISPONIBILI NEL GIRO EXTRA SUCCESSIVO SONO MOSTRATE IN ORDINE.

I NUMERI RICHIESTI SONO EVIDENZIATI

PREMI INCASSA PER TERMINARE LA PARTITA CON IL PREMIO DEL LIVELLO ATTUALE.

DOPO OGNI PARTITA SONO DISPONIBILI DEI GIRI AGGIUNTIVI.

IL PREMIO DEL GIRO SUCCESSIVO È INDICATO SUL PULSANTE GIRA.

IL PREZZO DI OGNI GIRO DIPENDE DALLO STATO DELLA GRIGLIA E DAI POTENZIALI PREMI.

GIOCA RESPONSABILMENTE.

I PREZZI POTREBBERO ESSERE SUPERIORI ALLA TUA PUNTATA DI BASE.

INCASSA O ACQUISTA ALTRI GIRI.