

## Regolamento Snakes & Ladders 2 – Snake Eyes

Snakes & Ladders 2 - Snake Eyes è una videoslott a griglia 3x5 con 10 linee di pagamento.

### Caratteristiche e funzionalità

- Tutti i simboli pagano da sinistra a destra sui rulli adiacenti a partire dal rullo più a sinistra
- Tutte le vincite sono moltiplicate per la puntata base
- Viene pagata solo la vincita più alta per linea
- Per controllare le puntate, l'utente può cambiare il valore di una moneta in valuta reale.
- Il saldo, le puntate e le vincite sono sempre visualizzate sia in monete che in valuta reale.
- Nel gioco sono presenti 11 simboli diversi.
  - o 4 simboli alti
  - o 5 simboli bassi
  - o 1 simbolo Wild Dice - ogni volta che viene colpito avrà 1, 2 o 3 punti su di esso. Questo rappresenta un moltiplicatore di 1x, 2x o 3x che si applica alla vincita totale.
  - o 1 simbolo Bonus presente su tutti i rulli

### Bonus della tavola dei serpenti e delle scale

- Colpire 3 o più simboli Bonus per attivare il Bonus Tavola dei Serpenti e delle Scale. A seconda del numero di simboli Bonus colpiti, viene assegnato un numero di rulli come segue:
  - o 5 simboli Bonus - 16 lanci di dadi.
  - o 4 simboli Bonus - 14 lanci di dadi.
  - o 3 simboli Bonus - 12 lanci di dadi.
- Quando la funzione viene colpita da 4 o 5 simboli Bonus, c'è la possibilità che uno di questi simboli si trasformi in un simbolo Bonus Serpente che assegna 2 tiri di dado extra per il giro successivo.
- Nel gioco Bonus al giocatore viene presentato un tabellone di 144 caselle, su una griglia di 12x12.
- Il giocatore è rappresentato da una testa di scimmia che, all'inizio della partita, è posizionata sulla casella 1.
- All'inizio della partita, nelle caselle casuali della griglia vengono collocati degli oggetti casuali: premi in denaro espressi come moltiplicatore della puntata totale, moltiplicatori per la vincita totale, scale di qualsiasi dimensione, serpenti di qualsiasi dimensione e banane.
- Durante il gioco, per ogni lancio, 2 dadi danno un risultato casuale, da 1 a 6 punti su ciascuno. Dopo ogni lancio, la testa di scimmia si sposta di un certo numero di posizioni sulla griglia in base al numero totale di punti di entrambi i dadi.
- La testa di scimmia può atterrare su una casella con uno dei seguenti risultati:
  - o Premio in denaro - Un valore casuale da 4x a 100x la puntata totale. L'atterraggio su una casella con premio in denaro aggiunge questo valore alla vincita totale del giro.
  - o Moltiplicatore - Un moltiplicatore che, quando la testa della scimmia atterra, moltiplica la vincita totale raccolta fino a quel momento.

- Scala - La scala è una scorciatoia che porta il giocatore da una casella inferiore a un'altra casella più in alto nella griglia. Quando la testa di scimmia atterra sulla base inferiore della scala, si sposterà automaticamente nella casella in cui si trova l'estremità superiore della scala.
  - Serpente - Il serpente è una scorciatoia che porta il giocatore da una casella superiore a una inferiore. Quando la testa della scimmia atterra sulla testa del serpente, si sposterà automaticamente nella casella in cui si trova la coda del serpente.
  - Banana - L'atterraggio su una banana innesca una sequenza in cui i valori dei premi in denaro vengono aggiunti alla griglia in posizioni casuali e tutte le altre banane presenti sulla griglia vengono rimosse.
  - Posizione finale - Atterrando sulla 144esima posizione del tavolo si ottiene un premio pari a 1000x la puntata totale.
- In modo casuale, ogni casella può avere una scorciatoia nascosta, l'incantatore di corde. Quando la testa di scimmia atterra su una casella con un incantatore di corde, la scorciatoia viene visualizzata e la testa di scimmia viene spostata in una posizione casuale più alta sulla griglia rispetto a questa casella.
  - Il round termina quando non ci sono più lanci o viene raggiunta l'ultima casella, la numero 144. Alla fine del round, viene assegnato l'importo totale raccolto fino a quel momento.
  - Il gioco Bonus prevede una vincita minima garantita di 20x la puntata totale. Se al termine dei rulli l'importo raccolto al momento è inferiore a 20x la puntata totale, si entra in modalità Rabbia e la testa di scimmia si sposta dalla posizione attuale alla fine della griglia superando in ordine tutte le posizioni rimanenti e raccogliendo tutti i valori e i moltiplicatori su cui passa, applicando il totale di tutti i moltiplicatori raccolti all'importo finale. In modalità rabbia, la testa di scimmia ignora tutte le scale, i serpenti, le banane e gli incantatori di corde.
  - Se in qualsiasi momento la testa di scimmia raggiunge la casella 144, il round termina immediatamente e si presenta la possibilità di riattivare il gioco. Il gioco effettua un lancio di 2 dadi e se il risultato è 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 o 6-6, il gioco Bonus viene riattivato e ricomincia dall'inizio.
  - Il numero di lanci nella partita riattivata è uguale a quello dei lanci della partita Bonus iniziale.
  - Ogni volta che si ottiene un risultato di 1-1, viene aggiunto un altro tiro.
  - Ogni volta che si ottiene un risultato 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, viene riempita una sezione del serpente presente nella parte superiore dei rulli. Il serpente ha 4 sezioni. Quando tutte e 4 le sezioni sono riempite, viene assegnato un nuovo bonus. Il bonus riattivato verrà giocato dopo la fine di quello attuale.
  - La vincita totale del round è pari all'importo totale raccolto da tutte le partite Bonus giocate.

#### Vincita massima

- La vincita massima è limitata a 5.300x la puntata sia nel gioco base che nel gioco bonus.
- Se la vincita totale di un giro raggiunge 5.300x la puntata, il giro termina immediatamente, la vincita viene assegnata e tutte le funzioni rimanenti vengono annullate.

#### RTP

- L'RTP è pari al 95,08%