

## Regolamento Fruit Race

### Il piano di gioco:

Il piano di gioco è composto da una tastiera, un contatore per il credito residuo, la griglia di gara e la matrice.

LA TASTIERA:

- Frece su/giù permettono di cambiare il BET
- Contatore BET visualizza il BET selezionato
- Il tasto GIOCA permette di iniziare una partita, dopo averlo premuto si trasforma nel contatore dei tiri rimasti
- Tasto AUTOPLAY permette di giocare un certo numero di partite in automatico, dopo averlo premuto appaiono le possibili scelte
- Tasti VOLUME (X, -, +) e riquadro volume servono ad alzare, abbassare o mettere in muto il volume di gioco mentre nel riquadro è visualizzato il volume selezionato
- Tasto "i" serve ad aprire le regole di gioco

IL CONTATORE DEL CREDITO: visualizza il credito residuo

LA GRIGLIA DI GARA: posizionata nella parte sinistra dello schermo, visualizza i 6 frutti con relativo moltiplicatore di vincita e durante la partita viene dinamicamente riempita in base ai frutti estratti

LA MATRICE: la matrice 5X5 situata nella parte destra dello schermo viene riempita dai frutti durante la partita e viene usata per determinare le combinazioni vincenti

### Svolgimento del gioco

Dopo aver selezionato il BET desiderato il giocatore dovrà premere GIOCA per avviare la partita, una partita è composta di 6 tiri

Premendo GIOCA il tasto si trasforma nel tasto contatore che funge sia da tasto PLAY che da contatore per i tiri rimasti

Dopo aver premuto il tasto PLAY la matrice si riempie di frutti, tre o più frutti in fila orizzontale, verticale o sulle diagonali principali (quelle che collegano i 4 angoli della griglia) esplodono e vengono aggiunti nella griglia di gara, ogni frutto che esplode accende un quadratino del frutto corrispondente

Dopo le esplosioni i frutti si riposizionano cadendo verso il basso se ci sono spazi liberi e la pressione del tasto PLAY farà cadere nuovi frutti che andranno a riempire gli spazi vacati quindi si ricomincia lo stesso processo, i frutti in fila esplodono e così via.

Nel caso non ci fosse nessuna combinazione che fa esplodere i frutti questi verranno rimescolati per creare una combinazione giocabile

La partita finisce quando si finiscono i tiri o quando si accendono tutti i quadratini di uno specifico frutto, se si accendono tutti i quadratini di uno specifico frutto si vince il BET moltiplicato per il moltiplicatore di quel frutto

Se invece del tasto GIOCA si decide di selezionare il tasto AUTOPLAY le operazioni sopra descritte verranno eseguite in automatico per il numero di partite selezionato o fino a che non si clicca su STOP AUTOPLAY

Quando clicco AUTOPLAY appaiono i bottoni per selezionare quante partite voglio fare (10, 20, 50, 100 CORSE), cliccando sul numero desiderato il gioco parte in AUTOPLAY ed il bottone AUTOPLAY diventa STOP AUTOPLAY

## Tabella di pagamento

- PRUGNA: moltiplicatore X1, quadratini per vincere 18
- ARANCIA: moltiplicatore X2, quadratini per vincere 20
- GIUGGIOLA: moltiplicatore X4, quadratini per vincere 22
- MORA: moltiplicatore X8, quadratini per vincere 24
- MELA: moltiplicatore X16, quadratini per vincere 26
- FRAGOLA: moltiplicatore X32, quadratini per vincere 28

### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 95,14%.