

Regolamento PIÑATA

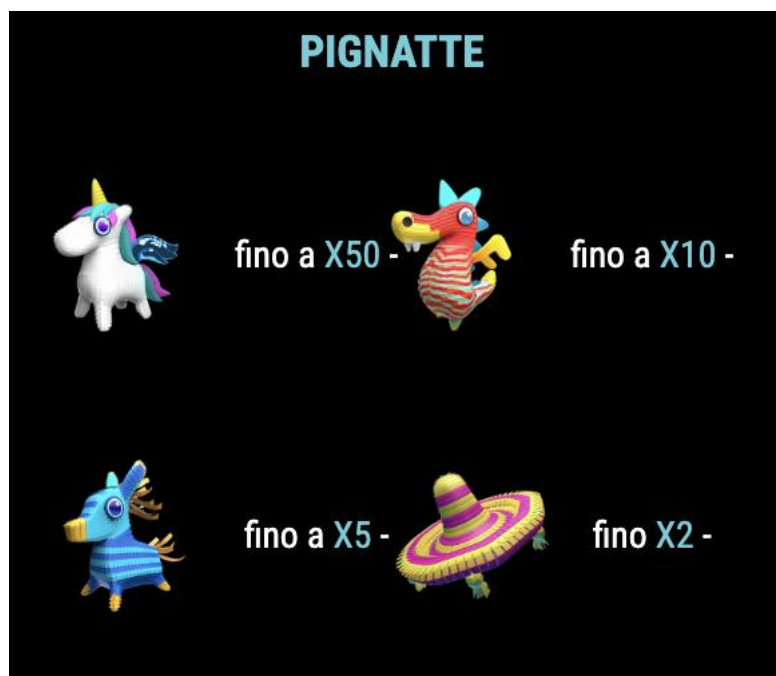
Pinata è un gioco basato sulla modalità Crush&Win™ dove si deve superare una sfida, di solito si tratta di rompere un oggetto, per ottenere un premio.

Esistono diverse sfide che si possono presentare e in base alla rarità della sfida il premio è più cospicuo ma anche la sfida più difficile da superare.

Si definisce “Colpo” ogni tentativo che un giocatore effettua per superare la sfida.

Ad ogni Colpo viene effettuata una Bet (o puntata) secondo il livello di Bet impostato.

In Pinata Crush&Win™ si deve rompere con un bastone una classica pignatta che nasconde un premio.

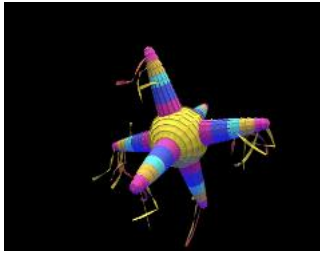


PIGNATTE SPECIALI

I simboli speciali sono vincenti a prescindere dalla posizione in cui appaiano.

Queste vincite sono sempre cumulabili con le altre vincite e possono permettere al giocatore di partecipare a dei giochi “speciali”.

FREE SPIN



Quando compare la Stella, si possono vincere fino a 15 colpi gratuiti rompendola.

Durante i colpi gratuiti potrebbero capitare di nuovo altre Stelle con ulteriori colpi gratuiti fino ad un massimo di 100.

Durante i colpi gratuiti non è possibile cambiare la Bet.

JACKPOT



Quando si rompe il Razzo Jackpot si può vincere fino a 2.500 volte la Bet, o uno degli importi minori mostrati a schermo.

Quando compare il Razzo Jackpot non si può cambiare la Bet.

ANTEPRIME

È possibile acquistare delle anteprime di quelle che saranno le prossime pignatte prima ancora di aver rotto l'attuale.

Per tutte le anteprime acquistate il primo colpo sarà gratuito mentre i successivi colpi richiederanno una Bet.

In caso si cambi Bet con delle anteprime acquistate, queste rimarranno abbinate alla Bet precedente, e verranno mostrate le eventuali anteprime che erano state comprate e non ancora utilizzate con la nuova Bet selezionata.

È possibile comprare da 1 a 4 anteprime ed è anche possibile abilitare l'acquisto automatico delle anteprime ogni volta che si rompe una pignatta.

DISCONNESSIONI E INATTIVITÀ

Eventuali disconnessioni e rientri vengono gestiti come segue:

Connessioni doppie:

Se un giocatore entra nella slot/table game mentre è già connesso, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo il tempo previsto, il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione: - **se ci sono scelte in sospeso**, non chiude subito la sessione per permettere all'utente di rientrare e terminare il round di gioco. Se l'utente non si ricollega dopo 10 minuti, verrà completato automaticamente il round di gioco come previsto dal regolamento quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco. - **se non ci sono scelte in sospeso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo tale intervallo di tempo la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

Chiusura della sessione se utente inattivo

Eventuali tempi di inattività del giocatore vengono gestiti come segue: **se ci sono scelte in sospeso**, l'utente viene disconnesso quindi vengono applicate le tempistiche indicate nel paragrafo sulle disconnessioni e riconnessioni. **se non ci sono scelte in sospeso**, attende 3 minuti, nella versione instant 2 minuti, quindi la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

In caso di disconnessioni o malfunzionamenti, la mossa di gioco sarà portata a termine seguendo la strategia

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultima mossa completata correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco.

RTP

L'ammontare della raccolta destinato al montepremi è del **93,50%**.