

Regolamento_ 12 Fortune Dragons™

Lo schermo di gioco ospita 3 spazi disposti verticalmente per ciascuna delle 5 colonne della slot.

Negli spazi si dispongono i simboli che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di ammontare compreso fra 0,20€ e 80,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un decimo della puntata totale.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verificano combinazioni di più simboli uguali contigui senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano. Per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

- Il simbolo Wild (Moneta) è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi simbolo esclusi i simboli Epic Strike e Bonus (nonché i simboli speciali Giocata Extra e Incasso che appaiono solo durante le giocate gratuite). Il simbolo Wild può inoltre attivare il Bonus Epic Strike.
- Il simbolo Epic Strike (Drago) è un simbolo scatter che appare solo durante il Main Game e completa una combinazione scatter vincente quando tre o più simboli (fino a dodici) compaiono in qualsiasi posizione sui rulli. Le vincite dei simboli scatter vengono calcolate moltiplicando l'importo sulla tabella vincite per la puntata totale e vengono aggiunte alle vincite regolari.
- Il simbolo Bonus (Tamburo Bonus) è un simbolo scatter che può apparire solo durante il Main Game e solo sui rulli 2, 3 e 4. Non genera una propria combinazione vincente, ma può attivare il bonus game Giocate gratuite e incrementare il Moltiplicatore Rising Rewards.

Funzione Bonus Epic Strike: Ogni volta che un simbolo Wild appare in qualsiasi posizione sui rulli viene raccolto e vi è una possibilità che si attivi casualmente la funzione Bonus Epic Strike. Quando la funzione si attiva, assegna il premio corrispondente alla combinazione scatter di un numero casuale (compreso fra tre e dodici) di simboli Epic Strike oppure l'attivazione del Bonus Giocate gratuite.

Bonus Giocate gratuite: Tre simboli Bonus (Tamburo Bonus) in qualsiasi posizione sui rulli 2, 3 e 4 attivano la partita bonus Giocate gratuite; in alternativa, la partita bonus può essere attivata dalla funzione Epic Strike. Le giocate gratuite avvengono per livelli successivi. Inizialmente il giocatore vince 3 giocate gratuite al livello 1. Durante le giocate gratuite sui rulli non appaiono né simboli Bonus né simboli Epic Strike, ma appaiono dei nuovi simboli Incasso (Tamburo) e Giocata Extra (+1). I simboli Giocata Extra appaiono solo sul rullo 5 e ciascun simbolo assegna 1 giocata aggiuntiva che si aggiunge a quelle residue. I simboli Incasso non assegnano una propria vincita di linea, ma vengono raccolti e possono permettere di avanzare ai livelli successivi. I successivi passaggi di livello richiedono un numero crescente di simboli Incasso. Quando avviene il passaggio a un livello successivo, la raccolta viene svuotata e ricomincia (eventuali simboli Incasso in eccesso rispetto al numero richiesto per il passaggio di livello vengono scartati). Ogni avanzamento di livello aggiunge una fila extra di simboli alla slot (aumentando il numero di linee di vincita attive) e riporta a 3 il numero di giocate gratuite residue. Ci sono 8 livelli disponibili a ciascuno dei quali è associato un premio crescente il cui importo dipende dalla puntata corrente (da 5x a 3.000x la puntata totale). Tutte le puntate delle giocate gratuite sono uguali a quella della partita attivante. Alle vincite di linea conseguite durante le giocate gratuite viene applicato il moltiplicatore Rising Rewards.

- **Moltiplicatore Rising Rewards:** In alto a destra della slot è sempre visibile il valore attuale del Moltiplicatore Rising Rewards. Tale moltiplicatore parte da 1x e aumenta di 1 (fino a un massimo di 10x) ogni volta che, durante una giocata del Main Game, sui rulli 2 e 3 appaiono dei simboli Bonus e sul rullo 4 non appare nessun simbolo Bonus. Al termine delle giocate gratuite il Moltiplicatore Rising Rewards riparte da 1x e può immediatamente essere casualmente incrementato a 2x, 3x o 4x.

Il Bonus Game termina se si esauriscono le giocate residue o se si raggiunge il livello più alto disponibile. Al termine del Bonus Game il giocatore si aggiudica il premio associato al livello più alto che è stato raggiunto (che viene sommato alle altre vincite conseguite durante il bonus game).

Acquisto Bonus: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e viene attivata dal giocatore cliccando sull'apposito bottone. Pagando gli importi indicati, il giocatore può acquistare 3 giocate gratuite con moltiplicatore 1x o 10x. Il moltiplicatore usato durante le giocate gratuite acquistate è indipendente da quello accumulato in gioco che rimane inalterato. La funzione Acquista può non essere sempre disponibile.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.
Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi ai diversi simboli sono i seguenti:

Payout delle Combinazioni di simboli					
Simbolo	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli	6 Simboli	7 Simboli
Epic Strike (Drago)	1x Puntata tot	2x Puntata tot	5x Puntata tot	15x Puntata tot	25x Puntata tot
	8 Simboli	9 Simboli	10 Simboli	11 Simboli	12 Simboli
	50x Puntata tot	100x Puntata tot	250x Puntata tot	1.000x Puntata tot	3.000x Puntata tot

Payout delle Combinazioni di simboli				
Simbolo	2 Simboli	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli
Triplo 8	-	30	250	500
Doppio 8	-	20	70	150
8	-	20	50	100
Qualsiasi 8 (vincita mista)	-	6	14	30
Scimmia	-	6	14	30
Maiale	-	4	12	20
Tartaruga	-	2	6	12
Rana	-	2	6	12

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari a:

- **Senza funzione di acquisto: 94,13%.**
- **Con funzione di acquisto: 94,00%.**