

Regolamento ATOMIC KITTENS

Wild

-  sostituisce tutti i simboli tranne 

Scatter

		
7	1,500	
6	1,000	
5	100	
4	5	
3	3	

- Le vincite del simbolo  vengono moltiplicate per il totale della puntata.
-  paga ovunque

Simboli con Premio Alto

		
56	5,000	

55	5,000
54	5,000
53	5,000
52	5,000
51	5,000
50	5,000
49	5,000
48	5,000
47	5,000
46	5,000
45	5,000
44	5,000
43	5,000
42	5,000
41	5,000
40	5,000
39	5,000
38	5,000
37	5,000
36	5,000
35	5,000
34	5,000
33	5,000
32	5,000

31	5,000
30	5,000
29	5,000
28	5,000
27	5,000
26	5,000
25	5,000
24	5,000
23	5,000
22	5,000
21	5,000
20	5,000
19	1,000
18	1,000
17	1,000
16	1,000
15	500
14	500
13	200
12	200



56 2,400

55	2,400
54	2,400
53	2,400
52	2,400
51	2,400
50	2,400
49	2,400
48	2,400
47	2,400
46	2,400
45	2,400
44	2,400
43	2,400
42	2,400
41	2,400
40	2,400
39	2,400
38	2,400
37	2,400
36	2,400
35	2,400
34	2,400
33	2,400
32	2,400

31	2,400
30	2,400
29	2,400
28	2,400
27	2,400
26	2,400
25	2,400
24	2,400
23	2,400
22	2,400
21	2,400
20	2,400
19	500
18	500
17	500
16	500
15	200
14	200
13	50
12	50



56

500

55	500
54	500
53	500
52	500
51	500
50	500
49	500
48	500
47	500
46	500
45	500
44	500
43	500
42	500
41	500
40	500
39	500
38	500
37	500
36	500
35	500
34	500
33	500
32	500

31	500
30	500
29	500
28	500
27	500
26	500
25	500
24	500
23	500
22	500
21	500
20	500
19	300
18	300
17	300
16	300
15	70
14	70
13	30
12	30



56	250
----	-----

55	250
54	250
53	250
52	250
51	250
50	250
49	250
48	250
47	250
46	250
45	250
44	250
43	250
42	250
41	250
40	250
39	250
38	250
37	250
36	250
35	250
34	250
33	250
32	250

31	250
30	250
29	250
28	250
27	250
26	250
25	250
24	250
23	250
22	250
21	250
20	250
19	200
18	200
17	200
16	200
15	30
14	30
13	20
12	20

Simboli con Premio Basso



56	200
55	200
54	200
53	200
52	200
51	200
50	200
49	200
48	200
47	200
46	200
45	200
44	200
43	200
42	200
41	200
40	200
39	200
38	200
37	200
36	200
35	200
34	200
33	200

32	200
31	200
30	200
29	200
28	200
27	200
26	200
25	200
24	200
23	200
22	200
21	200
20	200
19	160
18	160
17	160
16	160
15	25
14	25
13	15
12	15



56	150
55	150
54	150
53	150
52	150
51	150
50	150
49	150
48	150
47	150
46	150
45	150
44	150
43	150
42	150
41	150
40	150
39	150
38	150
37	150
36	150
35	150
34	150
33	150

32	150
31	150
30	150
29	150
28	150
27	150
26	150
25	150
24	150
23	150
22	150
21	150
20	150
19	100
18	100
17	100
16	100
15	20
14	20
13	10
12	10



56	100
55	100
54	100
53	100
52	100
51	100
50	100
49	100
48	100
47	100
46	100
45	100
44	100
43	100
42	100
41	100
40	100
39	100
38	100
37	100
36	100
35	100
34	100
33	100

32	100
31	100
30	100
29	100
28	100
27	100
26	100
25	100
24	100
23	100
22	100
21	100
20	100
19	80
18	80
17	80
16	80
15	18
14	18
13	8
12	8



56	80
55	80
54	80
53	80
52	80
51	80
50	80
49	80
48	80
47	80
46	80
45	80
44	80
43	80
42	80
41	80
40	80
39	80
38	80
37	80
36	80
35	80
34	80
33	80

32	80
31	80
30	80
29	80
28	80
27	80
26	80
25	80
24	80
23	80
22	80
21	80
20	80
19	40
18	40
17	40
16	40
15	15
14	15
13	5
12	5

Cascata di simboli

- I simboli vincenti vengono sostituiti con simboli nuovi e/o già esistenti.
- Le cascate di simboli continuano finché continuano a registrarsi nuove vincite.

Simboli Gomitolo

- I simboli  si fermano sui rulli e rivelano un moltiplicatore casuale pari a **X2**, **X5** o **X9**.
- I moltiplicatori dei simboli  vengono sommati prima dell'assegnazione delle vincite.
- I moltiplicatori dei simboli  vengono riportati ai loro valori originali alla cascata di simboli successiva.
- I simboli  non possono essere rimossi da una cascata di simboli.

Funzione Bonus Micetto

- La **FUNZIONE BONUS MICETTO** viene attivata casualmente al termine di una partita in cui la funzione Partite gratis non si è attivata.
- Quando la funzione viene attivata, viene rivelato il premio massimo casuale che può essere vinto.
- Il premio massimo viene assegnato quando il relativo contatore viene riempito.
- Una volta vinto il premio massimo ne viene svelato uno nuovo selezionato casualmente, quindi la funzione inizia da capo con **6** scelte disponibili; la funzione può essere attivata un numero illimitato di volte.
- I premi che è possibile ottenere dal premio principale sono i seguenti: **5,000 10,000 50,000 100,000 e 200,000**
- La funzione mantiene lo stesso livello di puntata e gli stessi gettoni del giro durante il quale è stato attivata.

- Il giocatore dovrà scegliere **6** oggetti  fino a che questi non sono terminati.
- Inizierà un conto alla rovescia di **10**. Quando si arriva allo **0**, un oggetto verrà scelto casualmente a meno che il giocatore non abbia effettuato la sua scelta prima dello scadere del tempo.

- Il simbolo  assegna un premio in denaro di **10 20 30 40 50 100 500** o **1,000** e fa alzare il livello del contatore del premio massimo a incrementi casuali.

- Il simbolo  converte tutte le carte in oggetti  senza modificare il progresso del contatore del premio massimo.

- Il simbolo  non assegna premi.

Funzione partite gratis

- Vengono assegnate **9 PARTITE GRATIS** quando **3**  compaiono **OVUNQUE**.
- Vengono assegnate **19 PARTITE GRATIS** quando **4**  compaiono **OVUNQUE**.
- Vengono assegnate **29 PARTITE GRATIS** quando **5**  compaiono **OVUNQUE**.
- Vengono assegnate **59 PARTITE GRATIS** quando **6**  compaiono **OVUNQUE**.
- Vengono assegnate **99 PARTITE GRATIS** quando **7**  compaiono **OVUNQUE**.
- La funzione può essere riattivata
- La funzione mantiene lo stesso livello di puntata e gli stessi gettoni del giro durante il quale è stato attivata.

Simboli esplosivi

- I simboli esplosivi   e  possono comparire in modo casuale durante la funzione **PARTITE GRATIS**.
- Questi simboli esplodono quando sullo schermo sono terminate le combinazioni vincenti, provocando una cascata di simboli al termine delle esplosioni.
- L'esplosione determina la rimozione dei simboli secondo un determinato schema, il quale varia in base al tipo di simbolo esplosivo.
- L'esplosione assegna casualmente **9 19** o **99** quando viene rimosso un simbolo.

- Le esplosioni non possono rimuovere i simboli  e .
- Le esplosioni non possono rimuovere simboli Gomitolo o altri simboli esplosivi.

- Il simbolo  esplode in un'area **3X3**.
- Il simbolo  esplode in orizzontale e verticale e rimuove tutti i simboli che si trovano sulla stessa fila e colonna.
- Il simbolo  esplode in un'area **5X5**.

Funzione acquisto

- Sul pulsante **FUNZIONE ACQUISTO** presente sullo schermo è indicato il prezzo di acquisto di una funzione (**999**).

- Apri la finestra della modalità **FUNZIONE ACQUISTO** premendo il pulsante **FUNZIONE ACQUISTO** sullo schermo.
- La finestra mostra le condizioni della puntata.
- **3 - 7** simboli scatter si fermano sui rulli e contribuiscono al gioco secondo le regole della funzione partite gratis.
- Premi il pulsante **Sì** per procedere con l'acquisto.

Super puntata

- Il pulsante **SUPER PUNTATA** sullo schermo indica il costo di ogni puntata (**40**) quando la modalità **SUPER PUNTATA** è attiva.
- Premi il pulsante **SUPER PUNTATA** per attivare o disattivare la modalità **SUPER PUNTATA**.
- La finestra **SUPER PUNTATA** mostra le condizioni della puntata Ante.
- Le probabilità di attivare le funzioni Partite gratis e Bonus Micetto aumentano.
- I simboli Gomitolo compaiono più di frequente durante la funzione Partite gratis.
- I simboli esplosivi compaiono più di frequente durante la funzione Partite gratis.

Altre Regole

- Gioca per appena **20** gettoni.
- Tutti i simboli assegnano vincite in qualsiasi posizione.
- Tutte le vincite vengono moltiplicate per il gettone e il livello di scommessa selezionati, a meno che non sia specificato diversamente.
- Le vincite assegnate da combinazioni diverse vengono sommate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 94,12%.