

Regolamento **Bow of Artemis**

Bow of Artemis è una videoslot a griglia 8x8 con una funzione Caduta.

Caratteristiche e funzionalità

- Tutti i simboli pagano in blocchi di almeno 5 simboli collegati orizzontalmente o verticalmente.
 - Per ogni combinazione vincente viene pagata solo la vincita più alta.
 - Quando si vince con blocchi multipli, tutte le vincite vengono aggiunte alla vincita totale.
 - Tutte le vincite vengono moltiplicate per la puntata base.
 - Tutti i valori sono espressi come vincite effettive in monete.
 - Le puntate vengono effettuate in monete.
 - 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 8 simboli diversi:
 - o 3 simboli alti
 - o 4 simboli bassi
 - o 1 simbolo Wild sostituisce tutti i simboli e appare solo come parte delle funzioni Pacchetto Wild e Wild Fortunati.
- Lo stesso simbolo Wild può collegarsi per formare combinazioni vincenti multiple con simboli diversi.

Funzione Caduta

- La funzione Caduta significa che dopo ogni giro vengono pagate le combinazioni vincenti e tutti i simboli vincenti scompaiono. I simboli rimanenti cadono sul fondo dello schermo e le posizioni vuote vengono sostituite da nuovi simboli provenienti dall'alto.
- La caduta continuerà fino a quando non appariranno più combinazioni vincenti o funzioni di rotazione a seguito di una caduta.
- Tutte le vincite vengono aggiunte al saldo del giocatore dopo che sono stati giocati tutte le cadute e le funzioni spin risultanti da un giro base.

Funzioni del Giro

- Nel gioco base, a ogni giro, dietro ai simboli normali possono comparire speciali segni colorati. Ogni volta che una vincita si verifica sopra un punto contrassegnato, si attiva una funzione di giro speciale, a seconda del colore del segno.
 - o Il segno marrone vince La Caccia Inizia. Una volta terminati tutti i cadute risultanti dal giro corrente, lo schermo viene ripulito da tutti i simboli e ne compaiono di nuovi.
 - o Il segno alzavola vince il Pacchetto Wild. Dopo aver terminato tutti i cadute risultanti dal giro corrente, tutte le istanze di un simbolo casuale presenti sullo schermo si trasformano in wild.
 - o Il segno viola vince Partita Grande del Cacciatore. Dopo che tutti i cadute risultanti dal giro corrente sono terminate, vengono aggiunti blocchi casuali di 2x2 dello stesso simbolo in posizioni casuali sullo schermo.
 - o Il segno rosso vince la Partita Colossale. Una volta terminati tutti i cadute risultanti dal giro corrente, un blocco casuale di 3x3, 4x4 o 5x5 dello stesso simbolo viene aggiunto in una posizione casuale sullo schermo.

- Il segno blu assegna i Wilds Fortunati. Dopo aver terminato tutti i cadute risultanti dal giro in corso, un numero qualsiasi di simboli Wild compreso tra 5 e 15 viene aggiunto allo schermo in posizioni casuali.
- Il segno verde assegna il Potere. Dopo aver terminato tutti i cadute risultanti dal giro corrente, sullo schermo vengono aggiunte a caso da 10 a 30 istanze di un simbolo pagante casuale in posizioni casuali.
- Se si vincono più funzioni nello stesso giro, queste vengono riprodotte nel seguente ordine fisso: La Caccia Inizia, Pacchetto Wild, Partita Grande del Cacciatore, Partita Colossale, Wilds Fortunati e infine Potere.

La funzione Caccia progressiva

- A ogni giro viene contato il numero di simboli vincenti esplosi durante le cadute e il contatore della Caccia si riempie. Quando si raggiunge un certo numero di simboli, si attiva la funzione Caccia.
- Il contatore si azzerava quando non esplode più alcun simbolo vincente in seguito a un lancio.
- Raccogliendo punti da un giro di gioco di base con cadute e funzioni di rotazione, si innesca il livello 1 della Caccia. È necessario raccogliere un minimo di 105 punti per attivare la funzione senza moltiplicatore iniziale, poi se si raccolgono 130, 155 o 185 punti nel giro di attivazione, la funzione inizia con un moltiplicatore di x2, x3 o x5 rispettivamente. Il moltiplicatore si applica a tutte le vincite durante la funzione. La Caccia inizia dopo che tutti i cadute e i modificatori di giri del giro corrente sono terminati.
- Durante la funzione, a ogni livello, tutti i modificatori di giri sono garantiti per essere giocati una volta per livello in ordine.
- Raccogliete un numero sufficiente di simboli vincenti durante ogni livello per passare al livello successivo.
 - Livello 2 - Raccogli 140 simboli vincenti durante il livello 1 per avanzare e ottenere un moltiplicatore +x1 aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 1 vengono raccolti 165, 190 o 220 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente +x2, +x3 o +x5.
 - Livello 3 - Raccogli 140 simboli vincenti durante il Livello 2 per avanzare e ottenere un moltiplicatore +x1 aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 1 vengono raccolti 170, 190 o 220 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente +x2, +x3 o +x5.
 - Livello 4 - Raccogli 152 simboli vincenti durante il Livello 3 per avanzare e ottenere un moltiplicatore +x1 aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 1 vengono raccolti 190, 200 o 220 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente +x2, +x3 o +x5.
 - Livello 5 - Raccogli 152 simboli vincenti durante il Livello 4 per avanzare e ottenere un moltiplicatore +x1 aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 1 vengono raccolti 190, 200 o 220 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente +x2, +x3 o +x5.
- La funzione termina quando non è stato raccolto un numero sufficiente di simboli vincenti per passare al livello successivo o quando sono state giocate tutte le funzioni di rotazione del livello 5.

Vincita Massima

- L'importo massimo della vincita è limitato a 10.000x la puntata sia nel gioco base che nei giri gratis. Se la vincita totale di un round di Giri Gratis raggiunge 10.000x la puntata, il round termina immediatamente, la vincita viene assegnata e tutti i giri gratis rimanenti vengono annullati.

La funzione Acquista la Caccia

- La funzione Caccia può essere attivata istantaneamente dal gioco base acquistandola per un valore pari a 100x la puntata totale attuale. La funzione acquistata inizierà dopo che saranno terminati tutte le cadute e le funzioni del giro del gioco base che l'ha attivata.
- Per avanzare di livello in una funzione La Caccia acquistata, raccogliere i simboli vincenti come segue:
- Livello 2 - Raccogli 125 simboli vincenti durante il Livello 1 per avanzare e ottenere un moltiplicatore $\times 1$ aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 1 vengono raccolti 145, 165 o 210 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente $\times 2$, $\times 3$ o $\times 5$.
- Livello 3 - Raccogli 130 simboli vincenti durante il Livello 2 per avanzare e ottenere un moltiplicatore $\times 1$ aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 2 si raccolgono 150, 180 o 230 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente $\times 2$, $\times 3$ o $\times 5$.
- Livello 4 - Raccogli 140 simboli vincenti durante il Livello 3 per avanzare e ottenere un moltiplicatore $\times 1$ aggiunto al moltiplicatore totale. Se si raccolgono 160, 190 o 240 simboli vincenti durante il Livello 3, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente $\times 2$, $\times 3$ o $\times 5$.

Livello 5 - Raccogli 160 simboli vincenti durante il Livello 4 per avanzare e ottenere un moltiplicatore $\times 1$ aggiunto al moltiplicatore totale. Se durante il Livello 4 vengono raccolti 180, 210 o 250 simboli vincenti, al moltiplicatore totale vengono aggiunti rispettivamente $\times 2$, $\times 3$ o $\times 5$.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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

- Gioco di Base: 95.02%;
- Funzione di Acquisto: 94.96%.