



## Regolamento Diamond Mine

Diamond Mine è un gioco del fornitore Blueprint, con ritorno al giocatore del 96,43%.

### Come si gioca

Premi 'GIRA' per avviare il gioco.

I rulli gireranno e si fermeranno a caso.

Se la combinazione di simboli comparsa sui rulli forma una linea di 2, 3, 4, 5 o 6 simboli abbinati (a partire dal primo rullo sinistra) su una delle MEGAWAYS™, viene assegnata una vincita. Le vincite ottenute saranno evidenziate e causeranno un'esplosione da cui derivano ulteriori simboli.

Le vincite saranno sommate al saldo del tuo conto.

Simboli a cascata

Tutti i simboli vincenti causeranno una reazione a catena.

I simboli vincenti saranno rimossi dai rulli e sostituiti da nuovi simboli che arriveranno dall'alto.

Vi sono delle posizioni dei simboli al di sopra dei rulli 2, 3, 4 e 5. Queste contribuiscono a formare una vincita e sono le sole posizioni che potrebbero rivelare Simboli Wild. Questi saranno sostituiti a partire da destra.

Le cascate di simboli continueranno finché non saranno più generati simboli vincenti.

### MEGAWAYS™

Ogni rullo può rivelare fino a 7 simboli.

Ogni giro potrebbe presentare fino a 117.649 modalità di vincita.

Una vincita si ottiene con simboli abbinati consecutivi, indipendentemente dalla loro altezza, da sinistra verso destra e a partire dal rullo più a sinistra.

Le combinazioni vincenti vengono sommate tra di loro.

I premi vengono moltiplicati per la puntata.

MEGAWAYS™ concesso in licenza da Big Time Gaming.

Simbolo Wild

Il Simbolo Wild può apparire soltanto nelle posizioni al di sopra dei rulli 2, 3, 4 e 5.

Il Simbolo Wild può essere usato per formare una vincita, sostituendo altri simboli, ad esclusione dello scatter.

È pagata solo la vincita più alta di ogni combinazione vincente.

Simbolo TNT

Il Simbolo TNT può apparire in qualsiasi posizione.

Tutti i Simboli TNT a schermo rivelano lo stesso simbolo casuale.

Il Simbolo TNT non può rivelare un simbolo scatter.

### **Scatter**

Il Simbolo Scatter può apparire su tutti i rulli ma non nelle posizioni al di sopra dei rulli 2, 3, 4 e 5.

4 Simboli Scatter a schermo assegnano 12 Giri Gratis. Ogni Simbolo Scatter aggiuntivo assegna 5 Giri Gratis aggiuntivi.

Le vincite Scatter sono sommate alle vincite del rullo.

Giri Gratis

Durante i Giri Gratis, si attiva un Moltiplicatore di Vincita Illimitato che inizia da 1 e aumenta di 1 dopo ogni Cascata.

Durante i Giri Gratis, le posizioni al di sopra dei rulli 2, 3, 4 e 5 potrebbero rivelare Scatter Giri Gratis che assegnano Giri Gratis aggiuntivi.

3 Scatter Giri Gratis = 5 Giri Gratis aggiuntivi.

4 Scatter Giri Gratis = 10 Giri Gratis aggiuntivi.

La puntata utilizzata per attivare i Giri Gratis sarà usata per tutta la durata dei Giri Gratis.

Al termine dei Giri Gratis, sarà mostrato il totale delle vincite per i giri effettuati. Le vincite saranno accreditate sul conto di gioco e il gioco riprenderà dalla partita principale.

### **Gioco Automatico**

Il gioco dispone di una funzione Automatica che avvia ogni giro automaticamente.

Selezionando 'GIOCO AUTOMATICO', puoi piazzare fino a 100 puntate automaticamente, una dopo l'altra.

Seleziona la tua puntata come di consueto e quindi premi il pulsante 'GIOCO AUTOMATICO' per selezionare il numero di puntate automatiche da piazzare.

Seleziona il tuo Limite di Perdita (l'importo massimo che sei disposto a perdere nella sessione automatica) e quindi premi GIOCA per avviare il gioco automatico (sono disponibili altre opzioni).

Il Gioco Automatico si disattiva se accedi a un round bonus, inclusi i Giri Gratis, se raggiungi il Limite di perdita impostato o se viene assegnato un Montepremi Progressivo (quando applicabile).

Premi il pulsante 'STOP' per evitare che inizi il nuovo giro automatico.

Info sui Premi e Regole di Gioco La vincita massima di una singola partita è pari a 250.000€ o 10.000x la Puntata, ovvero l'importo raggiunto per primo tra i due (O equivalenti in altra valuta. Potrebbero essere applicati altri limiti dall'operatore).

**I MALFUNZIONAMENTI ANNULLANO TUTTE LE PUNTATE E LE VINCITE.**