

Regolamento_Enchanted Pegasus BOOM

Gioco di base

Enchanted Pegasus™ BOOM si gioca su 5 rulli di altezza pari a 3 righe con 10 linee di vincita fisse. Tutte le combinazioni vincenti vanno da sinistra a destra. I simboli Boom Bonus (scatter) fanno eccezione. Il simbolo Wild (Pegaso) sostituisce tutti gli altri simboli tranne i simboli scatter e raddoppia la vincita quando sostituisce. 6 o più simboli Boom Bonus avviano la modalità Enchanted Pegasus™ BOOM con rispettivamente 6 o più Boom Spin.

Modalità Enchanted Pegasus™ BOOM

La modalità Boom si gioca su 7 rulli con 5 posizioni ciascuno. La modalità inizia con 2 Boom Pays sui rulli 3 e 5. Il numero di Boom Spins iniziali è pari al numero di simboli Boom Bonus che hanno avviato la modalità. Dopo ogni spin, tutti i nuovi simboli si fissano e sono ricombinati in automatico per assicurare i migliori Boom Pay possibili. Con un po' di fortuna, durante la modalità otterrai 3 simboli Grand. In tal caso, il Grand Jackpot sarà tuo!

Regole

Gioco di base

Il simbolo Wild sostituisce tutti gli altri simboli tranne i simboli Boom Bonus e raddoppia la vincita quando sostituisce.

Le linee di vincita pagano da sinistra a destra e i simboli devono essere consecutivi, tranne gli scatter.

Paga solo la vincita più alta per linea selezionata.

Le linee vincenti sono moltiplicate per la puntata per linea, a eccezione degli scatter.

Modalità Boom

La modalità Enchanted Pegasus™ BOOM si gioca con la stessa puntata dello spin che l'ha avviata. Ogni simbolo rappresenta un rullo a se stante. Le vincite sono accreditate alla fine della modalità.

La modalità Enchanted Pegasus™ BOOM termina quando si esauriscono i Boom Spins o tutte 35 le posizioni sono occupate.

Durante la modalità Enchanted Pegasus™ BOOM si può vincere il Grand Jackpot o il Major Jackpot una volta sola.

Non è possibile vincere entrambi i jackpot (Grand e Major) durante la stessa modalità bonus.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.00%**.