

Regolamento_Fat Fish Festival™

Lo schermo di gioco ospita 4 spazi disposti verticalmente per ciascuno dei 5 rulli della slot.

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

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di valore compreso fra 0,20€ e 40,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un ventesimo 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 verifichino 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 è un simbolo jolly che può sostituire qualsiasi altro simbolo esclusi il simbolo Pescatore e i simboli speciali che appaiono durante la funzione Bonus (Pesce, x, +, Freccia Su e Cuore). Genera inoltre una propria combinazione vincente.

Il simbolo Pescatore è un simbolo speciale che non assegna una propria vincita, ma può attivare la Funzione Bonus e raccogliere premi nel corso della funzione stessa.

Funzione Bonus: Sopra ciascuno dei 5 rulli della slot è presente uno Scrigno associato a un diverso bonus. Durante il Main Game, ogni volta che appare un simbolo Pescatore viene intaccato il lucchetto dello Scrigno posto sopra al rullo su cui è apparso. Ogni volta che un lucchetto viene colpito vi è una possibilità che si rompa aprendo lo Scrigno e attivando la funzione Bonus con il potenziamento associato. Se nella giocata attivante vengono aperti contemporaneamente più Scrigni, la funzione può attivarsi con più potenziamenti contemporaneamente attivi. Quando la funzione Bonus si attiva, il giocatore ottiene delle giocate gratuite durante le quali sono disponibili dei nuovi simboli Pesce associati a premi di importo compreso fra 0,2x e 1.000x la puntata totale corrente. Durante le giocate gratuite, ogni volta che sui rulli appaiono almeno un simbolo Pescatore e almeno un simbolo Pesce si verifica un incasso: per ciascun simbolo Pescatore attivante, il giocatore si aggiudica la somma degli importi presenti su tutti i simboli Pesce visibili sui rulli. Le giocate gratuite iniziali sono normalmente 10 +3 per ogni Scrigno oltre il primo aperto nella giocata attivante, fa eccezione lo Scrigno Dorato che assegna 19 giocate gratuite e apre tutti gli altri Scrigni senza assegnare ulteriori giocate. I simboli Pescatore che appaiono durante le giocate gratuite possono aprire ulteriori Scrigni ancora chiusi attivando il relativo potenziamento e assegnando 3 giocate extra che si aggiungono a quelle residue. Gli Scrigni associati ad effetti già attivi non possono essere riattivati nel corso della funzione né possono assegnare altre giocate; lo Scrigno Dorato non può essere attivato durante le giocate gratuite.

I potenziamenti disponibili in base agli Scrigni aperti nella partita attivante sono i seguenti:

Scrigno del rullo 1 – potenziamento Moltiplicatore: Questo potenziamento introduce un Moltiplicatore che parte da 2x e aumenta di 1 (fino a un massimo di 5x) per ogni simbolo speciale x

che appare durante la funzione. Il valore di ciascun simbolo Pesce viene moltiplicato per il Moltiplicatore prima di venir incassato.

Scrigno del rullo 2 – potenziamento Aggiunta: Questo potenziamento introduce un Premio Aggiunta che parte da un importo pari alla puntata totale e aumenta di un importo pari alla puntata totale (fino a un massimo di 5x la puntata totale) per ogni simbolo speciale + che appare durante la funzione. Il Premio Aggiunta viene sommato al valore di ciascun simbolo Pesce prima che questo venga incassato.

Scrigno del rullo 3 – Scrigno Dorato: Se nella giocata attivante viene aperto lo Scrigno Dorato, la funzione Bonus si avvia con tutti gli altri potenziamenti attivi e prima della prima giocata è possibile che i parametri associati ai vari potenziamenti vengano migliorati in modo casuale.

Scrigno del rullo 4 – potenziamento Simbolo: Questo potenziamento introduce una scala di potenziamento dei simboli. Inizialmente viene potenziato il simbolo 10, in seguito, ogni volta che sui rulli appare un simbolo speciale Freccia Su il simbolo più basso ancora presente nella scala viene potenziato. Possono venir potenziati, nell'ordine, i simboli J, Q, K e infine A. A ciascun simbolo delle tipologie potenziate viene aggiunto un premio di valore casuale e il premio di quel simbolo da quel momento in poi può essere incassato dal Pescatore (i simboli potenziati conservano la propria natura ai fini del conseguimento delle vincite di linea). I premi presenti sui simboli potenziati vengono influenzati dagli altri potenziamenti eventualmente attivi esattamente come se fossero premi sui simboli Pesce.

Scrigno del rullo 5 – potenziamento Giocata aggiuntiva: Questo potenziamento introduce un contatore delle chance che parte da 1 e aumenta di 1 (fino a un massimo di 3) ogni volta che sui rulli compare un simbolo Cuore. Ogni volta che sui rulli compare almeno un simbolo Pescatore, questo simbolo e tutti i simboli Pesce eventualmente presenti vengono bloccati in posizione per una giocata aggiuntiva. Se nella giocata aggiuntiva appare almeno un nuovo simbolo Pesce, tutti i nuovi simboli Pesce vengono bloccati e il giocatore ottiene un'ulteriore giocata aggiuntiva; se non appare alcun nuovo simbolo Pesce, ma è presente almeno una vita residua nel contatore delle chance, la vita viene consumata e il giocatore ottiene comunque una giocata aggiuntiva. Il processo si ripete finché non si verifica una giocata in cui non appare alcun nuovo simbolo Pesce e tutte le vite sono state esaurite oppure finché tutte le posizioni sono occupate da simboli Pesce. Al termine delle giocate aggiuntive si procede all'incasso dei simboli Pesce complessivamente ottenuti. Durante le giocate aggiuntive non vengono corrisposte vincite di linea. Dopo l'incasso, il numero di vite residue torna al numero di chance che erano state accumulate.

Tutte le giocate gratuite si svolgono con la medesima puntata della giocata attivante. Questo gioco prevede un limite di vincita pari a 6.000x la puntata totale: se tale vincita viene raggiunta, la somma viene assegnata e il bonus game termina. Al termine della Funzione Bonus, tutti gli Scrigni che erano stati aperti all'attivazione della funzione o durante la funzione stessa vengono richiusi e i loro lucchetti tornano intatti.

Funzione Acquista: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e viene attivata dal giocatore cliccando sull'apposito bottone. Pagando un importo pari a 300x la puntata totale è possibile acquistare la funzione Bonus con il potenziamento Scrigno Dorato attivo. 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:

Simbolo	Payout delle Combinazioni di simboli			
	2 Simboli	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli
Wild	-	20	40	200
Barca	-	10	20	100
Canna da pesca	-	8	16	80
Amo	-	6	12	60
Esche	-	4	8	40
A	-	2	4	20
K	-	2	4	20
Q	-	2	4	20
J	-	2	4	20
10	-	2	4	20

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

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

- **Senza Acquista Funzione: 94.24%**
- **Con Acquista Funzione: 94.24%**