

Regolamento **Jin Tu**

1. **Jin Tu**
2. **Sfrutta la funzionalità del browser per cercare**
3. **PREMI**

Una combinazione vincente avviene quando 3, 4 o 5 simboli vengono abbinati su rulli adiacenti dalla sinistra.

Il simbolo della fenice dorata assegna premi anche per 2 simboli corrispondenti.

Il numero di modi viene calcolato moltiplicando il numero di simboli uguali su ciascun rullo adiacente per quella combinazione vincente.

Il premio viene calcolato moltiplicando il premio dello schema pagamenti con il numero di modi per ottenere quella combinazione vincente.

Esistono 1024 modi per vincere

Solo la ricompensa più alta viene pagata per combinazione vincente.

I premi di tutte le combinazioni vincenti vengono aggiunte insieme.

Le vincite si pagano da sinistra a destra sui rulli adiacenti a partire dal rullo più a sinistra, a eccezione di FREE GAMES e conigli.

Le vincite bonus sono aggiunte a qualsiasi vincita simultanea sulle altre linee.

Ricevi solo la funzionalità FREE GAMES più alta di un tipo.

4. **SIMBOLI WILD**

Sostituisce tutti i simboli tranne i conigli, le monete e i simboli FREE GAMES.

Appare sui rulli da 2 a 5 nel gioco base, Jackpot Respins e FREE GAMES.

5. **SIMBOLI MONETA**

I simboli moneta hanno un valore.

I valori monetari sono proporzionati alla puntata del gioco base.

Consulta le pagine d'aiuto nel gioco per vedere l'intervallo dei valori delle monete.

Questi valori sono espressi nella denominazione di valuta più bassa.

Inoltre, sul rullo 5 le monete potrebbero avere una certa quantità di FREE GAMES, che va da 4 a 12 FREE GAMES.

Durante la funzionalità Respins i valori delle monete sul rullo 5 sono nomi del jackpot il cui valore corrisponde alla quantità mostrata su schermo.

Consulta le pagine d'aiuto nel gioco per vedere l'intervallo dei valori dei jackpot.

I valori del jackpot sono proporzionati alla puntata del gioco base.

6. **FUNZIONALITÀ CONIGLIO**

Quando una qualsiasi combinazione di simboli coniglio compare sul rullo 1, c'è una possibilità che venga assegnato il potenziamento funzionalità, se sono presenti delle monete valide.

Il potenziamento è garantito nelle funzionalità Respins e FREE GAMES.

Le monete sono valide se c'è almeno una moneta sul rullo 2.

Poi tutte le monete dal rullo 2 e di altri rulli che contengono almeno una moneta sono valide finché non c'è un rullo senza monete.

Non ci sono monete valide su quel rullo e su quelli seguenti.

Se viene assegnato il potenziamento funzionalità, si riceve la somma del valore in denaro di tutte le monete valide.

Se c'è una moneta FREE GAMES valida sul rullo 5, si riceve la quantità totale di FREE GAMES mostrata e inizierà il bonus FREE GAMES.

Se viene assegnato il potenziamento funzionalità, si ricevono le funzionalità associate ai conigli sul rullo

1.

7. CONIGLIO POTENZIATORE

Se viene assegnato il potenziamento funzionalità, si riceve un potenziatore relativo a tutto il denaro e alle monete FREE GAMES validi.

Consulta le pagine d'aiuto nel gioco per vedere l'intervallo dei valori dei potenziatori.

I potenziatori del denaro sono proporzionati alla puntata base giocata.

I valori moneta FREE GAMES sul rullo 5 sono potenziati di 1.

I valori del jackpot sul rullo 5 non vengono potenziati.

8. CONIGLIO MOLTIPLICATORE

Se viene assegnato il potenziamento funzionalità, viene applicato un moltiplicatore a tutte le monete valide (dopo essere state potenziate, se c'è anche un coniglio potenziatore sul rullo 1).

Per i valori in denaro sui rulli da 2 a 5, questo moltiplicatore va da 2 a 10.

Per i valori moneta FREE GAMES sul rullo 5, questo moltiplicatore va da 2 a 10.

Ai valori del jackpot sul rullo 5 non si aggiungono moltiplicatori.

9. CONIGLIO JACKPOT RESPINS

Se viene assegnato il potenziamento funzionalità, si attiva la sequenza del giro bis.

Se è presente anche un qualsiasi altro coniglio sul rullo 1, si ottiene il suo valore potenziato.

Il rullo 1 è bloccato e i rulli da 2 a 5 gireranno di nuovo.

Se non ci sono monete valide sui rulli da 2 a 5 (almeno una sul rullo 2 e poi su altri rulli consecutivi finché non ci sono monete presenti su un rullo), si ricevono tutti i potenziamenti di altri conigli sul rullo 1 e la somma delle monete valide.

La procedura del giro bis continua finché non c'è alcuna moneta sul rullo 2, momento in cui finirà la funzionalità Jackpot Respin.

Le monete sul rullo 5 contengono il nome di un jackpot durante la sequenza del giro bis.

I loro valori non sono soggetti a potenziatori o moltiplicatori.

Durante le funzionalità giri bis, è garantito che gli altri conigli presenti sul rullo 1 assegneranno il loro potenziamento.

Non è possibile attivare funzionalità ulteriori non presenti all'inizio della funzionalità Jackpot Respin.

I rulli Jackpot Respin vengono utilizzati durante questa funzionalità.

10. FUNZIONALITÀ FREE GAMES

La funzionalità FREE GAMES viene attivata quando ci sono almeno 3 simboli FREE GAMES su rulli consecutivi a partire dal rullo 1.

- Con 3 simboli FREE GAMES, il premio ottenuto è 8 FREE GAMES.
- Con 4 simboli FREE GAMES, il premio ottenuto è 12 FREE GAMES.
- Con 5 simboli FREE GAMES, il premio ottenuto è 20 FREE GAMES.

Oppure se ci sono monete FREE GAMES valide sul rullo 5.

I conigli che finiscono sul rullo 1 durante la funzionalità FREE GAMES daranno di sicuro il loro bonus di potenziamento.

Se viene assegnata la funzionalità Jackpot Respins durante la funzionalità FREE GAMES, verrà giocato il bonus Jackpot Respins e poi il gioco tornerà alle funzionalità FREE GAMES rimaste.

Si possono ricevere ulteriori FREE GAMES durante la funzionalità FREE GAMES ottenendo 3 o più simboli FREE GAMES aggiuntivi su rulli consecutivi a partire dal rullo 1, oppure ottenendo monete FREE GAMES sul rullo 5 che siano valide (perciò deve esserci un coniglio sul rullo 1 e delle monete anche sui rulli 2, 3 e 4).

I rulli FREE GAMES vengono utilizzati durante questa funzionalità.

11. FORTUNE BET

Fortune Bet è un'alternativa ai giri normali.

Attivare Fortune Bet consente al giocatore di selezionare un moltiplicatore di puntata di x1.5 la puntata attuale.

Facendo così si aumenta la frequenza con cui i conigli finiscono sul rullo 1 ed è garantito il loro potenziamento funzionalità se ci sono monete valide dal rullo 2 in poi.

I premi e le soglie delle vincite più grandi restano le stesse della puntata base.

Il ritorno medio su più cicli di gioco nella modalità Fortune Bet è 94.50%.

12. BONUS BUY

Bonus Buy permette al giocatore di acquistare l'ingresso diretto al bonus FREE GAMES.

L'acquisto della funzionalità fa cominciare immediatamente una giocata che garantisce almeno 3 simboli FREE GAMES sui rulli 1, 2 e 3 e la possibilità di altri simboli FREE GAMES sui rulli 4 e 5.

Si possono acquistare Bonus Buy per 63X volte la puntata attuale.

Tutti i premi sono determinati dalla puntata attuale.

Il guadagno medio su più cicli di gioco nella funzionalità FREE GAMES è 94.50%.

13. INFORMAZIONI GENERALI

14. RECUPERO GIOCO

In caso di interruzione imprevista di una partita con denaro reale, il gioco riprenderà dall'ultimo stato noto.

15. INFORMAZIONI PUNTATA

La puntata minima disponibile è 0,22 per partita.

La puntata massima disponibile è 83,16 per partita.

16. INFORMAZIONI PAYBACK

Le probabilità del giocatore di ottenere un particolare risultato sono sempre le stesse.

Tutte le combinazioni vincenti in una singola partita vengono limitate e non supereranno il numero di 250.000,00, jackpot esclusi.

Potrebbe non essere possibile raggiungere questo limite in una sola partita con qualsiasi configurazione di puntate.

Il guadagno teorico del giocatore (RTP) per la giocata è pari a 94.50%.

La percentuale di vincita riflette il ritorno teorico su un numero molto grande di giocate e su un periodo di tempo lungo, e rappresenta la "ripaga" attesa del gioco sul lungo periodo; il calcolo è stato effettuato da una compagnia di testing indipendente, in ottemperanza alle norme.

Il risultato di qualsiasi giocata durante la partita è predeterminato.

Le scelte del giocatore non influenzano il risultato, a meno che non sia indicato diversamente.

Un malfunzionamento annulla tutte le vincite e le giocate.