

Regolamento_ Kingfisher Boo!™

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 verificano 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 Martin 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 Martin Pescatore è un simbolo scatter che può attivare la Funzione Bonus e raccogliere premi all'interno della funzione stessa. Prevede inoltre una propria vincita speciale per combinazioni di 5 simboli in qualsiasi posizione sui rulli. Le vincite per combinazioni di simboli scatter vengono calcolate moltiplicando l'importo sulla tabella vincite per la puntata totale e vengono aggiunte alle vincite regolari.

Funzione Bonus: Sopra ciascuno dei 5 rulli della slot è presente un uovo associato a un diverso bonus. Durante il Main Game, ogni volta che sui rulli appare, in qualsiasi posizione, un simbolo Martin Pescatore, l'uccello becca l'uovo posto sopra al rullo su cui è apparso e vi è una possibilità che l'uovo si rompa attivando la funzione Bonus con il potenziamento associato all'uovo che è stato rotto. Se nella giocata attivante vengono rotte contemporaneamente più uova la funzione può attivarsi con più potenziamenti contemporaneamente attivi. Una giocata in cui siano apparsi 5 simboli Martin Pescatore non può attivare la funzione Bonus. Quando la funzione Bonus si attiva il giocatore ottiene 10 giocate gratuite durante le quali sono disponibili dei nuovi simboli Premio (Pesce) associati a premi multipli della puntata totale corrente (di importo compreso fra 0,20x e 1.000x). Durante le giocate gratuite, ogni volta che sui rulli appaiono in qualsiasi posizione almeno un simbolo Marin Pescatore e almeno un simbolo Premio si verifica un incasso: per ciascun simbolo Marin Pescatore attivante, il giocatore si aggiudica la somma degli importi presenti su tutti i simboli Premio visibili sui rulli.

I potenziamenti disponibili in base alle uova rotte nella partita attivante sono i seguenti:

- *Uovo del rullo 1 – potenziamento Moltiplicatore:* Questo potenziamento introduce un Moltiplicatore che parte da 1x 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 Premio viene moltiplicato per il Moltiplicatore prima di venir incassato.
- *Uovo del rullo 2 – potenziamento Aggiunta:* Questo potenziamento introduce un premio Aggiunta che parte da 0 e aumenta di un importo pari a 1x la 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 Premio prima che questo venga incassato.
- *Uovo del rullo 3 – Uovo Dorato:* Se nella giocata attivante viene rotto l'uovo 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.
- *Uovo del rullo 4 – potenziamento Simbolo:* Questo potenziamento introduce una scala di potenziamento dei simboli. 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 10, J, Q, K e infine A. A ciascun simbolo delle tipologie potenziate viene aggiunto un valore casuale e il simbolo da quel momento in poi diviene anche un simbolo Premio che può essere incassato dal Martin Pescatore (oltre a conservare la propria natura di simbolo ai fini del conseguimento delle vincite di linea). I simboli Premio derivanti dal potenziamento dei simboli regolari vengono influenzati dagli altri potenziamenti

eventualmente attivi esattamente come se fossero simboli Pesce.

- **Uovo del rullo 5 – potenziamento Giocata aggiuntiva:** Questo potenziamento introduce un contatore delle chance che parte da 0 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 Martin Pescatore questo simbolo e tutti i simboli Premio eventualmente presenti vengono bloccati in posizione per una giocata aggiuntiva. Se nella giocata aggiuntiva appare almeno un nuovo simbolo Premio, tutti i nuovi simboli Premio vengono bloccati e il giocatore ottiene un'ulteriore giocata aggiuntiva; se non appare alcun nuovo simbolo Premio, 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 Premio e tutte le vite sono state esaurite o finché tutte le posizioni sono occupate da simboli Premio. Al termine delle giocate aggiuntive si procede all'incasso dei simboli Premio complessivamente ottenuti. 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. Durante le giocate gratuite i Martin Pescatore non beccano le uova poste sopra ai rulli e non è possibile riattivare la funzione né vincere ulteriori potenziamenti. 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.

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
Martin Pescatore	-	-	-	6.000x Puntata tot
Wild	-	20	40	200
Mostro di Frankenstein	-	10	20	100
Pipistrello	-	8	16	80
Ragno	-	5	10	50
Occhio	-	4	8	40
A	-	2	5	20
K	-	2	5	20
Q	-	2	5	20
J	-	2	5	20
10	-	2	5	20

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,08%**.