

Regolamento_ Kingfisher of the Caribbean™

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 Martin Pescatore e i simboli speciali che appaiono durante la funzione Bonus (Pesce, x, +, Pesciolini e Cuore). Genera inoltre una propria combinazione vincente.

Il simbolo Martin Pescatore è un simbolo scatter 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 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. Quando la funzione Bonus si attiva il giocatore ottiene delle giocate gratuite durante le quali sono disponibili dei nuovi simboli Pesce associati a premi multipli della puntata totale corrente (fra 0,20x e 1.000x). Durante le giocate gratuite, ogni volta che sui rulli appaiono in qualsiasi posizione almeno un simbolo Martin Pescatore e almeno un simbolo Pesce si verifica un incasso: per ciascun simbolo Martin Pescatore attivante, il giocatore si aggiudica la somma degli importi presenti su tutti i simboli Pesce visibili sui rulli (l'incasso non si verifica durante le funzioni Distributore e Giocata aggiuntiva, ma solo al termine di tali funzioni). Le giocate gratuite iniziali sono normalmente 10 +3 per ogni uovo oltre il primo rotto nella giocata attivante, fa eccezione l'Uovo Dorato che assegna 10 giocate gratuite e rompe tutte le altre uova attivando i relativi potenziamenti senza assegnare ulteriori giocate. I simboli Martin Pescatore che appaiono durante le giocate gratuite possono rompere ulteriori uova attivando il relativo potenziamento e assegnando 3 giocate extra che si aggiungono a quelle residue. Le uova associate ad effetti già attivi non possono essere riattivate nel corso della funzione né possono assegnare altre giocate; l'Uovo Dorato non può essere attivato durante le giocate gratuite e se le giocate gratuite sono state attivate da un Uovo Dorato non è possibile attivare alcun altro uovo.

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 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.

Uovo 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.

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 Distributore: Questo potenziamento introduce un contatore Pesci Extra che parte da 1 e aumenta di 1 (fino a un massimo di 5) per ogni simbolo speciale Pesciolini che appare durante la funzione. Prima che il Martin pescatore proceda all'incasso dei premi Pesce, questo potenziamento aggiunge un ulteriore Pesce a una serie di posizioni adiacenti attorno ad alcuni simboli Pesce selezionati in modo casuale. I nuovi simboli Pesce possono essere posizionati in qualsiasi posizione tranne che sopra un altro Pesce o al Martin pescatore. Il numero di posizioni adiacenti in cui è possibile che venga aggiunto un ulteriore Pesce attorno a ciascun Pesce di partenza selezionato dipende dal valore raggiunto dal contatore Pesci Extra.

Uovo 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 Martin 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 o 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 tutte le uova poste sopra ai rulli che erano state rotte all'attivazione della funzione o durante la funzione stessa vengono ripristinate.

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 200x la puntata totale è possibile acquistare la funzione Bonus con il potenziamento Uovo d'Oro attivo. La funzione Acquista può non essere sempre disponibile.

Funzione Potenziamento Vincita: Questa funzione può essere attivata o disattivata in qualsiasi momento durante il Main Game (ma non durante la funzione Bonus) utilizzando l'apposito pulsante. Quando la Funzione Potenziamento Vincita è attiva, la puntata totale viene incrementata della metà del valore della puntata corrente. L'aumento della puntata dovuto all'attivazione di questa funzione non influisce sui premi dei simboli, ma aumenta la possibilità che le uova si rompano quando vengono beccate (sia durante il Main Game sia durante la funzione Bonus).

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
Piovra	-	10	20	100
Tartaruga	-	8	16	80
Granchio	-	6	12	60
Cavalluccio marino	-	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: 94.20%**
- **Con Acquista Funzione: 94.20%**
- **Con Win Booster Funzione: 94.20%**