

Regolamento_Medusa's Madness

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al **94,52%**

“Medusa's Madness “

Giocate non completate

Se la tua giocata viene interrotta tutte le informazioni di gioco e le puntate piazzate vengono memorizzate fino alla sessione di gioco successiva. Potrai riprendere la giocata dal punto in cui è stata interrotta. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

I diversi cluster di vincita pagano in base a combinazioni di simboli adiacenti, secondo quanto indicato dalla tabella delle vincite e nelle regole del gioco. Quando si vince in più cluster di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dal gioco Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono ai cluster di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni turno. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore di quelle del turno che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante un turno in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco. Le combinazioni vincenti pagano solo quando i simboli sono collegati orizzontalmente o verticalmente e senza spazi vuoti. Le combinazioni vincenti possono partire da qualsiasi punto della griglia. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti

Regole del gioco

Medusa's Madness è un gioco di slot a cascata che si gioca su una griglia 5x5. I simboli scendono nella griglia per formare combinazioni vincenti. Le vincite si ottengono con 4 o più simboli in un gruppo connesso, dove si toccano fra loro orizzontalmente e/o verticalmente. I simboli vincenti vengono rimossi e nuovi simboli scendono per riempire la griglia. Il gioco continua a cascata fino a quando non si possono creare nuove combinazioni vincenti.

I Segni dell'occhio possono apparire in posizioni casuali. Apri un occhio ottenendo una vincita nella posizione di un Segno dell'occhio. 2 SPECIAL WILDS si aggiungono sulla griglia quando non si ottengono altre vincite.

Le vincite caricano il Stone Gateway. Dopo aver vinto su 7 simboli, 2 SPECIAL WILDS vengono aggiunti alla griglia. Dopo aver vinto su 14 simboli, 2 SPECIAL WILDS vengono aggiunti alla griglia. Se una vincita viene ottenuta con un SPECIAL WILD, si attiva l'effetto PETRIFY Stone Gateway. Dopo aver vinto su 27 simboli, 2 SPECIAL WILDS vengono aggiunti alla griglia. Se una vincita viene ottenuta con un SPECIAL WILD, si attiva l'effetto GAZE Stone Gateway. Il gioco continua normalmente dopo gli effetti. Se un secondo (e/o terzo) effetto di carica viene guadagnato prima che il primo (e/o secondo) effetto di carica possa essere giocato, allora verrà assegnato solo l'ultimo effetto di carica.

PETRIFY rimuove una riga o una colonna dal simbolo SPECIAL WILD vincente. I simboli rimossi contribuiranno ulteriormente a caricare il Stone Gateway. Se PETRIFY rimuove un altro SPECIAL WILD, la rimozione sarà avviata anche da quel simbolo.

GAZE sceglie 1 simbolo regolare a caso e rimuove tutti i simboli corrispondenti dalla griglia.

Il OTHER WORLD FREE ROUND viene attivato dopo aver vinto su 42 simboli. Ti viene assegnato 1 free round con 3 effetti casuali Stone Gateway. Se il Stone Gateway è sovraccarico, viene aggiunto un effetto Stone Gateway aggiuntivo per ogni 3 simboli vincenti aggiuntivi raccolti, fino a un massimo di 7 effetti Stone Gateway.

Durante l'OTHER WORLD FREE ROUND, verrà attivato un effetto Stone Gateway quando non ci saranno ulteriori vincite.

Gli effetti del Stone Gateway sono:

1. SPECIAL WILDS: 4 SPECIAL WILDS aggiunti alla griglia.
2. PETRIFY: 4 SPECIAL WILDS aggiunti alla griglia. Se viene ottenuta una vincita con qualsiasi SPECIAL WILD, viene attivato l'effetto PETRIFY Stone Gateway.
3. GAZE: 4 SPECIAL WILDS aggiunti alla griglia. Se si ottiene una vincita con un qualsiasi SPECIAL WILD, si attiva l'effetto GAZE Stone Gateway.

11 o 12 Eye Marks sono visibili nel OTHER WORLD FREE ROUND. Apri un occhio formando una vincita nella posizione dell'occhio. Se tutti gli occhi sono stati aperti, il simbolo MEGA WILD della testa di Medusa's viene aggiunto alla griglia e si sposta verso il basso con ogni cascata prima di scomparire. Le cascate continuano fino a quando non si ottengono più vincite.

Le puntate vengono selezionate usando i pulsanti di puntata nella parte bassa del gioco. Fai clic sui pulsanti + e - per cambiare la puntata di un'unità alla volta. Per iniziare il gioco, fai clic su INIZIA. Quando i simboli si posano, quelli visualizzati determinano il premio in base alla tabella delle vincite.

Azioni

Modificare la Puntata

- Fai clic su uno dei cinque pulsanti di puntata per selezionare una puntata, oppure usa i pulsanti + o - per aumentare o diminuire la puntata di un'unità.

Tabella vincite

- Mostra/nasconde la tabella vincite.

Autoplay

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In modalità Autoplay una serie di giocate consecutive si attiva automaticamente alla puntata in corso in quel momento. La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

Inizia / Barra Spaziatrice

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata. Premi gira per cominciare.

Regola automaticamente la puntata

- Riduce automaticamente la puntata totale all'inizio di un nuovo giro, se il saldo è troppo basso per avviare un giro al livello di puntata corrente. La puntata totale ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

In caso di errore HTTP, di timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,52%**.