

Regolamento_Snakes and Ladders Megadice

Snakes and Ladders Megadice è una video slot a griglia 3x5 con 10 linee di pagamento.

Caratteristiche e funzioni

- Tutti i simboli pagano da sinistra a destra sulle linee di pagamento selezionate.
- Tutte le vincite vengono moltiplicate per la puntata per linea.
- Per ogni combinazione vincente viene pagata solo la vincita più alta
- Le scommesse vengono effettuate in gettoni per linea
- Per controllare le scommesse, l'utente può modificare il valore di una moneta in valuta reale e anche aumentare il numero di monete puntate per linea
- Saldo, scommesse, vincite sono sempre visualizzati sia in monete che in valuta reale
- Ci sono 11 simboli diversi nel gioco.
 - o 4 simboli alti
 - o 5 simboli bassi
 - o 1 simbolo di dadi jolly, sostituisce tutti tranne il simbolo Bonus
 - o 1 simbolo Bonus che appare su tutti i rulli

Caratteristica progressiva

- Nel gioco base appare un serpente con 11 sezioni.
- Quando il gioco inizia o la scommessa viene modificata, tutte le 11 sezioni sono inattive.
- Premi i simboli dei Dadi Wild per attivare un certo numero di sezioni, a seconda del numero di punti su ciascun Dado Wild.
- Quando tutte le 11 sezioni sono attivate, il gioco Bonus viene assegnato.
- Se durante il gioco e l'attivazione delle sezioni, il numero di punti sui Dadi Wild si attiverà esattamente fino alla 4a sezione, verrà aggiunto un numero casuale di lanci extra, da 2 a 5, al gioco Bonus che inizierà quando il serpente è completamente completato.
- Se sui dadi jolly vengono colpiti abbastanza punti per riempire completamente il serpente più di una volta, verranno assegnati riattivatori extra per il gioco bonus successivo per ogni riempimento.
- Il gioco Bonus viene assegnato subito dopo che il serpente è stato riempito completamente almeno una volta e se nell'ultima raccolta vengono attivate sezioni più che sufficienti, la differenza viene mantenuta fino al ritorno al gioco base e farà parte delle raccolte future.
- Il progresso sul serpente viene salvato per ogni puntata possibile e il ritorno a una determinata puntata caricherà il progresso
- Modificando la scommessa durante la raccolta, reimposta le sezioni attive sul serpente su nessuna o sull'avanzamento precedentemente salvato.

Bonus di bordo di serpenti e scale

- Riempi tutte le 11 sezioni del serpente nel gioco base o premi 3 o più simboli bonus per attivare il bonus del tabellone Serpenti e scale.
- Quando il bonus inizia riempiendo il serpente, inizi con 12 lanci di dadi più eventuali lanci extra ottenuti nel gioco base, massimo 17 lanci possibili.
- Quando il Bonus inizia colpendo i simboli Bonus, viene assegnato un numero di lanci come segue:
 - o 5 simboli bonus – 16 lanci di dadi
 - o 4 simboli bonus – 14 lanci di dadi
 - o 3 simboli bonus – 12 lanci di dadi
- Nel gioco Bonus al giocatore viene presentata una tavola di 144 caselle su una griglia di 12x12
- Il giocatore è rappresentato da una testa di scimmia che, all'inizio del gioco, viene posta sulla casella 1.
- All'inizio del gioco, gli oggetti casuali vengono posizionati in squares casuali sulla griglia: premi in denaro espressi come moltiplicatore della scommessa totale, moltiplicatori per la vincita totale, scale di qualsiasi dimensione, serpenti di qualsiasi dimensione e banane.
- Durante il gioco, per ogni lancio, 2 dadi danno un risultato casuale, da 1 a 6 punti ciascuno

- Dopo ogni tiro, la testa della scimmia si sposta di un numero di posti sulla griglia in base al numero totale di punti di entrambi i dadi.
- La testa di scimmia può atterrare su un quadrato con uno dei seguenti:
 - o Premio in denaro – un valore casuale da 4x a 100x puntata totale. Atterrare su un quadrato con un premio in denaro aggiunge questo valore alla vincita totale del round
 - o Moltiplicatore – un moltiplicatore che quando la testa della scimmia si ferma moltiplicherà la vincita totale che è stata raccolta finora.
 - o Scala: la scala è una scorciatoia che porta il giocatore da una casella inferiore a un'altra più in alto della griglia. Quando la testa di scimmia atterra sulla base inferiore della scala, si sposterà automaticamente nel quadrato in cui si trova l'estremità superiore della scala.
 - o Serpente – il serpente è una scorciatoia che porta il giocatore da una casella superiore a una casella inferiore. Quando la testa della scimmia atterra sulla testa del serpente, si sposterà automaticamente nel quadrato in cui si trova l'estremità della coda del serpente.
 - o Banana: l'atterraggio su una banana attiverà una sequenza in cui i valori casuali del premio in denaro vengono aggiunti alla griglia in posizioni casuali e tutte le altre banane sulla griglia vengono rimosse
- Casualmente, qualsiasi quadrato può avere una scorciatoia nascosta, il grattacielo. Quando la testa di scimmia atterra su un quadrato con un grattacielo, la scorciatoia scatterà e la testa di scimmia verrà spostata in una posizione casuale più in alto sulla griglia rispetto a questo quadrato.
- Il round termina quando non ci sono più lanci o quando si raggiunge la casella finale, la numero 144.
- Al termine del round, viene assegnato l'importo totale raccolto fino a quel momento
- Il gioco Bonus ha una vincita minima garantita di 20 volte la puntata totale.
- Se al termine dei lanci, l'importo attualmente raccolto è inferiore alla puntata totale 20x, entrerà in modalità Rage e la testa di scimmia si sposterà dalla posizione corrente alla fine della griglia passando tutte le posizioni rimanenti in ordine e raccogliendo tutti i valori e moltiplicatori su cui passa, applicando il totale di tutti i moltiplicatori raccolti all'importo finale.
- Mentre è in modalità rabbia, la testa della scimmia ignora tutte le scale, i serpenti, le banane e i grattacieli.
- Se in qualsiasi momento la testa della scimmia raggiunge il quadrato 144, il round termina immediatamente e viene presentata la possibilità di un retrigger.
- Il gioco eseguirà un lancio di 2 dadi e se il risultato è 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 o 6-6 il gioco Bonus viene riattivato e ricomincia dall'inizio.
- Il numero di lanci nel gioco riattivato è lo stesso dei lanci del gioco Bonus iniziale
- A causa del fatto che il serpente può essere riempito più volte nello stesso giro nel gioco base, più giochi bonus possono essere messi in coda per essere giocati in ordine
- La vincita totale del round è uguale all'importo totale raccolto da tutti i giochi Bonus che sono stati giocati.

Vittoria massima

- L'importo massimo della vincita è limitato a 5.300 volte la puntata.
- Se la vincita totale di una funzione, inclusi cadute o modificatori, raggiunge 5.300 volte la puntata, il round termina immediatamente, la vincita viene assegnata e tutte le funzioni rimanenti vengono annullate

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **95.55%**.