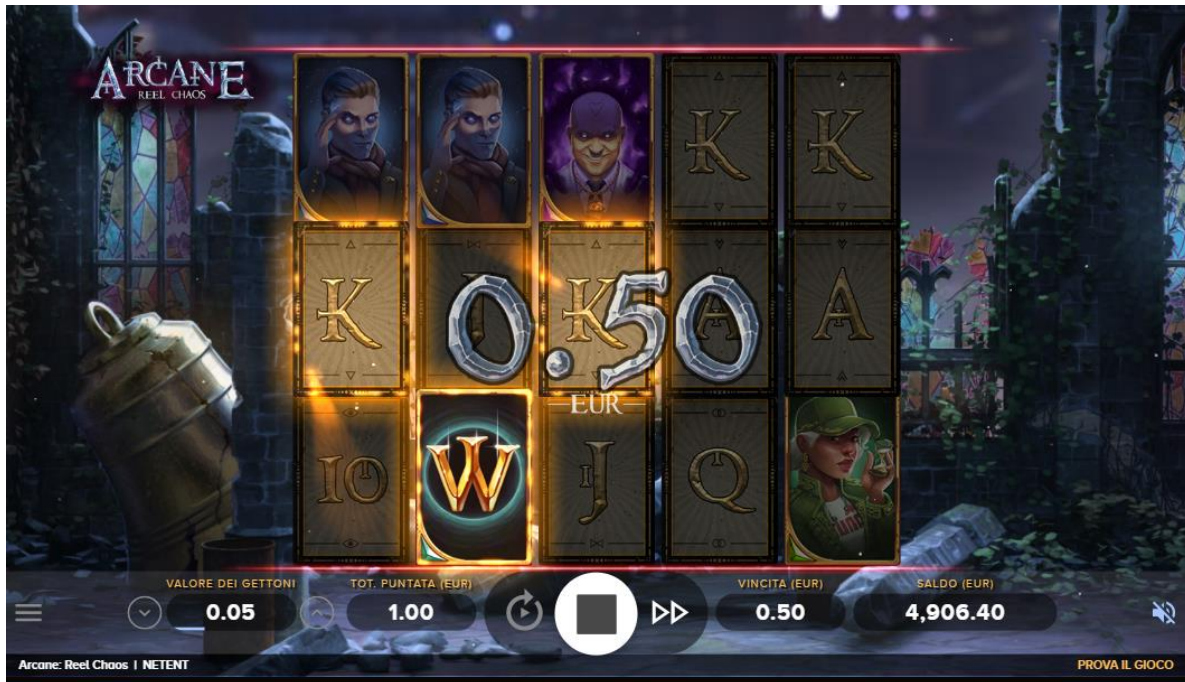


Regolamento Arcane Reel Chaos



LIVELLO PUNTATA

Cliccando sulle frecce sinistra e destra, il livello di puntata, ossia il numero di gettoni per linea di puntata, aumenta e diminuisce di un'unità. Per aumentare o diminuire il valore più velocemente, il giocatore può cliccare e trascinare il cursore.



Cliccando sul pulsante Spin, si avvia la giocata con il valore dei gettoni e il livello di puntata correnti.

PUNTATA MAX

Questo pulsante consente di portare al massimo livello il livello di puntata e di iniziare la giocata.

VALORE DEI GETTONI

Cliccando sulle frecce sinistra e destra il valore dei gettoni viene aumentato e diminuito al livello successivo.

Per aumentare o diminuire il valore più velocemente, il giocatore può cliccare e trascinare il cursore.

GIOCO AUTOM.

Il pulsante consente al giocatore di aprire la finestra delle opzioni del gioco automatico.

Wild

- I simboli Wild regolari possono comparire su qualsiasi rullo nel gioco principale e nei Re-spins di Chrono e sostituiscono tutti i simboli eccetto per il simbolo Scatter.
- La sostituzione con simboli Wild paga la combinazione vincente più alta possibile su una linea di puntata in base alla **TABELLA PAGAMENTI**.

Stacked Wild di Psyop

- La funzione viene attivata in modo casuale nel gioco principale.
- Quando Psyop compare durante un giro, vengono create 3 sovrapposizioni Stacked Wild che coprono un intero rullo.
- Stacked Wilds appare su 2 o 3 rulli durante il gioco.

Moltiplicatore di Flare

- La funzione viene attivata in modo casuale nel gioco principale quando si verifica una vincita su una linea di puntata.

- Quando Flare compare durante un giro, il moltiplicatore aumenta le vincite della linea di puntata di x3, x4 o x5.
- I moltiplicatori si applicano al giro corrente e moltiplicano tutte le vincite sulle linee di puntata.

Re-spin di Chrono

- La funzione viene attivata a caso nel gioco principale in caso di un round di gioco senza vincita, ma non se compaiono 3 simboli Scatter sui rulli.
- La funzione Re-spin di Chrono attiva un Re-spin su tutti e 5 i rulli dopo un giro che non determina alcuna vincita. La funzione Re-spin continua fino a quando non si verifica una vincita su una linea di puntata.
- Durante la funzione Re-spin di Chrono, i simboli Scatter non sono presenti sui rulli.
- Per ciascun nuovo giro, un moltiplicatore progressivo aumenta le vincite della linea di puntata da un minimo di x2 a un massimo di x10. Con ciascun nuovo giro, il moltiplicatore aumenta di 1.
- I moltiplicatori si applicano al giro corrente e moltiplicano tutte le vincite sulle linee di puntata.

Overlay Wilds di Zero.x

- La funzione viene attivata in modo casuale nel gioco principale.
- Quando Zero.x compare sui rulli durante un giro, vengono creati da 3 a 5 Overlay Wild casuali.
- Questa funzione può essere attivata su qualsiasi giro nel gioco principale, anche nei giri in cui è presente una vincita di linea.

Free Spins

- 3 simboli Scatter che compaiono sui rulli 1, 3 e 5 nel gioco principale attivano i Free Spins.
- Quando i Free Spins vengono attivati, viene assegnata una vincita bonus di x5 la puntata.
- Nei Free Spins, gli eroi combattono il nemico, Deep Pockets, in fino a 4 fasi diverse. Se l'eroe supera la fase finale, viene assegnata una vincita bonus aggiuntiva.
- Gli eroi e Deep Pockets presentano ciascuno un misuratore della salute. Con ciascun giro, la barra della salute dell'eroe o del nemico corrente diminuiscono di un'unità. Se il giro determina una vincita, la barra della salute del nemico diminuisce di un'unità. Se il giro non determina una vincita, la barra della salute dell'eroe diminuisce di un'unità. Quando il misuratore della salute di Deep Pockets è azzerato, comincia una nuova fase e ha luogo un'altra battaglia. La lotta dei Free Spins termina quando il misuratore della salute degli eroi o di Deep Pocket raggiunge lo zero.
- Quando la funzione inizia, il misuratore della salute degli eroi contiene 6 punti salute e presenta un moltiplicatore pari a x1. Con ciascuna fase in cui gli eroi sconfiggono Deep Pockets, sia il misuratore della salute che il moltiplicatore aumentano di 1. Il misuratore della salute può aumentare solo fino al suo massimo di 6 punti. Alla fine della 4a e ultima fase contro Deep Pockets la barra della salute non aumenta.
- Deep Pockets comincia con una quantità di punti salute diversa in base alla fase: la Fase 1 presenta 2 punti salute e un moltiplicatore pari a x1. La Fase 2 presenta 4 punti salute e un moltiplicatore pari a x2. La Fase 3 presenta 5 punti salute e un moltiplicatore pari a x3 mentre la Fase 4 presenta 6 punti salute e un moltiplicatore pari a x4.
- Il misuratore della salute del nemico può solo diminuire, non aumentare.
- Se la fase finale di Deep Pocket viene superata, viene assegnato un bonus pari a 10 volte la puntata iniziale per punto salute rimasto.
- Solo i simboli dei personaggi possono comparire sui rulli durante i Free Spins (consulta la TABELLA DEI PAGAMENTI per i simboli dei personaggi).

- 3 simboli Scatter che compaiono sui rulli 1, 3 e 5 nel gioco principale attivano i Free Spins.
- Quando i Free Spins vengono attivati, viene assegnata una vincita bonus di x5 la puntata.
- Nei Free Spins, gli eroi combattono il nemico, Deep Pockets, in fino a 4 fasi diverse. Se l'eroe supera la fase finale, viene assegnata una vincita bonus aggiuntiva.
- Gli eroi e Deep Pockets presentano ciascuno un misuratore della salute. Con ciascun giro, la barra della salute dell'eroe o del nemico corrente diminuiscono di un'unità. Se il giro determina una vincita, la barra della salute del nemico diminuisce di un'unità. Se il giro non determina una vincita, la barra della salute dell'eroe diminuisce di un'unità. Quando il misuratore della salute di Deep Pockets è azzerato, comincia una nuova fase e ha luogo un'altra battaglia. La lotta dei Free Spins termina quando il misuratore della salute degli eroi o di Deep Pocket raggiunge lo zero.
- Quando la funzione inizia, il misuratore della salute degli eroi contiene 6 punti salute e presenta un moltiplicatore pari a x1. Con ciascuna fase in cui gli eroi sconfiggono Deep Pockets, sia il misuratore della salute che il moltiplicatore aumentano di 1. Il misuratore della salute può aumentare solo fino al suo massimo di 6 punti. Alla fine della 4a e ultima fase contro Deep Pockets la barra della salute non aumenta.
- Deep Pockets comincia con una quantità di punti salute diversa in base alla fase: la Fase 1 presenta 2 punti salute e un moltiplicatore pari a x1. La Fase 2 presenta 4 punti salute e un moltiplicatore pari a x2. La Fase 3 presenta 5 punti salute e un moltiplicatore pari a x3 mentre la Fase 4 presenta 6 punti salute e un moltiplicatore pari a x4.
- Il misuratore della salute del nemico può solo diminuire, non aumentare.
- Se la fase finale di Deep Pocket viene superata, viene assegnato un bonus pari a 10 volte la puntata iniziale per punto salute rimasto.
- Solo i simboli dei personaggi possono comparire sui rulli durante i Free Spins (consulta la TABELLA DEI PAGAMENTI per i simboli dei personaggi).

**RITORNO PER
IL GIOCATORE (RTP)**

96,81%