

Regolamento Armed and Wild

ISTRUZIONI DI GIOCO

Scegli la tua impostazione di puntata con il riquadro PUNTATA sul pannello di gioco.
Premi il pulsante GIRA per giocare con l'impostazione della puntata corrente.
In caso di vincita, l'importo vinto viene visualizzato nel riquadro VINCITA.

REGOLE DEL GIOCO

Armed 'N' Wild è una video slot a 5 rulli con simboli Wild nudge a spinta con moltiplicatori.
Il gioco ha 20 linee di pagamento fisse.
Tutti i pagamenti vengono moltiplicati per la puntata totale.
Le vincite delle linee sono pagate dal primo rullo a sinistra verso destra e dal primo rullo a destra verso sinistra.
Viene pagata solo la combinazione vincente più alta su una linea di pagamento attiva.
Le vincite delle linee di pagamento vengono sommate.
Le combinazioni vincenti e i pagamenti vengono eseguiti in base alla Tabella dei pagamenti.

SIMBOLO WILD



Il simbolo Wild compare in pile di quattro sui rulli 2, 3 e 4 e sostituisce tutti i simboli.



Il simbolo Wild viene spostato per riempire tutto il rullo se ciò comporta una vincita.



MOLTIPLICATORE NUDGE

Prima dello spostamento, viene aggiunto il moltiplicatore +1x per ogni parte visibile di un simbolo Wild.
Il moltiplicatore massimo (per 3 Wild e 4 posizioni in totale) è 12x.

SCOMMESSA

È possibile scommettere una vincita qualsiasi non superiore a (per operatore).
La funzione di Scommessa è basata sulle carte e devi indovinare il colore della prossima carta rivelata.
Una scelta corretta raddoppia la vincita; una scelta sbagliata ti fa perdere la vincita.
La vincita può essere scommessa fino a una scelta sbagliata o fino al raggiungimento di un limite.
La riscossione della vincita termina la funzione di Scommessa.
Puoi utilizzare l'opzione **DIMEZZA** per accreditare la metà della vincita sul tuo saldo e scommettere il resto.
Il jolly sostituisce qualsiasi colore.

AUTOPLAY

La funzione Autoplay consente di giocare automaticamente il numero dei round di gioco selezionato con l'impostazione della puntata corrente. La funzione Autoplay viene interrotta quando si preme il

pulsante **STOP AUTOPLAY**. Il numero di giri rimanenti viene visualizzato quando è attiva la funzione Autoplay.

PANNELLO DI GIOCO

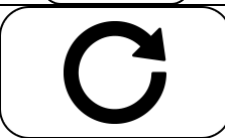
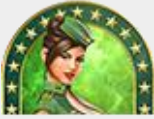











	Il pulsante MENU apre il menu di gioco.
	Il pulsante HOME chiude il gioco e accredita l'eventuale vincita non riscossa al saldo, se la riscossione è possibile.
	Il pulsante CRONOLOGIA GIOCO apre la pagina Cronologia gioco.
	Il pulsante GUIDA apre la pagina della Guida.
	Il pulsante TABELLA DEI PAGAMENTI apre la Tabella dei pagamenti.
	Il riquadro SALDO visualizza il saldo corrente.
	Il riquadro PUNTATA visualizza l'importo della puntata corrente, e può essere utilizzato per modificarla.
	Il riquadro VINCITA visualizza tutti gli importi vinti per il gioco corrente.
	Il pulsante PUNTATA MASSIMA regola la puntata secondo le impostazioni massime in base al tuo credito.
	Il pulsante SCOMMESSA avvia la funzione corrispondente. È disponibile in caso di vincita se non è stato raggiunto un limite.
	Il pulsante GIRA esegue il gioco secondo l'impostazione della puntata corrente.
	Il pulsante STOP arresta subito i rulli. È disponibile quando i rulli stanno girando.
	La BARRA SPAZIATRICE può essere utilizzata come pulsante GIRA e STOP .
	Il pulsante AUTOPLAY apre le impostazioni della funzione Autoplay.
	Il pulsante STOP AUTOPLAY interrompe la funzione Autoplay.
	Il pulsante RISCUOTI consente la riscossione della vincita aggiungendola al proprio saldo. Disponibile dopo ogni vincita se non è stata attivata la funzione Autoplay e durante la funzione di Scommessa.
	Il pulsante AUDIO apre il volume.

TABELLA DEI PAGAMENTI

Simbolo	Descrizione	x puntata totale (5x)	x puntata totale (4x)	x puntata totale (3x)
	Ragazza pin-up con carro armato (simbolo Wild)	-	-	-
	Ragazza pin-up con aeroplano (simbolo Wild)	-	-	-
	Ragazza pin-up con nave (simbolo Wild)	-	-	-
	Aeroplano	4	1,2	0,6
	Nave	4	1,2	0,6
	Carro armato	4	1,2	0,6
	A	3	0,8	0,4
	K	3	0,8	0,4
	Q	3	0,8	0,4
	J	2	0,4	0,2
	10	2	0,4	0,2
	9	2	0,4	0,2

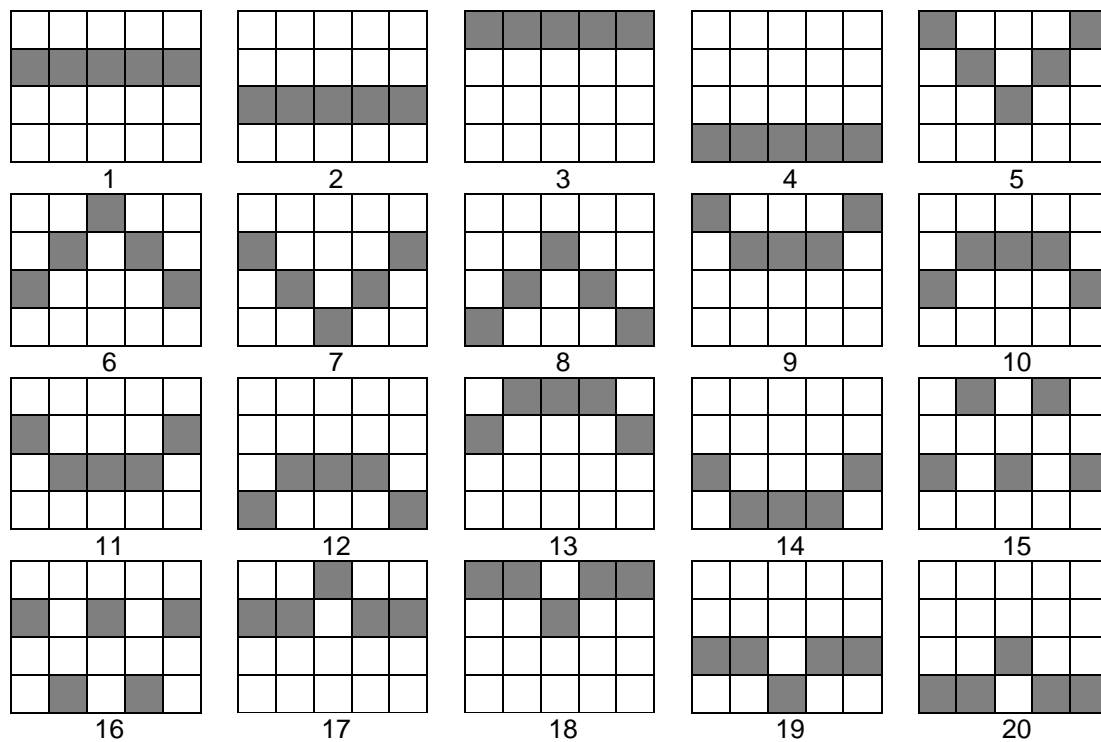
LINEE DI PAGAMENTO

Tutti i pagamenti vengono moltiplicati per la puntata totale.

Le vincite delle linee sono pagate dal primo rullo a sinistra verso destra e dal primo rullo a destra verso sinistra.

Viene pagata solo la vincita più alta per linea di pagamento attiva.

Le vincite delle linee di pagamento vengono sommate.



PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 96.02%.