



Regolamento Divina Commedia Inferno

La slot è composta da 5 rulli e 3 righe. Il giocatore partecipa a ogni giro della slot con 30 linee di vincita, fisse e non modificabili.

La puntata unitaria minima è pari a € 0,01 e la puntata unitaria massima è pari a € 1,00.

La puntata unitaria per ogni linea viene scelta cliccando sui tasti “+” e “-” dell’area Puntata unitaria.

Ciascuna puntata unitaria sarà moltiplicata per le 30 linee di vincita:

Puntata unitaria	Puntata totale (Puntata unitaria x 30 linee)
€ 0,01	€ 0,30
€ 0,02	€ 0,60
€ 0,03	€ 0,90
€ 0,05	€ 1,50
€ 0,10	€ 3,00

Puntata unitaria	Puntata totale (Puntata unitaria x 30 linee)
€ 0,20	€ 6,00
€ 0,30	€ 9,00
€ 0,50	€ 15,00
€ 1,00	€ 30,00

Cliccando su Puntata Massima si attiva la puntata unitaria massima, € 30, ovvero € 1,00 x 30 (linee). Una volta selezionata la puntata totale prescelta, cliccando sul tasto Gira, si avvia la rotazione dei rulli per determinare il risultato della propria giocata.

Mentre i rulli stanno girando, cliccando su Stop, si può bloccare l'animazione della rotazione. In questo caso viene immediatamente mostrato il risultato del giro.

Si può avviare un giro della slot machine anche con il tasto Auto Start, che consente di selezionare il numero di giri consecutivi da effettuare automaticamente. La modalità Auto Start termina quando i rulli hanno effettuato il numero di giri determinato dal giocatore, o quando il giocatore clicca su Stop.

Le vincite sono calcolate in base alla tabella dei pagamenti che verrà specificata in seguito. L'ammontare della raccolta destinato al montepremi (%RTP) è del 94,05% esclusi i Jackpot.

VINCITE SULLE LINEE VINCENTI

Tutti i simboli (eccetto i simboli “Bonus”, “Free spin” e “Campana”) consentono vincite solo se presenti consecutivamente da sinistra a destra su una o più linee di vincita.

Su una linea di vincita è pagata solo la vincita più alta, mentre le vincite simultanee su linee differenti saranno cumulative.




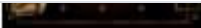
La vincita realizzata grazie a una combinazione è: “puntata unitaria” x “moltiplicatore della combinazione vincente”.


VINCITE INDIPENDENTI DALLA POSIZIONE DEL SIMBOLO



I simboli speciali (“Bonus”, “Free Spin” e “Campana”) sono vincenti a prescindere dalla posizione in cui appaiano sui rulli, è sufficiente che questi simboli vengano visualizzati in qualsiasi posizione. Queste vincite sono sempre cumulabili con le altre vincite e possono permettere al giocatore di partecipare a dei giochi “speciali”.

SIMBOLI

I simboli della slot “Divina Commedia” sono 12: 8 classici + 1 jolly (detto “Wild”) e 3 simboli speciali.

Simboli classici	Presenze X moltiplicatore puntata unitaria
	3X45 4X180 5X750
	3X30 4X120 5X500
	3X20 4X90 5X300
	3X15 4X60 5X150

JOLLY	
 <p>Il simbolo Wild, oltre a consentire le vincite normali, può sostituire ogni altro simbolo, eccetto i simboli speciali.</p>	<p>3X500 4X1000 5X2000</p>

Simboli speciali	Descrizione							
 <p>BONUS</p>	<p>Il simbolo BONUS è rappresentato dalla scritta 'DIVINA COMMEDIA INFERNO'. Tre simboli bonus presenti ovunque sui rulli 1, 2, 3 attivano la modalità Bonus. Il gioco bonus permette al giocatore di scegliere due ambientazioni 'BONUS SELVA' e 'BONUS GOLA'.</p> <p>Nell'ambientazione 'BONUS SELVA' il giocatore sceglie di saltare su una delle 6 isolette proposte, nell'ambientazione 'BONUS GOLA' sceglie una delle 6 cloche poste sul tavolo. Se positivo il giocatore aumenterà di un livello e avrà l'opportunità di effettuare un'altra scelta.</p> <p>Questo procedimento continua fino al raggiungimento del 6° livello, il livello massimo.</p> <p>Se negativo, nell'ambientazione 'BONUS SELVA' Dante viene colpito dal dardo scagliato dal Demone e nell'ambientazione 'BONUS GOLA' sotto la cloche Dante rova la sveglia che desta Cerbero il gioco avrà termine.</p> <p>In questi casi il giocatore si aggiudicherà la vincita abbinata al livello precedente.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Vincita</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 10</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 15</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 25</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 50</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 100</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Puntata Totale x 200</td> </tr> </tbody> </table>	Vincita	Puntata Totale x 10	Puntata Totale x 15	Puntata Totale x 25	Puntata Totale x 50	Puntata Totale x 100	Puntata Totale x 200
Vincita								
Puntata Totale x 10								
Puntata Totale x 15								
Puntata Totale x 25								
Puntata Totale x 50								
Puntata Totale x 100								
Puntata Totale x 200								
 <p>FREE SPIN</p>	<p>Il simbolo Free Spin è rappresentato da Caronte.</p> <p>Tre, quattro o cinque simboli FREE SPIN presenti ovunque sui rulli 1, 2, 3, 4, 5 attivano la modalità Free Spin.</p> <p>Ulteriori giri gratuiti e moltiplicatori</p> <p>Il giocatore può incrementare il numero di giri gratuiti e il moltiplicatore</p>							

scegliendo 1 cuore fra i 12 disponibili cercando di trovare più indumenti di Paolo e Francesca.

Il giocatore incrementerà i giri gratuiti e/o il moltiplicatore fino a quando non troverà dietro a cuore una cartolina di Paolo e Francesca che saluteranno e gli diranno che il gioco è terminato.

Durante i giri gratuiti

Durante i giri gratuiti i simboli bonus e “Campana” non sono presenti, ma sono sostituiti dal simbolo wild. Quindi non si possono realizzare vincite bonus o ulteriori vincite jackpot.

Vincite durante i free spin

Durante i free spin se appaiono 3 o 4, o 5 simboli free spin si vincono ulteriori giri gratuiti, fino a un massimo di 100, con il moltiplicatore che rimane invariato.

NB: Le vincite ottenute nella modalità free spin sono sempre da considerarsi in aggiunta alle vincite realizzate nella modalità di gioco normale.

Vincita Base

3 CARONTE

PUNTATA TOTALE X 3

+

3 GIRI CON MOLTIPLICATORE 1

4 CARONTE

PUNTATA TOTALE X 10

+

10 GIRI CON MOLTIPLICATORE 1

5 CARONTE

PUNTATA TOTALE X 30

+

30 GIRI CON MOLTIPLICATORE 1



CAMPANA

Quattro o cinque simboli Campana ovunque sui rulli 1, 2, 3, 4, 5, danno diritto alla vincita base (pari a 50 volte la puntata totale) e ad entrare nella modalità Jackpot. Nel gioco “Ruota Jackpot” è presente una ruota della fortuna dove il piccolo Minion frustato da Dante, determinerà se il giocatore entrerà o meno nella modalità jackpot.

La ruota è divisa da uno spicchio verde che rappresenta le probabilità di entrare nella modalità jackpot, e da un restante spicchio rosso che rappresenta la probabilità di non entrare nella modalità Jackpot.

Quando il giocatore clicca su “inizia”, al massimo entro 30 secondi, un segnalino comincia a girare nella parte esterna del cerchio.

Se il segnalino si ferma sullo spicchio verde il giocatore parteciperà al jackpot, altrimenti non vi parteciperà.

La probabilità di entrare nella modalità jackpot è direttamente proporzionale alla puntata effettuata: probabilità di entrare nel jackpot = puntata unitaria / 30

Ad esempio:

☑ con una puntata totale di € 3,00 si ha il 10% (3 / 30) di probabilità di entrare nella modalità jackpot

☑ con la puntata totale massima di € 30,00 si ha il 100% (30 / 30) di probabilità di entrare nella modalità jackpot. Se il giocatore entra nella modalità jackpot ha la certezza di vincere uno dei 4 jackpot progressivi.

Ad ogni giro il Jackpot aumenta dell'1% dell'importo della puntata effettuata.

Punteggio

La modalità Jackpot consiste in 10 giri con attive le 30 linee. I simboli sono tre, ma sono presenti anche posizioni senza simboli. In ogni giro si totalizzano, all'apparire di uno stesso simbolo consecutivamente da sinistra a destra a partire dal primo rullo, i seguenti punti:



3X 15
4X 80
5X 360



3X 10
4X 40
5X 120



3X 5
4X 20
5X 50

Tutti i punteggi ottenuti sono cumulabili.

Vincita Jackpot

In base al punteggio complessivo ottenuto al termine dei 10 giri, il giocatore si aggiudicherà:

Punti	Jackpot
da 0 a 199	Mini Jackpot
da 200 a 399	Medium Jackpot
da 400 a 599	Maxi Jackpot
da 600	Super Jackpot

PULSANTIERA

Bottone	Descrizione
PAGAMENTI	Aprire la finestra che descrive le varie componenti del gioco e le linee di vincita. Cliccando sulle frecce poste nell'angolo inferiore destro dello schermo si potrà navigare tra diverse schermate informative.
REGOLAMENTI	Aprire la finestra che descrive il regolamento della slot.
AUTOSTART	Avvia la rotazione dei rulli per più volte in successione. Termina la modalità Auto Start di avvio dei rulli.
LINEE	Le linee giocabili sono fissate a 30.
PUNTATA	I bottoni + e - aumentano o diminuiscono la puntata.
PUNTATA MASSIMA	Imposta la puntata unitaria massima a 1€, e fa avviare i rulli.
GIRA E STOP	Gira: Avvia la rotazione dei rulli. Stop: Arresta l'animazione dei rulli e mostra immediatamente il risultato del giro.

CREDITO	Il tuo saldo al tavolo corrente. Il credito visualizzato nello spazio è l'importo che puoi utilizzare per giocare o prelevare.
CASSA	Cliccando questo pulsante si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi o prelievi.
AGGIUNGI FONDI	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.
CRONOLOGIA	Cliccando questo pulsante potrai vedere la cronologia delle giocate della sessione in corso.
ESCI	Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove puoi ritirare l'importo del saldo corrente e che ti verrà accreditato sul tuo conto di gioco. Inoltre ti permette di uscire dal gioco..
VOLUME	Cliccando questo pulsante è possibile disattivare/attivare gli effetti sonori. Posiziona il mouse sull'icona del suono per aprire il cursore del volume sonoro, dove è possibile regolare il volume.

SCHEMA LINEE VINCENTI



ATTRIBUZIONE DEL JACKPOT

Il Jackpot progressivo, ad ogni variazione, viene suddiviso, salvo arrotondamenti alla seconda cifra decimale, tra i quattro Jackpot disponibili, secondo rapporti sempre costanti. In caso di vincita di un qualsiasi Jackpot, l'importo vinto andrà a diminuire il Jackpot progressivo e quindi, tutti e 4 i jackpot

subiranno un decremento.

Nel caso di vincita del Super Jackpot il giocatore vincerà interamente il montepremi complessivo del jackpot e tutti i jackpot progressivi verranno valorizzati a 0.

Il concessionario ha la facoltà di sospendere i Jackpot in qualsiasi momento.

Se il concessionario sospende i Jackpot:

- ☒ non sarà più possibile entrare nella modalità jackpot,
- ☒ durante tutta la sospensione anche il contributo Jackpot è sospeso, ovvero il jackpot non aumenterà,
- ☒ tutti i jackpot saranno valorizzati a zero sia sulla lobby che sulle slot,
- ☒ quando un giocatore apre una sessione, automaticamente apparirà un avviso che lo informerà della Sospensione

☒ il giocatore con una sessione aperta vedrà apparire un avviso che lo informerà della sospensione e che, da quel momento non si potranno più vincere Jackpot.

Nella modalità Jackpot il giocatore non deve effettuare scelte, quindi in caso di disconnessione il sistema

completerà la modalità jackpot e accrediterà la somma eventualmente vinta sul credito nella slot. Se il giocatore non si riconnette entro 3 minuti, la sessione verrà chiusa e il credito residuo accreditato sul suo

conto di gioco.

Il giocatore può, in ogni caso, rivedere la modalità Jackpot nel Replay.

Malfunzionamenti della connessione Internet potrebbero provocare ritardi nella notifica di messaggi o aggiornamenti del Jackpot, ma non avranno conseguenze sulle vincite.

DISCONNESSIONI

Eventuali disconnessioni e rientri nella slot vengono gestiti come segue:

Connessioni doppie: un giocatore entra nella slot mentre è già connesso alla slot

Se un giocatore entra nella slot mentre lui stesso è già connesso alla slot, la prima connessione viene chiusa.

Disconnessioni e riconnessioni automatiche

In caso di disconnessione di un giocatore, il sistema prova diversi tentativi di riconnessione per circa 2 minuti (in questo lasso di tempo appare l'alert di riconnessione in corso).

Se dopo 2 minuti il giocatore non si ricollega, i tentativi di riconnessione terminano e appare l'alert di disconnessione definitiva.

Chiusura della sessione se utente disconnesso

Quando un utente si disconnette, il sistema, prima di chiudere la sessione (e quindi accreditare il credito residuo):

☒ se ci sono scelte in sospeso (ad esempio il giocatore ha in sospeso una scelta bonus), il sistema non chiude subito la sessione e permette all'utente di rientrare ed effettuare la scelta. Se l'utente non si ricollega entro 3 minuti il sistema effettua le scelte casualmente, determina la vincita, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco;

☒ se non ci sono scelte in sospeso, il sistema attende 5 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 5 minuti la sessione viene chiusa e il credito residuo accreditato sul conto di gioco.

MALFUNZIONAMENTI

Al fine del calcolo del credito residuo, fa fede la situazione relativa all'ultimo giro completato correttamente e comunicato al giocatore, prima dell'interruzione per malfunzionamento. Se il malfunzionamento si verifica durante una scelta bonus o free spin, il sistema, al suo ripristino, effettua le scelte casualmente, determina le vincite, e chiude la sessione accreditando il credito residuo sul conto di gioco