

Regolamento_Dungeons & Dragons® Reel Quest™

Lo schermo di gioco ospita 5 spazi disposti verticalmente per ciascuno dei 5 rulli della slot.

Negli spazi si dispongono i simboli che formano le combinazioni oggetto della scommessa.

Il gioco consente di piazzare una puntata complessiva di importo compreso fra 0,25€ e 70,00€ sulle 125 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un venticinquesimo della puntata totale.

Main game: Il giocatore clicca sul pulsante **Gira** avviando il Main game. I rulli girano muovendosi verso il basso ed infine si fermano in modo casuale determinando le combinazioni sulle linee. La vincita viene assegnata nel caso in cui su una linea si verifichino combinazioni di più simboli uguali contigui senza vuoti a partire dal rullo più a sinistra sullo schermo. Vincite su differenti linee si cumulano, per ciascuna linea è accreditata solo la vincita corrispondente alla combinazione migliore.

Esistono alcuni simboli particolari che seguono regole differenti:

Il gettone Moneta Aumento Premio può apparire solo durante il Main Game sovrapposto a un qualsiasi simbolo regolare. Non assegna una propria vincita né altera le vincite del simbolo a cui è associato, ma viene raccolto per incrementare uno dei Premi Bonus disponibili (Minore, Maggiore o Grande).

Il simbolo Bonus è un simbolo scatter che appare solo durante il Main Game e solo sui rulli 1, 3 e 5. Non genera una propria vincita, ma può attivare il Bonus Game Missione Secondaria.

Funzione Reel Quest: Questa funzione può attivarsi in modo casuale su una qualsiasi giocata del Main Game. L'apparizione di una Porta di Legno oppure di una Soglia di Pietra indica, rispettivamente, che nella giocata potrebbe attivarsi la funzione Reel Quest nella variante Cattivo Minore o nella variante Cattivo Principale. L'animazione dell'attacco dell'eroe contro il cattivo (simulato tramite il tiro di dado a 20 facce che deve superare una soglia di armatura) determina se la funzione si attiverà effettivamente o meno. Quando la funzione si attiva, davanti ai rulli vengono aggiunti dei simboli Borsa di Monete, dei simboli Jolly e un simbolo Jolly Moltiplicatore. Il numero di simboli Borsa di Monete, il numero di simboli Jolly e il moltiplicatore associato al simbolo Jolly Moltiplicatore che verranno aggiunti dalla funzione vengono mostrati nei corrispondenti spazi visibili a lato dell'eroe posto a sinistra della slot e dipendono dall'eroe che è stato selezionato dal giocatore nonché dal livello

raggiunto dall'eroe nel corso delle partite. In qualsiasi momento il giocatore ha facoltà di cambiare l'eroe selezionato (Elfo Chierico, Nano Mago, Tiefling Ladro o Dragonide Guerriero) o di riportare un eroe al primo livello. È necessario che un eroe affronti un numero crescente di scontri di tipo Cattivo Minore per sbloccare uno scontro di tipo Cattivo Principale, superare lo scontro con un Cattivo Principale provoca l'aumento di livello dell'eroe. Gli spazi presenti a lato dell'eroe e gli effetti dei simboli speciali introdotti da questa funzione sono i seguenti:

Sfera Trasformazione Funzione: In questo spazio viene mostrato il numero di simboli Borsa di Monete che verranno aggiunti sui rulli.

Distintivo Jolly Funzione: In questo spazio viene mostrato il numero di simboli Jolly Funzione che verranno aggiunti sui rulli. I simboli Jolly Funzione sono simboli jolly che possono apparire solo durante questa funzione e possono sostituire qualsiasi simbolo regolare (ma non i simboli Bonus).

Distintivo Moltiplicatore Funzione: In questo spazio viene mostrato il moltiplicatore (2x, 3x, 5x, 7x o 10x) che sarà associato al simbolo Moltiplicatore Funzione che verrà aggiunto sui rulli. I simboli Moltiplicatore Funzione sono simboli jolly moltiplicatore che possono apparire solo durante questa funzione e possono sostituire qualsiasi simbolo regolare (ma non i simboli Bonus). I simboli jolly moltiplicatore moltiplicano per il fattore indicato la vincita per qualsiasi combinazione che contribuiscano a completare in qualità di simboli jolly.

I simboli introdotti da questa funzione appaiono sopra ad altri simboli e li sostituiscono prima del calcolo delle vincite della giocata. Nella variante Cattivo Principale viene anche rivelato un Moltiplicatore Cattivo Principale casuale (2x o 3x) che si applica a tutte le vincite ottenute nella funzione.

Premi Bonus: Questo gioco prevede 5 diversi premi. Durante il Main Game sopra la slot è sempre visibile il valore attuale di ciascuno di essi:

Il premio Minore parte da 12x la puntata e può aumentare sino a 20x.

Il premio Maggiore parte da 48x la puntata e può aumentare sino a 66x.

Il premio Grande parte da 510x la puntata e può aumentare sino a 560x.

Ogni volta che sui rulli appare un gettone Moneta Aumento Premio, viene determinato casualmente uno dei premi che riceve un incremento casuale di importo compreso fra 0,40x e 4,80x la puntata totale corrente. I Premi Bonus possono essere vinti durante il Bonus Game Missione Secondaria. Dopo che un premio è stato assegnato torna al proprio valore di partenza.

Bonus Missione Secondaria: Tre simboli bonus in qualsiasi posizione sui rulli 1, 3 e 5 attivano il Bonus Game Missione Secondaria. All'inizio del Bonus Game viene determinato casualmente un Premio Bonus fra i tre disponibili (Minore, Maggiore o Grande) che sarà possibile tentare di vincere. Il giocatore ha inizialmente a disposizione 3 turni. Durante ciascun turno il giocatore esplorerà una stanza in nella quale affronterà uno o più goblin ciascuno dei quali assegnerà un premio fra i seguenti:

Premio in crediti: Il premio indicato viene assegnato in vincita al giocatore.

Riempimento pozione: Durante ogni attivazione del Bonus Game appariranno solo simboli Riempimento Pozione del colore associato al Premio Bonus che è stato selezionato inizialmente. Questi simboli vengono raccolti in un contatore apposito. È necessario raccogliere 3 simboli Riempimento Pozione di colore Blu per vincere il premio Minore, 4 di colore Viola per il Maggiore e 5 di colore Verde per il Grande. Completare una raccolta assegna il premio corrispondente al valore che aveva raggiunto nel corso del Main Game. Le raccolte vengono svuotate al termine del Bonus Game.

Fiamma rotonda Extra: assegna un turno extra che si aggiunge a quelli residui.

Il Bonus Game termina quando si esauriscono i turni.

Tiro Salvezza Bonus: Dopo aver esaurito i turni, il giocatore ha diritto ad effettuare un tiro con un dado a 20 facce contro una soglia di difficoltà determinata casualmente. Se il tiro supera la soglia di difficoltà viene assegnato un turno ulteriore e il gioco procede. La possibilità di un Tiro Salvezza Bonus viene offerta nuovamente ogni volta che si esauriscono i turni.

Tutte le vincite del bonus Game vengono calcolate in base alla puntata della partita attivante.

Funzione Acquista: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e viene attivata dal giocatore cliccando sull'apposito bottone.

Acquista Bonus: Pagando un importo pari a 50x la puntata totale, il giocatore può acquistare il Bonus Missione Secondaria

Acquista Bonus Super: Pagando un importo pari a 100x la puntata totale, il giocatore può acquistare il Bonus Missione Secondaria con 5 turni iniziali anziché 3.

La funzione Acquista può non essere sempre disponibile.

Le vincite dei Bonus Game vengono aggiunte alle vincite regolari.

Non ci sono limiti di tempo imposti al giocatore nella presa delle decisioni.

I moltiplicatori relativi ai diversi simboli sono i seguenti:

Payout delle Combinazioni di Simboli				
Simbolo	2 Simboli	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli
Borsa di Monete	-	0,03	0,08	0,25
Liuto	-	0,03	0,08	0,25
Libro	-	0,03	0,08	0,25
Amuleto	-	0,03	0,08	0,25
Gemma Blu	-	0,01	0,04	0,15
Gemma Gialla	-	0,01	0,04	0,15
Gemma Rossa	-	0,01	0,04	0,15
Gemma Verde	-	0,01	0,04	0,15

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al:

- **RTP: 94,60%**
- **Con INSTANT BONUS: 94,27%**
- **Con SUPER BONUS: 94,25.**