

REGOLAMENTO DI GIOCO - *HitTheJungle*

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

SIMBOLI SPECIALI E FUNZIONI

SIMBOLO JOLLY

I JOLLY sostituiscono tutti i simboli che pagano e vengono calcolati come il simbolo che forma la combinazione vincente pagante più lunga di una singola linea di vincita. Qualora una combinazione vincente sia composta esclusivamente da simboli Jolly, verrà corrisposto solo il pagamento pubblicizzato per la sequenza di 6 simboli Jolly in quella combinazione vincente.

SIMBOLO MISTERO

I simboli Mistero appaiono in pile da 4, 6, 8 o 10 simboli. Non più di una pila per rullo. Le pile di simboli Mistero rimangono in posizione per i giri successivi, spostandosi di una posizione verso il basso a ogni giro, finché non scompaiono sotto il margine inferiore del rullo. Tutti i simboli Mistero sulla griglia rivelano lo stesso simbolo pagante o WILD a ogni giro. In alcuni giri, i simboli Mistero possono rivelare casualmente MONETE FORTUNATE invece di un simbolo.

MONETA FORTUNATA

Le MONETE FORTUNATE possono essere rivelate solo dai simboli Mistero. Quando i simboli Mistero rivelano le MONETE FORTUNATE, queste ruotano in un ordine preciso da sinistra a destra e dall'alto verso il basso, rivelando ciascuna una delle seguenti:
MONETA D'ARGENTO: esce con una VINCITA IMMEDIATA di 1x, 2x, 3x o 5x
MONETA D'ORO: esce con una VINCITA IMMEDIATA di 10x, 20x o 30x
FORZIERE DEL TESORO: rivela una vincita da 100x, 200x o 300x
FORZIERE DEL TESORO D'ORO: rivela 500x, 1.000x, 2.000x o 5.000x
La Scimmia, una volta rivelata, rimane ferma nella sua posizione finché le MONETE FORTUNATE non hanno rivelato i loro premi fino alla moneta in basso a destra (la fine dell'ondata). La Scimmia raccoglie quindi tutte le somme rivelate dalle MONETE D'ARGENTO, dalle MONETE D'ORO, dai FORZIERI DEL TESORO e dai FORZIERI DEL TESORO D'ORO e posiziona nuove MONETE FORTUNATE al loro posto. Le nuove MONETE FORTUNATE rivelano quindi nuovi premi e funzioni in una nuova ondata, da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. Se una nuova Scimmia atterra nella nuova ondata, raccoglie tutte le somme, inclusa quella della vecchia Scimmia, e sostituisce tutti i simboli, inclusa la vecchia Scimmia, con una MONETA FORTUNATA. Questo innesca una nuova ondata di rivelazioni con le nuove Monete Fortunate. Non più di una Scimmia può atterrare in una singola ondata.
La Tigre può essere rivelata solo quando almeno un rullo non ha una pila di simboli Mistero. La Tigre crea una pila di simboli Mistero dall'alto verso il basso della griglia. Se la nuova pila si trova a sinistra della Tigre, i suoi simboli rivelano il loro valore dopo che l'ondata corrente è terminata, fino alle MONETE FORTUNATE più a destra sulla griglia.

PROGETTO DI GIOCO - *HitTheJungle*

Nel caso di un Collezionista Scimmia, la Scimmia sostituisce la Tigre con una MONETA FORTUNATA alla fine dell'ondata corrente e prima dell'ondata successiva.

Il Diamante aggiunge un MOLTIPLICATORE da x2, x3, x5 o x10. Viene applicato alla vincita totale di tutte le posizioni con MONETE D'ARGENTO, MONETE D'ORO, FORZIERI DEL TESORO, FORZIERI DEL TESORO D'ORO e Scimmia, al termine di tutte le ondate di rivelazioni.

FUNZIONE ROAR

La funzione Roar può essere attivata casualmente durante i giri base. Quando la funzione è attiva, può apparire uno dei seguenti elementi:

- 2, 3, 4, 5 o addirittura 6 pile di simboli Mistero vengono posizionate una alla volta su rulli casuali a grandezza naturale.
- la dimensione della griglia aumenta a 6x6, 6x8 o addirittura 6x10

GIRI GRATIS

3 scatter GIRI GRATIS attivano i GIRI GRATIS: GIRI GRATIS su una griglia da 6x4.

Due pile di simboli Mistero (alte 10 simboli) vengono posizionate a grandezza naturale su 2 dei primi 4 rulli prima del primo GIRO GRATIS. Il simbolo più in basso della pila si trova nella posizione più bassa della griglia. Ulteriori pile possono comparire durante la funzione. Dopo ogni giro vincente, il MOLTIPLICATORE dei giri viene incrementato di 1. Il MOLTIPLICATORE non moltiplica le vincite ottenute con le MONETE FORTUNATE. I GIRI GRATIS vengono giocati finché tutti i simboli Mistero (iniziali e aggiuntivi) non scompaiono dai rulli.

3 simboli scatter GIRI GRATIS durante i GIRI GRATIS potenziano la griglia con 2 righe, 4 simboli scatter GIRI GRATIS con 4 righe, 5 o 6 simboli scatter GIRI GRATIS con 6 righe, fino a un massimo di 10 righe.

GIRI SUPER

4 scatter GIRI GRATIS attivano i GIRI SUPER: GIRI GRATIS su una griglia da 6x6.

GIRI ULTRA

5 scatter GIRI GRATIS attivano i GIRI ULTRA: GIRI GRATIS su una griglia da 6x8.

GIRI MEGA

6 scatter GIRI GRATIS attivano i GIRI MEGA: GIRI GRATIS su una griglia da 6x10.

VINCITA MASSIMA

L'importo massimo della vincita è pari a 20.000x il valore della puntata corrente. Se la vincita totale di un turno di gioco raggiunge un valore di 20.000x, il turno termina immediatamente e viene assegnata la vincita massima. Se ci sono ancora giri rimasti nel turno Bonus, vengono persi.

COME GIOCARE HIT THE JUNGLE

Progressi Di Gioco

I progressi di gioco, inclusi i simboli bloccati sui rulli che influiscono sui giri successivi,

PROGETTO DI GIOCO - *HitTheJungle*

sono salvati col valore della puntata con cui stai giocando.

È possibile giocare con diversi livelli di progressione nella stessa partita ma con puntate diverse, alternandoli modificando la puntata utilizzata.

Se ti sono stati assegnati giri gratis per una campagna promozionale, i progressi della partita principale, inclusi i simboli bloccati, saranno salvati e potrai proseguire il gioco con la stessa puntata dopo avere completato i giri gratis.

Questo gioco salva lo stato per un periodo di tempo illimitato.

Acquisto Della Funzione

Il costo di ciascuna opzione ACQUISTA FUNZIONE viene visualizzato nel menu a comparsa ed è basato sulla puntata attualmente selezionata.

Le opzioni ACQUISTA FUNZIONE funzionano come un interruttore. Quando si seleziona un'opzione, appare un pop-up di conferma che spiega che il costo totale della funzione attivata verrà addebitato sul saldo a ogni giro finché l'opzione rimane attiva. Premi GIRA per confermare e iniziare un giro con la funzione abilitata. Premi ANNULLA per deselegionare l'opzione. Se la casella di controllo NON MOSTRARE PIÙ è selezionata, il pop-up di conferma non verrà più visualizzato quando si attivano le opzioni Acquista Funzione.

Quando un'opzione ACQUISTA FUNZIONE è attiva, il suo costo verrà visualizzato sul pulsante SPIN nel gioco. Inoltre, un'icona X appare sul lato destro del pulsante ACQUISTA FUNZIONE. Premi l'icona X o apri il menu ACQUISTA FUNZIONE e deselegiona l'opzione attiva per disattivarla.

Puntata Totale

La Puntata Totale è il totale delle puntate per linea. Puoi modificarla usando i tasti + e -.

Fai girare i rulli

Se stai giocando da PC, fai clic sul pulsante Gira o usa la barra spaziatrice per far girare i rulli.

Fai girare più velocemente i rulli premendo di nuovo sulla barra spaziatrice o facendo clic sui rulli. Per il GIRO TURBO, tieni premuta la barra spaziatrice o il pulsante Gira.

Premere il pulsante TURBO per aumentare la velocità di gioco!

Gioco automatico

Premi il pulsante AUTO per iniziare a giocare in modalità automatica con l'importo della puntata selezionato. Utilizza il menu dei Giri Totali per selezionare il numero di giri che desideri giocare.

Altre impostazioni gioco automatico

Seleziona il limite delle perdite. I Giri Automatici si fermano all'ultimo giro prima che il limite di perdita sia raggiunto. Il limite di perdita del gioco automatico deve essere superiore alla tua puntata.

Seleziona ALTRE IMPOSTAZIONI GIOCO AUTOMATICO per visualizzare le opzioni del GIOCO AUTOMATICO. Qui puoi selezionare altri criteri per l'interruzione del GIOCO AUTOMATICO, tra cui: interrompi se una vincita supera un certo importo; interrompi se si attiva la funzione Bonus.

Tipi generali di giochi

Consultare il menu relativo ai pagamenti della tabella dei pagamenti della partita per

PROGETTO DI GIOCO - *HitTheJungle*

verificare il tipo di gioco.

I valori relativi a ciascun simbolo, mostrati sulla schermata della slot o nell'apposita scheda "Vincite da simbolo" del menu relativo ai pagamenti, rappresentano i moltiplicatori di puntata e non i crediti.

Il valore del premio di una linea di pagamento è pari alla puntata totale divisa per il numero di linee di pagamento, moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo indicato nella tabella dei pagamenti. Le vincite che si verificano su linee di pagamento diverse vengono sommate. Se si verifica più di una vincita sulla stessa linea di pagamento, è assegnata solo la vincita più alta tra queste. Durante ogni giro, ciascuna singola linea di vincita può assegnare vincite solo una volta.

Prendiamo ad esempio un caso in cui la puntata totale è 2, il totale delle linee è 20 e il moltiplicatore del simbolo per una serie da 5 è 300. La vincita di 1 linea di pagamento con questo simbolo e questa combinazione è calcolata nel seguente modo: $2 / 20 * 300 = 30$.

Il valore del premio di una linea di pagamento in un gioco multilinea equivale alla puntata moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo riportato nella tabella dei pagamenti. Nel caso di vincite multiple su più linee di vincita, i valori delle vincite totali verranno sommati. Nel caso si registri più di una vincita sulla stessa linea di pagamento, viene assegnata la vincita maggiore.

Prendiamo ad esempio un caso in cui la puntata è pari a 2 e il moltiplicatore del simbolo per una serie da 5 è pari a 20. La vincita di una linea di pagamento che presenta questo simbolo e un cluster di queste dimensioni viene calcolata come di seguito: $2 \times 20 = 40$.

L'importo del premio per una linea o una combinazione in una partita di Ways or Winning Clusters è pari alla puntata moltiplicata per il moltiplicatore del simbolo indicato nella tabella dei pagamenti. Se si verificano più vincite su linee o combinazioni diverse, i premi vengono sommati.

Se si verifica più di una vincita su una linea o in una combinazione, viene pagata la vincita più alta.

Ad esempio: puntata totale = 2; moltiplicatore di vincita del simbolo = 2; vincita = $2 \times 2 = 4$.

Se nel gioco appare un simbolo scatter, tutte le vincite vengono assegnate assieme a qualsiasi altra vincita da simbolo che si registra durante lo stesso giro.

Se stai utilizzando un gioco che prevede premi dei simboli scatter, viene pagata solo la combinazione vincente più alta per simbolo.

Si ricorda che ogni account può giocare una sola partita alla volta. Non è dunque possibile giocare la stessa partita su più di un dispositivo alla volta o avviare più partite

PROGETTO DI GIOCO - *HitTheJungle*

sullo stesso dispositivo contemporaneamente poiché ciò potrebbe causare errori.

Nel caso in cui un turno di gioco non venga completato per via di una perdita di connessione e il risultato non sia ancora stato definito, il gioco genererà un esito per il turno. Una volta ristabilita la connessione, il risultato verrà mostrato nella cronologia dopo che il gioco verrà ricaricato.

Nel caso in cui un turno di gioco non venga completato per via di una perdita di connessione e il risultato sia stato definito ma il giocatore non abbia potuto visualizzarlo, l'esito verrà comunicato una volta che il gioco sarà stato ricaricato e sarà visibile nella cronologia.

Per una migliore esperienza di gioco, installa l'ultima versione del software. I malfunzionamenti annullano tutti i pagamenti e tutte le giocate.

RTP $\approx$ 95.15%
