

Regolamento_Ladderz

• Istruzioni di gioco:

- La partita è giocata senza linee di vincita.
- 5 o più simboli uguali e adiacenti che formano una combinazione assegnano una vincita.
- Per aprire le impostazioni della puntata, premi il pulsante **PUNTATA**.
- Seleziona la tua puntata totale nel menu a scomparsa e premi **Conferma**.
- Premi il pulsante del **TURBO** per attivare la Modalità Turbo che fa girare i rulli più velocemente. Premi nuovamente il pulsante **TURBO** per terminare la sessione della Modalità Turbo.
- Premi **GIRA** per fare girare i rulli con la puntata attuale.
- In caso di giro vincente, il campo **VINCITA** indica i premi accumulati.
- Le vincite sono calcolate sulla base della tabella dei pagamenti.
- Per importare altro denaro nel gioco, premi **AGGIUNGI DENARO** nella barra posta in basso.

Autoplay:

- In modalità Autoplay i rulli girano automaticamente.
- Per visualizzare la lista delle opzioni, tieni premuto il pulsante Gira e quindi seleziona il numero di giri da effettuare automaticamente.
- Durante la modalità di Autoplay, viene indicato il numero di giri rimanenti.
- La modalità Autoplay termina quando:
 - I rulli hanno girato per il numero di volte indicato.
 - Non hai fondi sufficienti per il prossimo giro.
 - È stata attivata una funzione.

Tabella dei pagamenti:

- Per spostarti nella tabella dei pagamenti, scorri verso l'alto o il basso oppure verso i lati.
- Per chiudere la pagina di riferimento e tornare alla partita, premi il pulsante della freccia nera.

Combinazioni vincenti:

- 5 o più simboli uguali e adiacenti che formano una combinazione ovunque sulla griglia assegnano una vincita.
- Le vincite sono espresse come il numero di simboli nella combinazione e il corrispondente premio in denaro come descritto nella tabella dei pagamenti.

Limite Massimo di Vincita:

- Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consulta la sezione Termini e Condizioni.

Cascata:

- In **Ladderz™** un singolo giro può portare più vincite.
- Tutti i simboli che contribuiscono alle combinazioni vincenti in seguito a un giro esplodono dopo il calcolo delle vincite. I simboli posti al di sopra dei simboli esplosi scendono per formare nuove combinazioni.
- I rulli continuano a crollare in tal modo finché non si formano più combinazioni vincenti.

Simbolo Wild:

- Il simbolo su cui è presente la parola 'WILD' è il simbolo **WILD** del gioco.
- Ci sono 2 simboli **WILD** nel gioco: i simboli **WILD SCIMMIA** e **Jack-in-the-box WILD**.

- Quando appare un **Jack-in-the-box WILD**, farà esplodere tutti i simboli adiacenti prima di agire come simbolo **WILD**. I simboli **WILD SCIMMIA** adiacenti non esplodono.
- Entrambi i simboli **WILD** possono sostituire tutti i simboli, tranne il simbolo **CLOWN**.

Scale:

- Le scale possono apparire dietro i simboli paganti sulla griglia, collegando celle diverse.
- Ci sono 2 tipi di scale: scale blu regolari e **scale dorate** gialle.
- Le **scale dorate** assegnano un moltiplicatore casuale quando vengono utilizzate.
- I possibili moltiplicatori sono: x2, x3, x5, x8, x10.

Simbolo Clown:

- Il clown sul monociclo è il simbolo **CLOWN** nel gioco.
- Il **CLOWN** può muoversi sulla griglia.

Funzionamento del gioco:

- A ogni giro, **scale**, riflettori colorati di **Potenziamento** e simboli paganti riempiono la griglia.
- All'inizio del giro, il **CLOWN** partirà sempre dalla posizione 1.
- Dopo ogni vincita delle combinazioni, il **CLOWN** avanzerà di 1 posizione per ogni simbolo che fa parte di una combinazione vincente.
- C'è un contatore di posizioni accanto alla griglia.
- Il **CLOWN** si muoverà tante volte quante sono le cascate create.
- In ogni posizione di partenza, il **CLOWN** lascia un simbolo **WILD SCIMMIA**. Il simbolo **WILD SCIMMIA** agirà come un **WILD** dopo che il **CLOWN** si ferma e nuovi simboli cadono sulla griglia.
- Quando il **CLOWN** passa sotto il riflettore colorato di **Potenziamento** sulla griglia, il rispettivo **Potenziamento** viene attivato.
- Se il **CLOWN** termina il suo movimento ai piedi della scala, salirà sulla scala e avanzerà in una nuova posizione in cima.
- Quando il **CLOWN** sale sulla **scala dorata**, riscuoterà un moltiplicatore casuale che moltiplicherà la vincita totale del giro.
- I moltiplicatori raccolti sulle **scale dorate** sono cumulativi.
- Se il **CLOWN** raggiunge la posizione 49, il **Bonus Grand Finale** verrà assegnato dopo che tutte le cascate sono terminate e tutti i **Potenziamenti** raccolti sono stati attivati.

Potenziamenti:

- I **Potenziamenti** vengono assegnati quando il **CLOWN** avanza su un riflettore colorato sulla griglia.
- Il riflettore **giallo** attiva il potenziamento **Golden Ladderz**, facendo aggiungere ulteriori **scale dorate** alla griglia.
- Fino a 3 **scale dorate** aggiuntive possono essere aggiunte alla griglia.
- Il riflettore **blu** attiva il potenziamento **Curtain Call**, facendo rimuovere tutti i simboli dei semi dalla griglia e facendo crollare nuovi simboli.
- Il riflettore **verde** attiva il potenziamento **Monkey Madness**, facendo aggiungere fino a 5 simboli **WILD SCIMMIA** sulla griglia in posizioni casuali.
- Il riflettore **rosso** attiva il potenziamento **Clown Chaos**, facendo aggiungere fino a 5 **Jack-in-the-box WILD** sulla griglia in posizioni casuali.

Bonus Grand Finale:

- Quando il **CLOWN** raggiunge l'ultima posizione sulla griglia (49), il **Bonus Grand Finale** inizia.
- Durante il **Bonus Grand Finale**, tutte le scale sono **dorate**.
- I moltiplicatori vengono applicati alla fine di ogni livello alla vincita ottenuta in quel livello.

- Tutti e 4 i **Potenziamenti** sono garantiti a ogni livello del **Bonus Grand Finale**.
- All'inizio del giro, si attiva il potenziamento **Golden Ladderz**.
- Gli altri **Potenziamenti** si attivano quando non ci sono più combinazioni vincenti sulla griglia o quando il **CLOWN** raggiunge la posizione finale (49).
- I **Potenziamenti** si attivano nel seguente ordine: **Curtain Call, Clown Chaos, Monkey Madness**.
- Se il **CLOWN** raggiunge la posizione 49 nel **Bonus Grand Finale**, il livello successivo del Bonus inizierà.
- La vincita totale del livello attuale verrà aggiunta al campo **VINCITA**.
- Il livello successivo inizierà con il moltiplicatore del livello attuale.
- Il **Bonus Grand Finale** può essere riattivato indefinitamente.
- Il **Bonus Grand Finale** termina quando il **CLOWN** non ha più mosse e non raggiunge la posizione finale.

Modalità Puntata Extra:

- Durante la partita principale è possibile attivare la modalità **Puntata Extra**.
- Durante la modalità **Puntata Extra**, le **scale** appaiono più spesso, aumentando le possibilità di raggiungere la posizione finale e attivare il **Bonus Grand Finale**.
- Premi **Puntata Extra** per attivare o disattivare la modalità.
- Giocando nella modalità **Puntata Extra**, la tua puntata totale aumenta di 1,2x.
- L'attivazione della **Puntata Extra** non modifica i premi.

ACQUISTO DELLA FUNZIONE:

- L'**Acquisto della Funzione** è un metodo alternativo per attivare manualmente il **Bonus Grand Finale**.
- Il pulsante **ACQUISTO DELLA FUNZIONE** viene disattivato quando la **modalità Puntata Extra** è attiva.
- Premi il pulsante di **ACQUISTO DELLA FUNZIONE** per accedere alla finestra in cui potrai visualizzare l'importo della puntata per l'opzione **Acquisto della funzione**.
- Il prezzo della funzione è pari a 100x la puntata di base.
- Premi - o + sotto al campo **PUNTATA DI BASE** per modificare la puntata di base.
- Una volta impostata la puntata di base, premi **ACQUISTA** per acquistare la funzione al costo indicato.
- Nota: Il pulsante **ACQUISTA** può essere disattivato se l'acquisto della funzione supera l'importo massimo della puntata totale.

Nota sulle disconnessioni:

- Se ti disconnetti da internet durante:
 - un giro, i rulli mostreranno il risultato dopo che ti sarai riconnesso e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo.
 - una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso.
 - la modalità Autoplay, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.
- Per visualizzare il risultato del tuo round precedente dopo avere riefettuato l'accesso al portale, premi l'icona della cronologia sulla barra inferiore.

In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al: 93,93%