

# MUMMY S JEWELS

Questo è il simbolo DENARO. Può comparire solo sui rulli 2, 3, 4 e 5.

Durante ogni giro assume un valore casuale da un set predefinito. Valori possibili: 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 75, 100, 150, 200, 375, 750, 1500 moltiplicati per la puntata base o 12 (MINI), 25 (MINOR), 300 (MAJOR), 1000 (MEGA) e 10000 (GRAND) moltiplicati per la puntata totale.

Questo è il simbolo RACCOLTA. Può comparire solo sul rullo 1.

## UPGRADE

Ogni volta che il simbolo RACCOLTA compare sul rullo 1 insieme ai simboli DENARO sui rulli adiacenti, a partire dal rullo 2,

i valori dei simboli DENARO collegati vengono raccolti e pagati.

## FUNZIONI ATTIVATE DAI WILDS

Ogni volta che un simbolo WILD compare, viene raccolto in cima al gioco. In modo casuale, quando si verifica la raccolta, varie funzioni possono essere attivate.

Il WILD VIOLA può attivare la funzione UPGRADE. Nella funzione UPGRADE viene prima mostrata una ruota della fortuna

contenente importi di denaro e nomi dei premi. Dopodiché le sezioni casuali vengono potenziate con importi casuali. Le

sezioni con valori jackpot non possono essere potenziate. Gli importi di potenziamento possibili sono: 50, 100, 200, 250 o

1000 moltiplicati per la puntata base. Dopodiché, la ruota gira ancora una volta e si ferma su una sezione casuale,

assegnando quel premio.

Il WILD VERDE può attivare la funzione EXTRA. Nella funzione EXTRA prima 1, 2 o 3 puntatori per la ruota della fortuna verranno selezionati in modo casuale. Dopodiché, la ruota gira una volta e si ferma, vincendo l'importo delle sezioni sulle quali si trovano i puntatori.

I WILD VIOLA E VERDI possono comparire nello stesso momento e attivare in modo casuale le funzioni UPGRADE ed

EXTRA contemporaneamente. Quando ciò si verifica, prima la funzione UPGRADE e poi la funzione EXTRA si applicano alla

ruota. Dopodiché, la ruota gira e si ferma una volta, vincendo gli importi delle sezioni sulle quali si trovano i puntatori.

Il WILD ROSSO può attivare la funzione RESPINS.

Prima dell'inizio della funzione RESPINS, una ruota contenente un numero di respins su ogni sezione gira, si ferma e assegna il numero di respins mostrati dal puntatore, per la funzione successiva.

Numero possibile di respin: 5, 6, 7, 8, 10, 12, 15, 20, 30 o 50.

Durante la funzione, il rullo 1 è pieno di simboli RACCOLTA e, sui rulli 2, 3, 4 e 5, solo i simboli DENARO e vuoti possono comparire durante ogni respin. Dopo ogni respin i valori dei simboli DENARO sui rulli adiacenti a partire

dal rullo 2 vengono raccolti. Inoltre, dopo ogni respin un moltiplicatore casuale viene selezionato per ogni simbolo

DENARO che verrà raccolto su quel respin, moltiplicando il suo valore prima della raccolta. Moltiplicatori possibili:

x2, x3, x4, x5, x8 o x10.

La funzione non può essere riattivata.

I WILD ROSSI E VIOLA possono comparire nello stesso momento e attivare in modo casuale le funzioni RESPINS ed

UPGRADE contemporaneamente. Quando ciò si verifica, si applica prima la funzione UPGRADE. La ruota mostra un

numero possibile di respin e le sezioni casuali vengono potenziate con un numero casuale di respin attraverso giri

consecutivi della ruota. I possibili potenziamenti dei numeri di respins sono: 3, 5, 7, 10, 15 o 20. Dopodiché, la ruota gira

una volta, si ferma e assegna il numero di respin mostrati dal puntatore per la funzione successiva.

I WILD ROSSI E VERDI possono comparire nello stesso momento e attivare in modo casuale le funzioni  
RESPINS ed EXTRA  
contemporaneamente. Quando ciò si verifica, prima 1, 2 o 3 puntatori per quella ruota che assegnano un  
numero di  
respins vengono selezionati in modo casuale. Dopodiché, la ruota gira una volta, si ferma e assegna il numero  
di respins  
mostrati dai puntatori per la funzione successiva.

I WILD ROSSI, VIOLA e VERDI possono comparire nello stesso momento e attivare in modo casuale le funzioni  
RESPINS,  
UPGRADE ed EXTRA contemporaneamente. Quando ciò si verifica, prima un numero casuale di sezioni sulla  
ruota  
vengono potenziati con un numero casuale di respins, dopodiché 1, 2 o 3 puntatori per quella ruota vengono  
selezionati.

Dopodiché, la ruota gira una volta, si ferma e assegna il numero totale di respins mostrati dai puntatori per la  
funzione  
respins successiva.

Questa ruota esiste solo come rappresentazione grafica a scopo di intrattenimento.