

Regolamento_Profondo Rosso

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, la puntata unitaria massima è pari a € 1,00.

La puntata unitaria per ciascuna linea viene stabilita dal giocatore, che deve selezionare l'importo desiderato utilizzando i 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
€ 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 x30(linee). Una volta selezionata la puntata totale desiderata, cliccando sul tasto "**Gira**" si avvia la rotazione dei rulli per determinare il risultato della propria giocata.

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

È possibile avviare uno o più giri della slot machine anche con il tasto "**Auto Start**". La modalità **Auto Start** consente di selezionare il numero di giri consecutivi che verranno effettuati automaticamente, e termina quando i rulli hanno effettuato il numero di giri indicato dal giocatore, oppure quando il giocatore clicca su "**Stop**".

Le vincite sono calcolate in base alla tabella dei pagamenti che verrà specificata in seguito.

La parte della raccolta destinata al montepremi (%RTP) è pari al 95.29%

VINCITE SULLE LINEE VINCENTI

Ciascun simbolo (eccetto i simboli "Corridoio della paura", "Pupazzo malefico", "Registro scolastico") dà luogo ad una vincita solo se presente consecutivamente (ovvero su rulli adiacenti), da sinistra verso destra, su una o più linee di vincita. Invece, 3 o più occorrenze di "Wild" su una linea danno luogo ad una vincita, anche se non sono consecutive, o allineate da sinistra verso destra. Su una stessa linea di vincita viene 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 “Corridoio della paura” e “Registro scolastico” sono vincenti a prescindere dalla posizione in cui compaiono sui rulli, mentre invece il simbolo “Pupazzo malefico” deve necessariamente apparire nella linea centrale del rullo centrale per attivare il bonus “Tre passi nel delirio”. Le vincite generate dai simboli speciali sono sempre cumulabili con le altre vincite. Ciascun simbolo speciale, se compare contemporaneamente in un certo numero di celle o se compare in determinate combinazioni con altri simboli speciali, attiva dei giochi “Bonus”.

SIMBOLI

I simboli della slot “Gangster” sono 12:

- 8 classici + 1 jolly (detto “Wild”)
- 3 simboli speciali

Simboli classici	Presenze X moltiplicatore puntata unitaria
	<p>3X30 4X120 5X500</p>
	<p>3X30 4X120 5X500</p>
	<p>3X45 4X180 5X750</p>



3X20
4X90
5X300



3X15
4X60
5X150



3X15
4X60
5X150



3X10
4X30
5X100




3X10
4X30
5X100

JOLLY



3X500
4X1000
5X2000

Il simbolo Wild, oltre a generare le vincite normali, può sostituire qualsiasi altro simbolo, eccetto i simboli speciali ("Corridoio della paura", "Pupazzo malefico", "Registro scolastico").

Simboli Speciali	Descrizione
 BONUS Tre Passi nel Delirio	<p>Quando il simbolo "Pupazzo malefico" appare sul rullo centrale, sulla linea centrale, si attiva il bonus "Tre Passi nel delirio". Il simbolo non avrà invece alcun effetto se appare su un rullo diverso, oppure su una linea diversa.</p> <p>Quando si accede al gioco, appaiono sulla schermata tre piastrelle, e l'utente potrà sceglierne una.</p> <p>A seconda del disegno che appare nella piastrella selezionata, sono possibili quattro esiti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Da 1 a 12 Free Spin, con possibile moltiplicatore da 1 a 10, che viene applicato ad eventuali vincite dei Free Spin- Accesso al gioco "Corridoio della paura"- Accesso al gioco "Incubi dall'infanzia"- Uscita senza alcuna vincita



BONUS
Il Corridoio della
paura

Quando appaiono tre simboli "Corridoio della Paura" contemporaneamente, ovunque nella schermata, si attiva il bonus "Il Corridoio della Paura".

In questa modalità, spariscono tutti i simboli presenti in quel momento sui rulli, eccetto i 3 simboli "Corridoio della Paura", ciascuno dei quali però viene sostituito dal simbolo "Quadro senza assassina" (anche se non necessariamente nella stessa posizione all'interno dei rulli).

Si parte con 3 tentativi a disposizione e un Moltiplicatore x1 che può essere incrementato durante il gioco speciale. Tale moltiplicatore, sia che rimanga x1 sia che venga incrementato, viene applicato alle vincite complessive ottenute durante il bonus.

Se appare un simbolo "Quadro con assassina" si ottiene il corrispondente premio:

- Il Moltiplicatore viene incrementato di 2

Se appare un simbolo "Quadro senza assassina" si ottiene il corrispondente premio: - 3, 10, 50, 100 o 200 volte la puntata unitaria

Se alla fine del bonus il giocatore avrà ottenuto un moltiplicatore ma nessun premio a cui applicarlo, gli verrà assegnato in automatico un premio di 10 volte la puntata unitaria a cui verrà applicato il moltiplicatore.

I premi sono cumulabili tra loro, oltre che cumulabili alle vincite del gioco base.

	<p>Dietro ciascun foglio può essere nascosto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un premio di 1, 2, 3, 5, 7, 10 o 15 Free Spin - Il disegno di Carlo da Bambino - La parola "Fine" <p>Dietro il primo foglio selezionato il giocatore non può mai trovare il disegno di Carlo da Bambino, nè la parola "Fine".</p> <p>Se durante il gioco si è trovato il "Disegno di Carlo da bambino", si accede alla seconda fase del gioco "Incubi dall'infanzia". In caso contrario, si accede ai free spin con moltiplicatore x1, senza disputare la seconda fase, e dunque senza la possibilità di incrementare il moltiplicatore.</p> <p>Nella seconda fase, viene visualizzata una lavagna che gira velocemente. Il giocatore deve premere "Stop" per mettere fine alla rotazione. Sul lato che rimane visibile può essere indicato un moltiplicatore (da x2 a x10). Se invece sul lato che rimane visibile è raffigurata l'immagine dell'impiccato, il giocatore si aggiudica un moltiplicatore x1. Il moltiplicatore ottenuto viene applicato ad eventuali vincite ottenute durante i Free Spin.</p>
<p>Quadro allucinante senza assassina</p>	<p>Questo simbolo è presente soltanto durante la modalità "Corridoio della Paura" (si prega di consultare relativa sezione).</p>

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 10 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 3 minuti per dare tempo all'utente di ricollegarsi. Dopo 3 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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 96,90%.