

Regolamento_ *Riptide Pirates 3: Cannons Hot!*

Lo schermo di gioco ospita 3 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 ammontare compreso fra 0,20€ e 40,00€ sulle 20 linee permanentemente attive. La puntata di linea è pari a un decimo 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 simbolo Wild è un simbolo jolly che appare solo durante il Main Game e può sostituire qualsiasi simbolo esclusi i simboli Bonus. Genera inoltre una propria combinazione vincente.

Il simboli Bonus (di colore Blu, Rosso o Verde) sono simboli speciali che appaiono solo durante il Main Game. Non generano una propria vincita, ma servono all'attivazione della Partita Bonus.

Partita Bonus: Ogni simbolo Bonus che appare sui rulli ha una possibilità di attivare in modo casuale la Partita Bonus. Il colore del simbolo Bonus attivante determina quale cannone verrà utilizzato durante la Partita Bonus. I cannoni disponibili sono i seguenti:

Cannone Jackpot (simbolo Bonus Blu): Questo cannone ha 3 colpi e con il primo colpo colpisce sempre una Nave Jackpot.

Cannone del Tesoro (simbolo Bonus Rosso): Questo cannone ha 3 colpi e con il primo colpo colpisce sempre uno Scrigno del Tesoro.

Cannone Quadruplo (simbolo Bonus Verde): Questo cannone ha 4 colpi.

Questo Bonus Game si gioca su una griglia composta da 10x10 posizioni. Al primo avvio della Partita Bonus e ogni volta che il tabellone viene resettato, nelle posizioni della griglia vengono disposte in modo casuale 28 Barche, 4 Navi Jackpot (Mini, Midi, Major e Mega) e 6 Scrigni del Tesoro. Le altre posizioni contengono solo Acqua. La prima volta che si avvia la Partita Bonus, una sezione per ciascuna delle Navi Jackpot Major e Jackpot Mega viene segnata come già colpita. A ogni avvio della Partita Bonus il giocatore ha inizialmente a disposizione il numero di colpi previsti dal cannone in uso. Il giocatore spara un colpo e viene colpita una posizione casuale della griglia. Se nella posizione colpita c'è Acqua il colpo viene perso, se viene colpita una Barca, una Nave Jackpot o uno Scrigno del Tesoro il numero di colpi disponibili per il cannone viene riportato al valore iniziale. Le posizioni già colpite contano come Acqua per il resto del gioco.

L'effetto di ciascun colpo dipende dal simbolo presente nella posizione colpita:

Acqua: il colpo è perso. Il numero di colpi residui nel cannone viene decrementato di uno; se i colpi sono esauriti il Bonus Game termina.

Barca: ciascuna delle 28 barche che vengono disposte sulla griglia quando il tabellone di gioco viene resettato è associata a un premio di importo pari a 2x, 3x, 5x o 10x la puntata.

Quando una Barca viene colpita il premio che era riportato su di essa viene aggiunto alla vincita e la Barca viene affondata. I premi sulle Barche possono venir incrementati nel corso del gioco.

Nave Jackpot: ciascuna delle quattro Navi Jackpot è associata a un diverso premio Jackpot. La nave Mini occupa una singola posizione della griglia ed è associata al Jackpot di importo pari a 15x la puntata, la nave Midi occupa due posizioni adiacenti e assegna il Jackpot 50x, la nave Major occupa tre spazi adiacenti e assegna il Jackpot 200x, la nave Mega occupa quattro spazi adiacenti e assegna il Jackpot 5.000x. Quando viene colpita una sezione di una Nave Jackpot che ha ancora altre sezioni integre, il giocatore ottiene un premio pari a 1x la puntata che viene aggiunto alla vincita e la sezione colpita viene segnata come affondata; quando viene affondata l'ultima sezione di una Nave, il premio Jackpot della Nave viene aggiunto alla vincita (l'ultima sezione della nave non assegna il premio 1x).

Scrigno del Tesoro: ciascuno dei sei Scrigni del Tesoro disponibili assegna un modificatore differente fra i seguenti (ciascun modificatore può venir assegnato una sola volta, dopo che uno Scrigno del Tesoro è stato colpito la sua posizione conta come affondata)

Tesoro: assegna un premio di 10x, 20x, 50x o 100x che viene aggiunto alla vincita.

Potenziamento Premio: assegna un premio di 2x, 3x, 5x o 10x la puntata e aumenta i premi di tutte le Barche con lo stesso importo (non aumenta i premi Jackpot).

Potenziamento Premio Continuo: assegna un premio di 2x, 3x o 5x e aumenta dello stesso importo i premi di tutte le Barche ad ogni turno dal momento in cui è stato colpito fino al termine della Partita Bonus.

Cacciatore di Jackpot: colpisce una sezione di ogni Nave Jackpot rimanente.

Raddoppia: assegna un premio di 2x e aumenta i premi di tutte le Barche.

Bomba a Grappolo: colpisce da 3 a 5 Barche fra quelle rimaste (se le Barche sono esaurite, non ha effetto).

La Partita Bonus termina quando non sono più disponibili colpi nel cannone oppure quando sono state affondate tutte le Barche e tutte le Navi Jackpot.

Bonus Recharge: Questa funzione viene proposta al termine del Bonus Game. Il giocatore può scegliere di pagare l'importo indicato per determinare casualmente un nuovo cannone e riavviare la Partita Bonus mantenendo inalterato lo stato del tabellone di gioco. Il prezzo di acquisto varia in base allo stato del tabellone. È possibile acquistare questa funzione più volte. Questa funzione può non essere sempre disponibile.

Al termine della Partita Bonus il giocatore si aggiudica il premio accumulato sino a quel momento. Al termine della Partita Bonus lo stato del tabellone di gioco viene preservato, e parte un Contatore di Azzeramento (descritto più avanti): lo stato del tabellone viene resettato solo all'esaurimento del contatore.

Contatore di Azzeramento: Questo Contatore diventa visibile durante il Main Game in alto a destra della slot dopo che è stata giocata almeno una volta la Partita Bonus. Il contatore diminuisce di 1 per ogni giocata. Se la Partita Bonus viene vinta nuovamente prima che il contatore raggiunga lo 0, verrà giocata con lo stato del tabellone che era stato raggiunto al termine della precedente attivazione del Bonus Game; se il contatore raggiunge lo 0, lo stato della tabellone della Partita Bonus viene resettato e il Contatore di Azzeramento sparisce fino al successivo completamento di una Partita Bonus. La prima, la seconda e la terza volta che viene impostato il contatore parte, rispettivamente, da 100, 125 e 150; tutte le volte successive parte da 200.

Funzione Acquista: Questa funzione è disponibile solo durante il Main Game e viene attivata

dal giocatore cliccando sull'apposito bottone. Pagando l'importo indicato, il giocatore può acquistare l'attivazione della Partita Bonus con un cannone casuale. Il prezzo di acquisto varia in base allo stato del tabellone di gioco della Partita Bonus. L'acquisto della Partita Bonus non altera lo stato del Contatore di Azzeramento. La funzione Acquista può non essere sempre disponibile.

Potenziamento: il Potenziamento è disponibile solo durante il Main Game e viene attivato o disattivato dal giocatore cliccando sull'apposito bottone.

Con un incremento della puntata pari a 1,5x (per un totale di 2,5x), il giocatore può triplicare le probabilità di attivazione della Partita Bonus. L'incremento della puntata legato all'attivazione di questo potenziamento non influisce sui premi dei simboli, né sui premi Jackpot.

Il Potenziamento 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:

Simbolo	Payout delle Combinazioni di simboli			
	2 Simboli	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli
Wild	-	10	25	100
Capitano non morto	-	5	12	50
Capitana Rossa	-	4	8	20
Capitano Giallo	-	4	8	20
Piratessa Viola	-	4	8	20
Pirata Arancione	-	4	8	20
A	-	2	4	12
K	-	2	4	12
Q	-	2	4	12
J	-	2	4	12
10	-	2	4	12
9	-	2	4	12

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,10%**