|  |
| --- |
| ***2.*** ***Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite***  |
| ﻿﻿Lo scopo di **Wizzy Trix™** è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.  **Istruzioni di gioco:** * La puntata totale è pari a 10x il valore del gettone. La puntata totale indica quanto è stato puntato in totale in un singolo giro.
* Nella schermata introduttiva, premi **INIZIA** per avviare la partita.
* Per accedere alle impostazioni della puntata, premi il pulsante **gettone**.
* Usa i pulsanti **+** e **-** per selezionare la puntata totale.
* Per chiudere le impostazioni della puntata e tornare al gioco, premi un punto qualsiasi della schermata.
* In caso di giro vincente, il campo **VINCITA TOTALE** indica le vincite **Gettone Premio** e delle **combinazioni** accumulate.
* Le vincite sono calcolate sulla base della tabella dei pagamenti.
* Premi **TURBO** per attivare/disattivare alcune delle animazioni e dei suoni di vincita, facendo girare i rulli a velocità normale o accelerata.
* 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, seleziona il numero di giri da effettuare automaticamente e premi **▶︎**.
* Durante la modalità Autoplay, viene mostrato 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.
* Puoi interrompere la modalità Autoplay premendo **◼︎**.

 **Combinazioni vincenti:** * Le vincite delle **combinazioni** attivi sono rappresentate da cornici che compaiono sopra le posizioni dei simboli vincenti.
* Le vincite delle **combinazioni** si formano quando 5 o più simboli uguali sono adiacenti orizzontalmente e/o verticalmente. I premi delle vincite delle **combinazioni** sono pari ai valori indicati nella tabella dei pagamenti.
* Le vincite delle **combinazioni** attive possono essere assegnate al livello 1, 2 o 3, a seconda di quante volte i simboli sono stati potenziati. Le vincite delle **combinazioni** assegnate a questi livelli pagano il valore di base della tabella dei pagamenti con, rispettivamente, un moltiplicatore da x1, x2 o x4.
* Gli aggiornamenti delle vincite delle **combinazioni** sono rilevanti solo per il giro in corso e non si applicheranno al giro successivo.
* Viene pagata soltanto la combinazione vincente più grande per ogni simbolo.

 **Limite Massimo di Vincita:** * Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consulta la sezione Termini e Condizioni.

 **Simbolo Wild:** * Il simbolo **Wild** può sostituire qualsiasi altro simbolo, ad eccezione del simbolo **Scatter**, **Mago**, **Fungo**, **Miglioramento** e **Gettone Premio**, per ottenere la miglior combinazione vincente possibile.

 **Scatter:** * Il simbolo **Scatter** è la **Pentola d'Oro**. 4 o più simboli **Scatter** ovunque attivano la **Funzione Partite Gratis**.

 **Simboli Mago:** * Vi sono 3 simboli **Mago**: il **Mago Verde**, il **Mago Rosso** e il **Mago Blu**.
* Quando appare il simbolo **Mago Verde**, viene attivata la **Funzione Green Wizard**.
* Quando il simbolo **Mago Rosso** appare contemporaneamente a uno o più simboli **Fungo Rosso**, viene attivata la **Funzione Red Wizard**.
* Quando il simbolo **Mago Blu** appare contemporaneamente a uno o più simboli **Fungo Blu**, viene attivata la **Funzione Blue Wizard**.

 **Simboli Fungo:** * Ci sono 2 simboli **Fungo**: il **Fungo Rosso** e il **Fungo Blu**.
* I simboli **Fungo Rosso** si trasformano in simboli **Wild** nella **Funzione Red Wizard**.
* I simboli **Fungo Blu** si trasformano in simboli **Gettone Premio** nella **Funzione Blue Wizard**.

 **Simbolo Miglioramento:** * Il simbolo **Miglioramento** migliora i simboli **bacca** e **Wild** quando viene attivato dal **Mago Verde**.

 **Simbolo del Gettone Premio:** * Il simbolo del **Gettone Premio** assegna un premio in denaro visualizzato su di esso dopo essersi trasformato da un **Fungo Blu** nella **funzione Blue Wizard**.

 **Rulli a cascata:** * Dopo un giro, se si ottengono una o più vincite delle **combinazioni**, vengono attivati i **Rulli a cascata**.
* Tutti i simboli che partecipano a una vincita delle **combinazioni** scompaiono, lasciando delle posizioni vuote sui rulli.
* Anche i **Funghi Blu**, i **Maghi** e il **Simbolo di Miglioramento** scompariranno dopo essere stati attivati, lasciando le posizioni vuote sui rulli.
* Dei simboli **scendono** per riempire queste posizioni rimaste vuote.
* Dopo di ciò, tutti i simboli presenti sullo schermo vengono ricalcolati. Se si verifica un'altra vincita delle **combinazioni** o vengono attivati più simboli speciali, si verificherà anche un'altra **cascata**.
* Questo ciclo continuerà fino a quando non si otterranno più vincite delle **combinazioni** o non si verificheranno più attivazioni di simboli speciali.
* Le eventuali vincite dei simboli **Scatter** vengono calcolate solo una volta, dopo che sono terminate tutte le cascate.

 **Funzione Contatore Wild:** * Ogni simbolo rimosso dopo una cascata, ad eccezione dei simboli **Scatter**, aumenterà il **Contatore Wild** posto al di sopra dei rulli.
* Quando il **Contatore Wild** è pieno e tutte le cascate sono complete, 5 simboli **Wild** verranno aggiunti a posizioni casuali sulla griglia.
* Se poi si verifica un'altra vincita delle **combinazioni**, si verificherà anche un'altra **cascata**.
* Dopo che il **Contatore Wild** ha aggiunto **Wild** alla griglia, il Contatore sarà vuoto e potrà essere ricaricato.
* Il **Contatore Wild** si azzera quando si inizia un nuovo giro.

 **Funzione Green Wizard:** * Qualsiasi simbolo **Mago Verde** che si ferma sulla griglia trasformerà inizialmente fino a 5 altri simboli in simboli **Fungo** rossi e/o blu.
* Se il **Mago Verde** appare contemporaneamente al simbolo **Miglioramento**, il simbolo **Miglioramento** verrà attivato.
* Il simbolo **Miglioramento** aumenterà il livello delle vincite delle **combinazioni**.
* Le vincite delle **combinazioni** possono essere potenziate al massimo due volte, dopodiché rimarranno al livello massimo.
* Se il simbolo **Miglioramento** viene attivato quando le vincite delle **combinazioni** hanno raggiunto il livello massimo, il simbolo **Miglioramento** trasforma fino a 5 altri simboli in simboli **Fungo** rossi e/o blu.
* Dopo aver eseguito la sua azione, il simbolo **Miglioramento** scomparirà lasciando una posizione vuota sui rulli.
* Nel giro attuale, il **Mago Verde** rimane sui rulli dopo aver trasformato i simboli in **Funghi** e scompare solo dopo aver attivato il simbolo **Miglioramento**.

 **Funzione Red Wizard:** * Qualsiasi simbolo **Mago Rosso** che si ferma sulla griglia trasformerà tutti i **Funghi Rossi** in simboli **Wild**.
* Il **Mago Rosso** scomparirà lasciando una posizione vuota sui rulli.
* Nel giro attuale, se appare il **Mago Rosso** e non ci sono **Funghi Rossi** sui rulli, il **Mago Rosso** rimarrà sui rulli fino a quando non appariranno i **Funghi Rossi**.

 **Funzione Blue Wizard:** * Qualsiasi simbolo **Mago Blu** che si ferma sulla griglia trasformerà tutti i **Funghi Blu** in simboli **Gettone Premio**.
* Ci sono tre livelli di **Funghi Blu** che si trasformano in **Gettoni Premio** con diverse serie di premi.
* **Premi di livello 1:** 0,5x, 1x, 1,5x, 2x o 3x la puntata totale
* **Premi di livello 2:** 5x, 8x, 10x o 12x la puntata totale
* **Premi di livello 3:** 20x, 50x, 200x o 500x la puntata totale
* Tutti i premi visualizzati su **Gettoni Premio** verranno assegnati e i **Gettoni Premio** scompariranno dai rulli.
* Anche il **Mago Blu** scomparirà lasciando una posizione vuota sui rulli.
* Nel giro attuale, se appare il **Mago Blu** e non ci sono **Funghi Blu** sui rulli, il **Mago Blu** rimarrà sui rulli fino a quando non appariranno i **Funghi Blu**.

 **Partite gratis:** * 4, 5, 6 simboli **Scatter** in qualsiasi posizione attivano la **funzione Partite Gratis** con, rispettivamente, 6, 7 o 10 Partite Gratis.
* Le Partite Gratis non possono essere riattivate durante la funzione.
* Le Partite Gratis sono giocate con la stessa puntata piazzata nel giro che le ha attivate.

 **Bonus di acquisto:** * Quando è attiva, nel gioco è disponibile la funzione di **ACQUISTO DEL BONUS**.
* L’acquisto di un bonus attiva la **funzione Partite Gratis** con 6 Partite Gratis.
* Premi il pulsante **ACQUISTO DEL BONUS** per selezionare il livello della puntata corrispondente e confermare l’acquisto.
* Una volta confermato l'acquisto del bonus, viene immediatamente avviata la funzione.

 **Nota sulle disconnessioni:** * Se ti disconnetti da internet durante:
* un giro, questo sarà completato automaticamente 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 rieffettuato l'accesso al portale, premi l'icona della cronologia sulla barra inferiore.

**In caso di malfunzionamento, tutte le giocate e le vincite vengono annullate.**  Ammontare minimo, rapportato alla raccolta, destinato a montepremi, esclusi eventuali jackpot (%RTP) [per i giochi a solitario, nell’ipotesi di strategia standard di gioco] 95,90 - 95,97%  |