|  |
| --- |
| ***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% |