

# Baccarat

Il nostro Baccarat è giocato con sei mazzi di carte. Se il Baccarat non ti è familiare, visita la sezione "Regole del Baccarat".

## Istruzioni di gioco:

- Tocca una fiche del valore prescelto per selezionarla.
- Tocca le aree del tavolo denominate **Giocatore, Banco o Pareggio** per piazzare la tua puntata. Ad ogni tocco alla puntata viene aggiunta una fiche del valore selezionato. Se vuoi incrementare la puntata di un valore diverso, tocca un'altra fiche per selezionarla. Puoi piazzare fiches differenti in diverse aree allo stesso tempo.
- Oltre alle classiche puntate del Baccarat, il gioco offre puntate collaterali. Tocca le aree del tavolo denominate **Coppia Giocatore, Coppia Banco, Coppia Perfetta, L'Una o L'Altra Coppia, Grande e Piccolo** per piazzare la tua puntata. Una descrizione di ogni puntata collaterale è disponibile nella sezione "Puntate Collaterali" posta più in basso.
- I limiti minimi e massimi di puntata per ogni posizione dipendono dal tuo livello VIP. Puoi visualizzare i tuoi limiti di puntata sulla tabella dei pagamenti accessibile dal menu.
- Se desideri cancellare tutte le puntate sul tavolo per piazzarne di nuove, tocca **CANCELLA PUNTATE**.
- Una volta effettuate le tue puntate, tocca il pulsante **DISTRIBUISCI**. Le carte verranno quindi distribuite al giocatore e al banco secondo le regole del Baccarat e verrà visualizzato il risultato della partita.
- Se desideri giocare ancora, piazza le tue puntate come illustrato precedentemente e tocca **DISTRIBUISCI**. In alternativa, puoi toccare **RIPUNTA** per piazzare le stesse puntate del round precedente o **RIPUNTA & DISTRIBUISCI** per effettuare le stesse puntate e far distribuire le carte.
- Tocca il pulsante **CRONOLOGIA**, posto alla base della schermata, per visualizzare i risultati (Banco, Giocatore o Pareggio) degli ultimi 59 round.

## Pulsanti:

**Distribuisce** – Distribuisce le carte.

**Cancella Puntate** – Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

**Ripunta** – Piazza le stesse puntate del round precedente.

**Ripunta & Distribuisci** – Piazza le stesse puntate del round precedente e distribuisce le carte.

## Regole del Baccarat

Lo scopo del Baccarat è di ottenere una mano con un punteggio il più prossimo possibile a 9. Gli Assi valgono uno; le carte dal 2 al 9 valgono il loro valore nominale; i dieci e le figure valgono zero. Se il valore della mano è un numero a due cifre, devi ignorare la prima cifra. L'ultima cifra rappresenta il valore alla mano di Baccarat. Per esempio:  $7+6=13=3$  e  $4+6=10=0$ .

Piazza le puntate sulla mano del Banco, del Giocatore o sul Pareggio. Il Giocatore e il Banco ricevono due carte ciascuno. In alcuni casi viene distribuita una terza carta al Giocatore, al Banco o a entrambi (visita la sezione "Regole della Terza Carta"). Le carte sono prelevate da un sabot che contiene 6 mazzi di carte. I mazzi vengono mescolati dopo ogni mano.

Vince la mano più prossima al 9. Se punti sulla mano del Giocatore e questa si rivela vincente, ricevi un premio come da tabella dei pagamenti. Se punti sulla mano del Banco e questa si rivela vincente, alle tue vincite viene applicata una commissione del 5% (il Vigorish). Se le mani del Giocatore e del Banco realizzano lo stesso punteggio, si ha una 'pareggio'. In caso di pareggio, le puntate diverse dal pareggio ti vengono restituite (Contate come 'Nulle').

## Puntate Collaterali

Una puntata collaterale è una scommessa alternativa alle classiche puntate su Giocatore, Banco o Pareggio. Qui di seguito trovi la descrizione delle puntate collaterali disponibili:

- Le puntate collaterali **Coppia Giocatore, Coppia Banco** premiano come da tabella dei pagamenti se le prime due carte distribuite alle rispettive mani formano una coppia: ad esempio, un 5 di Picche e un 5 di Quadri.
- La puntata collaterale **L'Una o L'Altra Coppia** premia come da tabella dei pagamenti se le prime due carte distribuite al Banco, al Giocatore (o a entrambi) formano una coppia.
- La puntata collaterale **Coppia Perfetta** premia come da tabella dei pagamenti se le prime due carte del Giocatore o del Banco formano una coppia dello stesso seme: ad esempio, una coppia di 7 di Quadri.

- La puntata collaterale **Grande** premia come da tabella dei pagamenti se il numero totale delle carte distribuite fra Giocatore e Banco è di 5 o 6.
- La puntata collaterale **Piccolo** premia come da tabella dei pagamenti se il numero totale delle carte distribuite fra Giocatore e Banco è di 4.
- La puntata collaterale non è associata alle puntate normali del gioco. Puoi piazzare una puntata normale sulla posizione del Giocatore e una puntata collaterale sulla Coppia del Banco e viceversa.
- Puoi inoltre piazzare delle puntate collaterali senza aver piazzato alcuna puntata regolare.

## Regole della Terza Carta

La regola seguente stabilisce quando il Giocatore o il Banco verranno automaticamente serviti una terza carta ("distribuzioni") durante una partita di Baccarat:

### *Giocatore*

#### **Punteggio delle prime due carte del Giocatore: Azione**

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Viene distribuita una carta.

6 – 7

Sta

### *Banco*

Se il Giocatore sta, il Banco riceve una carta se ha un totale di 5 o minore. Se il giocatore chiede una carta, usa la seguente tabella per stabilire se il banco prende o sta.

<b>Punteggio delle prime due carte del Banco:</b>	<b>Riceve una carta quando il valore della terza carta del Giocatore è:</b>	<b>Non riceve una carta quando il valore della terza carta del Giocatore è:</b>
0-1-2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9	
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	8
4	2-3-4-5-6-7	0-1-8-9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7		0-1-2-3-4-5-6-7-8-9

**N.B.** Se il Giocatore o il Banco hanno un punteggio totale pari a 8 o 9, stanno entrambi. Questa regola prevale sulle altre.

**Nota sulle disconnessioni:** se ti disconnetti da Internet durante la partita mentre giochi con denaro reale, ti preghiamo di ripristinare la connessione e di effettuare nuovamente l'accesso al casinò.

Se desideri controllare i risultati di giochi vecchi o ottenere ulteriori informazioni sui giochi più recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il tuo solito nome utente e la password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sulle puntate incomplete:** le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

## Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) del Baccarat si differenzia in base al tipo di puntata:

<b>Tipo di Puntata</b>	<b>Vincita RTP</b>	
Banco	1:1	98.94%
Giocatore	1:1	98.76%
Pareggio	8:1	85.56%
Coppia Giocatore / Coppia Banco	11:1	88.75%
Coppia Perfetta	25:1	82.93%
L'Una o L'Altra Coppia	5:1	85.46%
Grande	0.54:1	95.65%
Piccolo	1.5:1	94.73%

# Baccarat

Il nostro Baccarat è giocato con sei mazzi di carte. Se il Baccarat non ti è familiare, visita la sezione "Regole del Baccarat".

## Istruzioni di gioco:

- Tocca una fiche del valore prescelto per selezionarla.
- Tocca le aree del tavolo denominate **Giocatore, Banco o Pareggio** per piazzare la tua puntata. Ad ogni tocco, alla puntata viene aggiunta una fiche del valore selezionato. Se vuoi incrementare la puntata di un valore diverso, tocca un'altra fiche per selezionarla. Puoi piazzare diverse fiches in diverse aree allo stesso tempo.
- I limiti minimi e massimi di puntata per ogni posizione dipendono dal tuo livello VIP. Puoi visualizzare i tuoi limiti di puntata sulla tabella dei pagamenti accessibile dal menu.
- Se desideri cancellare tutte le puntate sul tavolo per piazzarne di nuove, tocca **CANCELLA PUNTATE**.
- Una volta effettuate le tue puntate, tocca il pulsante **DISTRIBUISCI**. Le carte verranno quindi distribuite al giocatore e al banco secondo le regole del Baccarat e verrà visualizzato il risultato della partita.
- Se desideri giocare ancora, piazza le tue puntate come illustrato precedentemente e tocca **DISTRIBUISCI**. In alternativa, puoi toccare **RIPUNTA** per piazzare le stesse puntate del round precedente o **RIPUNTA & DISTRIBUISCI** per effettuare le stesse puntate e far distribuire le carte.
- Tocca il pulsante **CRONOLOGIA**, posto alla base della schermata, per visualizzare i risultati (Banco, Giocatore o Pareggio) degli ultimi 59 round.

## Pulsanti:

**Distribuisce** – Distribuisce le carte.

**Cancella Puntate** – Rimuove tutte le puntate dal tavolo.

**Ripunta** – Piazza le stesse puntate del round precedente.

**Ripunta & Distribuisce** – Piazza le stesse puntate del round precedente e distribuisce le carte.

## Regole del Baccarat

Lo scopo del Baccarat è di ottenere una mano con un punteggio il più prossimo possibile a 9. Gli Assi valgono uno; le carte dal 2 al 9 valgono il loro valore nominale; i dieci e le figure valgono zero. Se il valore della mano è un numero a due cifre, devi ignorare la prima cifra. L'ultima cifra rappresenta il valore alla mano di Baccarat. Per esempio:  $7+6=13=3$  e  $4+6=10=0$ .

Piazza le puntate sulla mano del Banco, del Giocatore o sul Pareggio. Il Giocatore e il Banco ricevono due carte ciascuno. In alcuni casi viene distribuita una terza carta al Giocatore, al Banco o a entrambi (visita la sezione "Regole della Terza Carta"). Le carte sono prelevate da un sabot che contiene 6 mazzi di carte. I mazzi vengono mescolati dopo ogni mano.

Vince la mano più prossima al 9. Se punti sulla mano del Giocatore e questa si rivela vincente, ricevi un premio come da tabella dei pagamenti. Se punti sulla mano del Banco e questa si rivela vincente, alle tue vincite viene applicata una commissione del 5% (Vigorish). Se le mani del Giocatore e del Banco realizzano lo stesso punteggio, si ha una 'pareggio'. In caso di pareggio, le puntate diverse dal pareggio ti vengono restituite (contate come 'Nulle').

## Regole della Terza Carta

La regola seguente stabilisce quando il Giocatore o il Banco verranno automaticamente serviti una terza carta ("distribuzioni") durante una partita di Baccarat:

*Giocatore*

### **Punteggio delle prime due carte del Giocatore: Azione**

0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5

Viene distribuita una carta.

6 – 7

Sta.

*Banco*

Se il Giocatore sta, il Banco riceve una carta se ha un totale di 5 o minore. Se il giocatore chiede una carta, usa la seguente tabella per stabilire se il banco prende o sta.

<b>Punteggio delle prime due carte del Banco:</b>	<b>Riceve una carta quando il valore della terza carta del Giocatore è:</b>	<b>Non riceve una carta quando il valore della terza carta del Giocatore è:</b>
0-1-2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9	
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	8
4	2-3-4-5-6-7	0-1-8-9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7		0-1-2-3-4-5-6-7-8-9

**N.B.** Se il Giocatore o il Banco hanno un punteggio totale pari a 8 o 9, stanno entrambi. Questa regola prevale sulle altre.

**Nota sulle disconnessioni:** se ti disconnetti da Internet durante la partita mentre giochi con denaro reale, ti preghiamo di ripristinare la connessione e di effettuare nuovamente l'accesso al casinò.

Se desideri controllare i risultati di giochi vecchi o ottenere ulteriori informazioni sui giochi più recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il tuo solito nome utente e la password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sulle puntate incomplete:** le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

## Ritorno al giocatore

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) del Baccarat si differenzia in base al tipo di puntata:

<b>Tipo di Puntata</b>	<b>Vincita</b>	<b>RTP</b>
Banco	1:1	98.94%
Giocatore	1:1	98.76%
Pareggio	8:1	85.56%

# Casino Hold 'Em

Casino Hold 'Em è una variante del poker a 5 carte. Ti vengono distribuite due carte da utilizzare in combinazione con le cinque carte sul tavolo per creare la migliore mano di poker possibile.

Per accedere alla partita è necessario effettuare una puntata Ante. Puoi inoltre piazzare una puntata collaterale AA, ovvero puntare sul fatto che nelle prime cinque carte distribuite (le tue due carte più le prime tre sul tavolo) vi sia una coppia di assi o una combinazione migliore. La migliore mano vincente viene formata automaticamente.

Casino Hold 'Em viene giocato con un singolo mazzo da 52 carte. Dopo ogni round di gioco, le carte utilizzate vengono riaggiate al mazzo e quest'ultimo viene mescolato.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Tocca una fiche del valore prescelto per selezionarla. Per piazzare le tue puntate, tocca i cerchi dell'Ante e di AA posti sul tavolo. **N.B.** I limiti minimo e massimo del tavolo dipendono dal tuo livello VIP e vengono visualizzati sul tavolo stesso.
- Tocca **CANCELLA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate dal tavolo e ricominciare da capo.
- Una volta piazzate le tue puntate, tocca il pulsante **DISTRIBUISCI**. In alternativa, tocca **RADDOPPIA E DISTRIBUISCI** per raddoppiare tutte le tue puntate. Verranno distribuite due carte a te e due al croupier (anche le sue sono coperte) e tre carte verranno poste sul tavolo.
- Se le carte mostrate costituiscono una mano di poker, ti viene notificato il tipo di mano. Se hai una coppia di assi o una combinazione migliore, vinci la puntata collaterale AA. **N.B.** Per incassare la vincita della puntata collaterale AA è necessario vedere. Se non lo fai, perdi la tua puntata collaterale AA anche se la tua mano te ne dà diritto.
- Adesso puoi selezionare **VEDI** per continuare a giocare contro il croupier o **PASSA** e perdere le tue puntate. Se decidi di vedere, dovrai piazzare il doppio della tua puntata Ante. **N.B.** Se non hai denaro a sufficienza per vedere, puoi passare o andare alla cassa e depositare altro denaro.
- Le ultime due carte vengono poste sul tavolo. Le carte del croupier verranno scoperte e tutti voi avrete la vostra mano definitiva.
- Se la tua mano è migliore di quella del croupier, vinci la partita e ti vengono restituite la puntata Ante e quelle di visione più le vincite ottenute. In caso



contrario, perdi le tue puntate. Se le mani sono identiche, si verifica un pareggio e ti vengono restituite le puntate.

- Se desideri giocare un'altra partita, piazza le tue puntate come descritto in precedenza e tocca **DISTRIBUISCI** o **RADDOPPIA E DISTRIBUISCI**. In alternativa, tocca **RIPUNTA** per piazzare le stesse puntate del round precedente o **RIPUNTA E DISTRIBUISCI** per piazzare le stesse puntate e distribuire le carte.

## **PULSANTI**

**DISTRIBUISCI** – Distribuisci le carte

**RADDOPPIA E DISTRIBUISCI** – Raddoppia tutte le tue puntate e distribuisci le carte.

**VEDI** – Piazza una puntata per vedere (il doppio della tua puntata Ante) e continua a giocare contro il croupier.

**PASSA** – Perdi la tua puntata Ante (e la AA) e termini il round di gioco.

**RIPUNTA** – Piazza la stessa puntata del round precedente.

**RIPUNTA E DISTRIBUISCI** – Piazza la stessa puntata del round precedente e distribuisci le carte.

**CANCELLA PUNTATE** – Rimuovi tutte le puntate dal tavolo.

## **CLASSIFICA DELLE MANI**

In ogni fase della partita, le migliori mani a cinque carte disponibili vengono formate automaticamente.

- Per qualificarsi, il croupier ha bisogno di almeno una coppia di 4 – in caso contrario, ti viene restituita la puntata di visione e la puntata Ante paga come da tabella dei pagamenti.
- Se il croupier si qualifica e la sua mano è migliore della tua, perdi le tue puntate ante e di visione.
- Se il croupier si qualifica ma la tua mano è migliore della sua, la tua puntata Ante paga come da tabella dei pagamenti, mentre la tua puntata di visione paga 1 a 1.
- Se il croupier si qualifica con una mano dello stesso tipo della tua, vince quella in cui è presente la carta dal valore più elevato (ad esempio, tre Re battono tre Regine; un colore composto da A, 6, 5, 4, 3 ne batte uno di K, J, 10, 8, 7). Se le mani sono di pari valore, vince la mano a 5 carte con la carta inutilizzata del valore più elevato (as esempio, una mano costituita da 10, 10, A, 8, 8 ne batte una di 10, 10, K, 8, 8). Se le mani sono identiche, si verifica un pareggio e le puntate Ante e di visione vengono restituite.

- L'asso è un semi-jolly: può fungere da carta più alta in una scala A, K, Q, J, 10 o da carta più bassa in una scala 5, 4, 3, 2, A.

## TABELLE DEI PAGAMENTI

Quando vinci ti viene restituita la puntata più la tua vincita. Le mani vincenti pagano come descritto sulle tabelle seguenti:

### Puntata AA

<b>Mano</b>	<b>Vincita</b>
Scala Reale	100 a 1
Scala a colore	50 a 1
Poker	40 a 1
Full	30 a 1
Colore	20 a 1
Scala o inferiore	7 a 1

### Puntata Ante

<b>Mano</b>	<b>Vincita</b>
Scala Reale	100 a 1
Scala a colore	20 a 1
Poker	10 a 1
Full	3 a 1
Colore	2 a 1
Scala o inferiore	1 a 1

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 99,18% per le puntate Ante e al 93,74% per la puntata collaterale AA.

# Classic Roulette (Regular)

## Obiettivi

Lo scopo del gioco è quello di indovinare il risultato del giro della ruota della roulette.

Esistono diversi tipi di scommessa nella Roulette Europea. Ciascun tipo di scommessa include un diverso gruppo di numeri e ha una determinata distribuzione. I pagamenti di tutti i tipi di scommessa sono elencati nella tabella dei pagamenti.

Il numero vincente del giro viene evidenziato sul tavolo.

## Istruzioni

Per selezionare l'importo da puntare, tocca le relative fiches. Tocca un punto del tavolo per piazzare una scommessa. Tocca "Libera tavolo" per eliminare tutte le scommesse oppure "Libera uno" per annullare l'ultima puntata piazzata. Quando sei pronto per giocare, tocca "Girare".

## Tab. Pag.

### Tipo la puntata Include Pagamento

Rosso	18 numeri	1 a 1
Nero	18 numeri	1 a 1
Dispari	18 numeri	1 a 1
Pari	18 numeri	1 a 1
1-18 (Manque)	18 numeri	1 a 1
19-36 (Passe)	18 numeri	1 a 1
1a 12	12 numeri	2 a 1
2a 12	12 numeri	2 a 1
3a 12	12 numeri	2 a 1
Colonna (2 a 1)	12 numeri	2 a 1
Scommessa	1 numero	35 a 1
Cavallo	2 numeri	17 a 1
Riga	3 numeri	11 a 1
Linea	6 numeri	5 a 1

### Rosso

Puntata su un numero rosso

### Nero

Puntata su un numero nero

### Dispari

Puntata su un numero dispari

### Pari

Puntata su un numero pari

### 1-18 (Manque)

Puntata su un numero tra l'1 al 18

### 19-36 (Passe)

Puntata su un numero tra il 19 al 36

**1a 12**

Puntata su un numero tra l'1 e il 12

**2a 12**

Puntata su un numero tra il 13 e il 24

**3a 12**

Puntata su un numero tra il 25 e il 36

**Colonna (2 a 1)**

Le fiches vengono piazzate sulla destra del tavolo delle scommesse in uno dei 3 riquadri "2 to 1".

**Scommessa**

Puntata sul numero vincente incluso tra i numeri individuali

**Cavallo**

Puntata divisa tra due numeri adiacenti sul tavolo

**Riga**

Puntata su una fila di 3 numeri (per es. 1,2,3).

**Linea**

Include 2 terzine - 6 diversi numeri in 2 file da 3 numeri (per es. 1,2,3 + 4,5,6)

**RTP**

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 97,30%.

**Informazioni aggiuntive**

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

Nota sulle puntate incomplete: Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.

# Desert Treasure

## Slot machine a 5 rulli e 20 linee

Lo scopo di Desert Treasure Ã di ottenere una combinazione vincente di simboli dopo la rotazione dei rulli.

## PER GIOCARE

- Decidi la puntata per linea. Sugli smartphone, la puntata per linea Ã selezionabile toccando il tasto **PUNTATA PER LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA PER LINEA** per ritornare al valore minimo. Sui tablet, l'importo della puntata per linea puÃ essere modificato toccando "+" o "-" sul tasto **PUNTATA PER LINEA**. Puntata totale per round = puntata per linea  $\times$  linee di pagamento attive.
- Seleziona le tue linee di pagamento. Sugli smartphone, le linee di pagamento vengono selezionate toccando progressivamente il tasto **LINEE**. Ogni tocco seleziona una linea in piÃ. Quando viene raggiunto il numero massimo di linee di pagamento, tocca nuovamente **LINEE** per ritornare ad un valore pari a 1. Sui tablet, il numero di linee di pagamento puÃ essere modificato toccando "+" o "-" sul tasto **LINEE**. Su qualsiasi dispositivo, puoi toccare uno dei tasti delle linee posti sui lati dei rulli per selezionare tutte le linee di pagamento fino al numero richiesto. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Premendo **PUNTATA MASSIMA** attivi tutte le linee di pagamento, imposti la piÃ alta puntata per linea e fai partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica Ã attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## INFORMAZIONI SUI PAGAMENTI

- Le vincite sono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** che trovi nel menÃ.

- Vincita della linea = puntata per linea × il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.
- Vincita **SCATTER** = puntata complessiva × il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.
- Se vi sono combinazioni vincenti su  $\pi^1$  di una linea di pagamento attiva, i premi vengono sommati. Se sulla stessa linea vi sono  $\pi^1$  combinazioni vincenti, viene pagata quella di importo maggiore. Le combinazioni vincenti devono essere disposte a partire dal rullo  $\pi^1$  a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** non segue queste regole.  $\pi^1$  in basso, troverai maggiori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostrerà i premi accumulati e l'importo per ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire qualsiasi altro simbolo eccetto il simbolo **SCATTER** e il **BONUS**, per poter realizzare la massima combinazione vincente possibile. C'è anche un pagamento separato per 2 o  $\pi^1$  simboli **WILD** su di una linea di vincita attiva, come risulta dalla tabella dei pagamenti. Questi sono pagati al posto della vincita data dai simboli normali quando il loro pagamento supera la vincita normale (con le sostituzioni dei **WILD**).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 2 o  $\pi^1$  simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento. Se 3 o  $\pi^1$  simboli **SCATTER** compaiono simultaneamente in un qualsiasi punto dei rulli durante la partita principale, vinci 10 giri gratis.

## SIMBOLO BONUS

Quando realizzi tre o  $\pi^1$  simboli **BONUS** su di una linea di vincita attivata, sarai portato nel gioco omaggio.

## GIRI GRATIS

Durante le partite gratis, i rulli vengono avviati automaticamente usando lo stesso numero di linee e le stesse puntate per linea del giro che ha fatto vincere le partite

gratis. Tutte le vincite (tranne quelle del Bonus Oasis) vengono triplicate. Puoi vincere ulteriori giri gratuiti anche durante un giro gratis.

## **BONUS OASIS**

Nel Bonus Oasis puoi scegliere tanti premi quanti erano i simboli **BONUS** che hanno attivato la funzione. Ogni premio ha un diverso pagamento. Il pagamento dei bonus Ã" moltiplicato per la giocata per linea.

**Nota sulle disconnessioni:** Se dovessi disconnetterti da Internet durante una partita, rieffettua l'accesso al casinÃ². Sarai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai riprendere la partita dal punto in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco senza avere effettuato nuovamente l'accesso al casinÃ², la partita ripartirÃ² dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinÃ². Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel MenÃ¹ e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

Il ritorno teorico al giocatore (RTP) Ã" 97.05%.



# Fantastic Four - 50 Lines

## Slot a 5 rulli e 50 linee

Lo scopo della slot Fantastic Four - 50 Lines è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Puntata totale per round = puntata della linea moltiplicata per le linee di pagamento attive.
- Tocca la freccia per accedere al riquadro in cui selezionare linee di pagamento e puntata per linea. Per chiudere il riquadro, tocca nuovamente la freccia o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Seleziona le tue linee di pagamento toccando "-" o "+" sul riquadro. In questo gioco, le linee di pagamento possono essere selezionate in gruppi di 5 partendo da 1 (1, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50).
  - Tocca "-" o "+" per selezionare la tua puntata della linea.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **GIRA** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- È inoltre possibile fare girare i rulli utilizzando la funzione automatica. Tieni premuto il pulsante **GIRA** per accedere alle impostazioni del Gioco Automatico. Per chiudere il riquadro, tocca nuovamente la freccia o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Passa il dito sul cursore posto a sinistra o a destra per scegliere il numero di giri automatici.
  - Tocca il pulsante **AVVIA AUTOMATICO** per avviare la sessione automatica. Puoi terminare la sessione automatica toccando il pulsante **STOP AUTOMATICO** che mostra il numero di giri rimanenti.
- Per accedere alle Partite Gratis o alle funzioni fantastic attivate, tocca il pulsante **GIOCA**. Al termine delle funzioni, tocca **CONTINUA** nella schermata che riassume le vincite per tornare alla partita principale o riprendere la modalità automatica.

## VINCITE

- Le vincite vengono calcolate in base alla **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal Menu.

- Vincita della linea = puntata della linea per il moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
- Vincita **SCATTER** = puntata totale per il moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano combinazioni vincenti su più di una linea di pagamento attiva, le vincite vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa linea, verrà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti devono partire dal rullo posto più a sinistra e i simboli devono essere disposti consecutivamente. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- Le vincite accumulate e tutti i premi delle linee vengono mostrati ad ogni giro vincente. In caso di grandi vincite, una finestra corrispondente mostrerà il premio totale del giro.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo (tranne **SCATTER**) per creare la migliore combinazione vincente possibile. Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia più elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento. Se 3 o più simboli **SCATTER** compaiono ovunque e contemporaneamente sui rulli, vinci 12 Partite Gratis con funzioni fantastic.

## PARTITE GRATIS

3 o più simboli **SCATTER** comparsi ovunque sui rulli attivano 12 Partite Gratis.

Durante le Partite Gratis, il 3° rullo è coperto dai simboli dei 4 eroi impilati: **MR. FANTASTIC**, **INVISIBLE WOMAN**, **HUMAN TORCH** e **THE THING**. Se tutte le posizioni sul 3° rullo sono occupate dallo stesso eroe, viene attivata la funzione fantastic corrispondente.

Durante le Partite Gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e la puntata per linea del giro che ha attivato il round di Partite Gratis. Se durante le Partite Gratis 3 o più simboli **SCATTER** compaiono ovunque sui rulli, viene assegnata una vincita ma le Partite Gratis non vengono riattivate.

## 4 FUNZIONI FANTASTIC

### Funzione Mr. Fantastic

Quando il 3° rullo è ricoperto da simboli di **MR. FANTASTIC**, vinci 4 giri della funzione durante i quali **MR. FANTASTIC** diventa un **WILD ESPANDIBILE**. Ciò significa che se il simbolo **MR. FANTASTIC** appare su un rullo durante un giro della funzione ed è possibile ottenere una combinazione vincente con questo che sostituisce qualsiasi altro simbolo (tranne **WILD** e **SCATTER**), il simbolo si espande fino a coprire l'intero rullo. Tutte le posizioni sul rullo verranno considerate **WILD** per la durata di quel giro.

### Funzione Invisible Woman

Quando il 3° rullo è ricoperto dai simboli di **INVISIBLE WOMAN**, vinci una puntata totale e 4 giri della funzione. Quando, durante un giro della funzione, **INVISIBLE WOMAN** compare almeno una volta su qualsiasi rullo, il moltiplicatore aumenta di uno. Al termine della funzione, tutti i premi vinti nel corso della stessa vengono moltiplicati per il moltiplicatore accumulato.

### Funzione Human Torch

Quando il 3° rullo è ricoperto dai simboli **HUMAN TORCH**, vinci 4 giri della funzione durante i quali il 1° rullo è totalmente ricoperto da **HUMAN TORCH** mentre gli altri 4 rulli girano normalmente. Tutti i simboli sul 1° rullo vengono considerati **HUMAN TORCH**. In questa funzione, sui rulli non sono presenti i simboli di **MR. FANTASTIC**, **INVISIBLE WOMAN** o **THE THING**. Ai rulli vengono aggiunti ulteriori simboli **HUMAN TORCH**.

### La funzione the thing

Quando il 3° rullo è ricoperto da simboli **THE THING**, vinci 3 giri della funzione. Ogni volta che il simbolo **THE THING** compare durante un giro della funzione, diventa **WILD** sostituendo tutti i simboli tranne il **WILD** originale e lo **SCATTER**. Il simbolo mantiene la sua posizione come **WILD** per la durata dei giri della funzione rimanenti.

# MARVEL MYSTERY JACKPOT

Il Marvel Mystery Jackpot è un gioco con Jackpot progressivo multi-livello disponibile e collegato a tutti i giochi Marvel. Una piccola percentuale di ogni puntata effettuata nelle slot Marvel viene versata nel Jackpot progressivo. Puoi vincere quattro diversi livelli di jackpot: Power, Extra Power, Super Power e Ultimate Power. I diversi tipi di jackpot si differenziano per l'importo del premio.

La partita Jackpot può essere attivata casualmente ad ogni giro di ogni gioco collegato. Accedere alla partita Jackpot assicura la vincita di uno dei quattro premi.

La partita Jackpot presenta una schermata composta da 20 caselle, ciascuna delle quali nasconde uno dei quattro simboli del jackpot. Toccando una casella, scopri il simbolo corrispondente. Una volta trovati tre simboli uguali, vinci il jackpot corrispondente. Il gioco Marvel Mystery Jackpot ha un timer. Se non riesci a trovare tre simboli uguali prima che scada il tempo, la partita viene automaticamente completata e ti viene notificato il premio. I premi del Jackpot vengono sommati alle eventuali vincite della partita principale e mostrati nel riquadro "Vincite".

I termini e le condizioni del Jackpot per questo gioco sono i seguenti:

<b>Tassa di contribuzione</b> (la percentuale di ogni puntata che viene versata nel jackpot):	0.99%
<b>Condizioni di vincita</b> (i risultati necessari per la vincita del Jackpot):	Accedere alla partita Jackpot garantisce un premio. Trova 3 simboli jackpot uguali o aspetta che scada il tempo.
<b>Requisiti di vincita</b> (condizioni necessarie per puntare al Jackpot):	Gioca ad un gioco della Marvel.

## N.B.

- La programmazione del Marvel Mystery Jackpot impedisce vincite simultanee del jackpot.
- I problemi legati alla connessione Internet possono causare ritardi nella ricezione di messaggi o aggiornamenti, ma non hanno effetto sulle vincite Jackpot.
- Se un Jackpot viene interrotto (perché un gioco viene chiuso e rimosso dal casinò), ne riceverai comunicazione dal casinò.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 91.99%.

# Fish-O-Rama

Slot a 9 rulli e 8 linee



## Obiettivi

Lo scopo di Fish-o-Rama è ottenere una combinazione vincente di simboli facendo girare i rulli. Solo le linee vincenti attive possono registrare vincite. La tabella dei pagamenti contiene un elenco delle combinazioni vincenti e del loro premio. L'importo vinto dal giocatore è il premio moltiplicato per la puntata di linea.

## Istruzioni

1. Tocca le frecce o sfoglia lo schermo per selezionare le linee vincenti su cui vuoi puntare.
2. Tocca il pulsante PUNTATA DI LINEA per aumentare l'importo della puntata sulla linea.
3. Tocca GIRA.

## RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 96,92%.

## Informazioni aggiuntive

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.

# Gladiator Jackpot

## Slot a 5 rulli e 25 linee

Lo scopo di Gladiator Jackpot è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Seleziona le tue linee di pagamento. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare le linee di pagamento toccando in progressione il pulsante **LINEE**. Quando viene raggiunto il limite massimo di linee, tocca nuovamente **LINEE** per riportare il loro numero a 1. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare il numero di linee di pagamento toccando “+” o “-” sul pulsante **LINEE**. Su tutti i dispositivi, tocca uno dei pulsanti delle linee posti ai lati dei rulli per selezionare tutte le linee di pagamento fino al numero desiderato. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Seleziona la tua puntata per linea. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare la puntata per linea toccando il pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA DELLA LINEA** per riportarlo al minimo. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare la puntata per linea toccando “+” o “-” sul pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. La puntata totale per round è data dalla puntata della linea moltiplicata per le linee attive.
- Tocca **PUNTATA MASSIMA** per selezionare tutte le linee di pagamento e far partire i rulli.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **Gira** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica è attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## VINCITE



- Le vincite vengono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal menù.
  - Vincita della linea = Puntata della linea × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
  - vincita **SCATTER** = puntata totale × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano vincite su più linee di pagamento attive, queste vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa riga, sarà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti partono dal primo rullo a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostra i premi accumulati e la vincita di ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** compare solo su 2°, 3° e 4° rullo. Può sostituire qualsiasi altro simbolo, ad eccezione dello **SCATTER**, per ottenere la miglior combinazione possibile. I simboli **WILD** non assegnano una vincita di per sé ma solo quando sostituiscono altri simboli.

Se 3 simboli **WILD** compaiono contemporaneamente e ovunque su 2°, 3° e 4° rullo durante la partita principale o le Partite Gratis, viene attivato il Bonus Gladiator Jackpot.

## SIMBOLO SCATTER

Il simbolo **SCATTER** può comparire su qualsiasi linea di pagamento. Se vi sono 2 o più simboli **SCATTER** ovunque tra i risultati dei rulli, la vincita ottenuta viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle eventuali vincite delle linee.

Se, durante la partita principale, 3 o più simboli **SCATTER** compaiono ovunque e contemporaneamente sui rulli, viene attivato il Bonus Coliseum.

## BONUS GLADIATOR JACKPOT

Quando 3 simboli **WILD** compaiono contemporaneamente e ovunque su 2°, 3° e 4° rullo durante la partita principale o le Partite Gratis, viene attivato il Bonus Gladiator Jackpot.

Nel Bonus Gladiator Jackpot, vengono estratti a caso 9 elmi d'oro, d'argento o di bronzo. Ogni elmo assegna un premio pari a un multiplo della puntata totale; gli elmi d'oro assegnano i premi più alti e quelli di bronzo i più bassi. La vincita totale del Bonus è data dalla somma dei premi dei 9 elmi. Ottenere 9 elmi dorati durante la partita principale assegna il Jackpot Gladiator. Vincendo il Jackpot Gladiator si ottiene solo l'importo del Jackpot, mentre la somma dei premi corrispondenti ai 9 elmi non viene aggiunta alla vincita del Bonus.

In caso di vincita del Jackpot mentre uno o più giocatori stanno giocando per vincerlo, il primo giocatore ad attivare la funzione vincerà l'intero importo del Jackpot (minimo più parte progressiva), mentre gli altri eventuali giocatori riceveranno solo il Jackpot minimo.

Se il bonus viene attivato durante le partite gratuite, il Jackpot non può essere vinto.

I termini e le condizioni del Jackpot per questo gioco sono i seguenti:

<b>Jackpot minimo</b> (l'importo di partenza del Jackpot):	€50.000
<b>Tassa di contribuzione media</b> (la percentuale media di ogni puntata che viene versata nel jackpot):	1,00%
<b>Condizioni di vincita</b> (i risultati necessari per la vincita del Jackpot):	9 elmi d'oro durante il round Bonus Gladiator Jackpot
<b>Requisiti di vincita</b> (condizioni necessarie per puntare al Jackpot):	Gioca con la slot Gladiator Jackpot

#### **N.B.**

- Il Jackpot e il Jackpot minimo sono espressi in EUR e il loro valore nella tua valuta locale è stabilito dal tasso di cambio specificato dal casinò.
- Problemi alla connessione Internet possono provocare ritardi nella ricezione di messaggi o aggiornamenti ma non influiscono sulla vincita effettiva del Jackpot.
- Se un Jackpot viene sospeso (perché un gioco è stato rimosso), ne verrai informato dal casinò.

## **BONUS COLISEUM**

3 o più simboli **SCATTER** ovunque sui rulli attivano il Bonus Coliseum. Nel Bonus Coliseum viene mostrata una griglia da 4 file e 5 colonne. Partendo dalla fila in basso, seleziona una pietra alla volta nelle file per vincere un premio.

- Le pietre selezionate nella prima fila determinano il numero delle Partite Gratis.
- Le pietre selezionate nella seconda fila rivelano il moltiplicatore di vincita da applicare alle Partite Gratis.
- Le pietre selezionate nella terza fila rivelano un simbolo **EXTRA SCATTER** da utilizzare durante le Partite Gratis. **EXTRA SCATTER** può essere uno dei simboli a tema, tranne Commodus e Lucilla, o uno dei seguenti: A, K, Q, J, 10, 9.
- Le pietre selezionate nella quarta fila rivelano un simbolo **EXTRA WILD** da utilizzare durante le Partite Gratis. **EXTRA WILD** può essere solo uno dei 5 simboli a tema (i personaggi del film "Il Gladiatore").

**EXTRA WILD** ed **EXTRA SCATTER** compaiono come i simboli originali ma si comportano, rispettivamente, come simboli **WILD** e **SCATTER**.

Una volta selezionata una pietra, si verifica una delle seguenti condizioni:

- La selezione successiva avviene nella fila di sopra.
- Vinci un'ulteriore selezione nella fila attuale (applicato solo alla prima e alla seconda fila).
- L'intera colonna viene aperta automaticamente.
- La pietra selezionata rivela l'opzione "Riscuoti" – il round Bonus termina e iniziano le Partite Gratis.

Durante le Partite Gratis, il moltiplicatore di vincita viene applicato a tutte le vincite delle linee e a quelle **SCATTER** ed **EXTRA SCATTER**.

Durante le Partite Gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e la puntata per linea del giro che ha attivato il Bonus Coliseum. Il Bonus Coliseum non può essere riattivato. Tuttavia, se **COMMODUS** appare ovunque sul 3° rullo durante le Partite Gratis, ne vengono aggiunte altre 3 alle rimanenti. Il moltiplicatore di vincita, il simbolo **EXTRA WILD** e quello **EXTRA SCATTER** non cambiano.

Durante le Partite Gratis, è possibile attivare il Bonus Gladiator. **EXTRA WILD** non sostituisce il simbolo **WILD** nel Bonus Gladiator. Inoltre, il moltiplicatore di vincita delle Partite Gratis non viene applicato ai premi del Bonus Gladiator.

Durante le Partite Gratis, **WILD** ed **EXTRA WILD** sostituiscono tutti i simboli, tranne **SCATTER** ed **EXTRA SCATTER**. **WILD** sostituisce anche il simbolo **EXTRA WILD**. Quando i simboli appaiono su una linea di pagamento attiva, **EXTRA WILD** può pagare come da premio del simbolo originale. Questo viene pagato se l'importo della vincita dei simboli **EXTRA WILD** è superiore a quello della vincita data dai simboli originali (con **EXTRA WILD** sostitutivo).

I simboli **EXTRA SCATTER** possono comparire su qualsiasi linea di pagamento. Se tra i risultati delle Partite Gratis vi sono 3 o più simboli **EXTRA SCATTER**, viene assegnata un vincita aggiuntiva che viene sommata a quelle delle linee di pagamento. Il simbolo **EXTRA SCATTER** paga come il simbolo originale ma la vincita viene moltiplicata per la puntata totale.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, riefettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere riefettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale del ritorno teorico al giocatore (RTP) è pari al 91,46%, che include il contributo per il Jackpot progressivo del 1,00%.

# Great Blue

## Slot a 5 rulli e 25 linee

Lo scopo di Great Blue è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti, facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

Great Blue è giocato in modalità orizzontale e verticale.

- Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Puntata totale per round = puntata della linea moltiplicata per le linee di pagamento attive.
- In **Modalità Orizzontale**, premi il pulsante della freccia, posto al lato della schermata, per aprire il pannello delle **OPZIONI DI PUNTATA**, da cui selezionare linee di pagamento e puntata per linea. È inoltre possibile attivare o disattivare la modalità Turbo, utilizzando il pannello. Per chiudere il pannello, tocca nuovamente la freccia o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Seleziona le tue linee di pagamento toccando "-" o "+" sul riquadro.
  - Tocca "-" o "+" per selezionare la tua puntata della linea.
  - Puoi inoltre attivare o disattivare la modalità Turbo. Quando attivata, alcune animazioni e alcuni suoni delle vincite vengono evitati e i rulli girano più velocemente.
- In **Modalità Verticale**, premi il pulsante "+" e "-", posto alla sinistra del pulsante **GIRA**, per aprire il pannello delle **OPZIONI DI PUNTATA**. Per chiudere il pannello delle **OPZIONI DI PUNTATA**, premi nuovamente il pulsante o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Seleziona le tue linee di pagamento toccando "-" o "+" sul riquadro.
  - Tocca "-" o "+" per selezionare la tua puntata della linea.
  - È inoltre possibile attivare o disattivare la Modalità Turbo utilizzando il comando posto a destra del pulsante **GIRA**.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **GIRA** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- È inoltre possibile fare girare i rulli utilizzando la funzione automatica. Tieni premuto il pulsante **GIRA** per accedere alle impostazioni del Gioco Automatico. Per chiudere il riquadro, tocca nuovamente la freccia o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Trascina il cursore verso sinistra o destra per selezionare il numero di giri automatici da effettuare per girare finché non viene attivato il Bonus Sea Shells.

- Tocca il pulsante **AVVIA AUTOMATICO** per avviare la sessione automatica. Puoi terminare la sessione automatica toccando il pulsante **STOP AUTOMATICO** che mostra il numero di giri rimanenti.
- Tocca il pulsante **GIOCA** per avviare la funzione attivata. Al termine della funzione, tocca **CONTINUA** nella schermata riassuntiva delle vincite, per tornare alla partita principale o riprendere la modalità automatica.

## VINCITE

- Le vincite vengono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal menù.
  - Vincita della linea = Puntata della linea × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
  - vincita **SCATTER** = puntata totale × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano vincite su più linee di pagamento attive, queste vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa riga, sarà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti partono dal primo rullo a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostra i premi accumulati e la vincita di ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo (tranne **SCATTER**) per creare la migliore combinazione vincente. Le vincite ottenute con una combinazione vincente in cui è presente un simbolo **WILD** sostituito vengono raddoppiate. Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia più elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

Il simbolo **SCATTER** può comparire su qualsiasi linea di pagamento. Se vi sono 2 o più simboli **SCATTER** ovunque tra i risultati dei rulli, la vincita ottenuta viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle eventuali vincite delle linee. Quando 3 o più simboli **SCATTER** compaiono ovunque sui rulli, viene attivato il Bonus Sea Shells.

## **BONUS SEA SHELLS**

Quando viene attivata la partita bonus, vinci automaticamente 8 Giri Gratis con un moltiplicatore di vincita da x2. I rulli lasceranno posto a 5 conchiglie, che potranno essere selezionate per vincere premi. Tocca 2 conchiglie per vincere altri Giri Gratis e/o aumentare il moltiplicatore di vincita.

Durante i giri gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e la stessa puntata per linea del giro che li ha attivati. Se 3 o più simboli SCATTER appaiono in qualsiasi posizione sui rulli durante un giro gratis, altri 15 giri gratis saranno aggiunti a quelli rimanenti. il moltiplicatore di vincita non viene modificato.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 96.03%.

# Halloween Fortune

## Slot a 5 rulli e 20 linee

Lo scopo di Halloween Fortune è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Seleziona le tue linee di pagamento. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare le linee di pagamento toccando in progressione il pulsante **LINEE**. Quando viene raggiunto il limite massimo di linee, tocca nuovamente **LINEE** per riportare il loro numero a 1. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare il numero di linee di pagamento toccando “+” o “-” sul pulsante **LINEE**. Su tutti i dispositivi, tocca uno dei pulsanti delle linee posti ai lati dei rulli per selezionare tutte le linee di pagamento fino al numero desiderato. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Seleziona la tua puntata per linea. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare la puntata per linea toccando il pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA DELLA LINEA** per riportarlo al minimo. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare la puntata per linea toccando “+” o “-” sul pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. La puntata totale per round è data dalla puntata della linea moltiplicata per le linee attive.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **Gira** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- Tocca **PUNTATA MASSIMA** per selezionare tutte le linee di pagamento e far partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica è attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## VINCITE



- Le vincite vengono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal menù.
  - Vincita della linea = Puntata della linea × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
  - vincita **SCATTER** = puntata totale × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano vincite su più linee di pagamento attive, queste vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa riga, sarà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti partono dal primo rullo a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostra i premi accumulati e la vincita di ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo (tranne **SCATTER** e **BONUS**) per creare la migliore combinazione vincente. Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia più elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento.

## SIMBOLO BONUS

I simboli **BONUS** possono comparire solo su 1° e 5° rullo. Quando appaiono ovunque e contemporaneamente su questi rulli, viene attivato il Bonus Witches' Brew.

## BONUS WITCHES' BREW

Comparirà una schermata con 3 streghe. Tocca una strega per vincere un certo numero di Partite Gratis (3, 4, 5, 7, 10 o 20).

Successivamente, scegli una delle 6 pozioni per vincere un moltiplicatore (2, 3, 4, 5, 7 o 10) per le Partite Gratis. Le Partite Gratis partono automaticamente.

Durante le Partite Gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e la puntata per linea del giro che ha attivato il round di Partite Gratis. Se, durante le Partite Gratis, i simboli **BONUS** appaiono contemporaneamente su 1° e 5° rullo, vinci un numero casuale (3, 4, 5, 7, 10 o 20) di altre Partite Gratis con lo stesso moltiplicatore.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** i malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97.06%.

# Iron Man 2

Slot a 5 rulli e 25 linee

L'obiettivo di Iron Man 2 è ottenere combinazioni vincenti di simboli girando le ruote.

## COME GIOCARE

- Decidi la puntata per linea. Sugli smartphone, la puntata per linea è selezionabile toccando il tasto **PUNTATA PER LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA PER LINEA** per ritornare al valore minimo. Sui tablet, l'importo della puntata per linea può essere modificato toccando "+" o "-" sul tasto **PUNTATA PER LINEA**.
- Il gioco offre 25 linee di pagamento attive. La puntata totale per round corrisponde a 25 volte la puntata della linea.
- Per fare partire i rulli con le linee di pagamento selezionate, premi il tasto Gira o scorri il dito su e giù su di essi. Tocca **PUNTATA MASSIMA** per scegliere la più alta puntata per linea e far partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica è attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## INFORMAZIONI SUI PAGAMENTI

- Le vincite sono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** che trovi nel menù.
  - Vincita della linea = puntata per linea x il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.
  - Vincita **SCATTER** = puntata complessiva x il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.
- Se vi sono combinazioni vincenti su più di una linea di pagamento attiva, i premi vengono sommati. Se sulla stessa linea vi sono più combinazioni vincenti, viene pagata quella di importo maggiore. Le combinazioni vincenti devono essere disposte a partire dal rullo più a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** non segue queste regole. Più in basso, troverai maggiori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostrerà i premi accumulati e l'importo per ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire qualsiasi altro simbolo, ad eccezione dello **SCATTER**, per ottenere la miglior combinazione possibile. Vi è un premio a parte per due o più simboli **WILD** su una linea vincente attiva, come si vede nella Tabella dei pagamenti. Se la vincita ottenuta con il **WILD** è maggiore di quella ottenuta con i simboli regolari (**WILD** incluso) verrà pagata la vincita ottenuta con il **WILD**.

### **SIMBOLO SCATTER**

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea vincente 2 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento. Inoltre, 3 o più simboli **SCATTER** comparsi ovunque sui rulli attivano 10 partite gratuite.

### **SIMBOLI STACKED**

Sei simboli nel gioco appaiono impilati (**STACKED**) a coppie sui rulli, uno sopra l'altro: **IRON MAN**, **WAR MACHINE** e i quattro droni. Appaiono come una sola lunga immagine, che occupa due posizioni dei rulli ma che rappresenta due simboli identici e separati. Questi simboli pagano regolarmente e indipendentemente l'uno dall'altro.

### **PARTITE GRATIS**

3 o più simboli **SCATTER** in qualunque posizione attivano 10 Partite Gratis con un moltiplicatore crescente e un simbolo **EXTRA WILD** congelato. Le partite Gratis partono con un moltiplicatore x2 e dopo ogni due giri completati il valore del moltiplicatore cresce di uno (ad es. X2, X3, X4, ecc.).

Tutte le vincite ottenute durante un giro vengono moltiplicate per il valore del moltiplicatore durante quel giro. Ciò significa che le eventuali vincite delle partite gratis vengono moltiplicate per x2 nel primo e nel secondo giro, per x3 nel terzo e nel quarto, ecc.

Durante le partite gratuite, il simbolo **EXTRA WILD** compare nella posizione centrale del terzo rullo e sostituisce tutti i simboli tranne **SCATTER**.

Durante i giri gratuiti, i rulli vengono avviati automaticamente usando lo stesso numero di linee e le stesse puntate per linea del giro che li ha attivati.

Se, durante le partite gratuite, 3 o più simboli **SCATTER** compaiono ovunque sui rulli, verrà pagata la vincita corrispondente ma non saranno attivate altre partite gratis. Le vincite ottenute nelle partite gratis si sommano a quelle della linea vincente e dei simboli **SCATTER** ottenute nella partita principale.

### **MARVEL MYSTERY JACKPOT**

Il Marvel Mystery Jackpot Ã un gioco con Jackpot progressivo multi-livello disponibile e collegato a tutti i giochi Marvel. Una piccola percentuale di ogni puntata effettuata nelle slot

Marvel viene versata nel Jackpot progressivo. Puoi vincere quattro diversi livelli di jackpot: Power, Extra Power, Super Power e Ultimate Power. I diversi tipi di jackpot si differenziano per l'importo del premio.

La partita Jackpot può essere attivata casualmente ad ogni giro di ogni gioco collegato. Accedere alla partita Jackpot assicura la vincita di uno dei quattro premi.

La partita Jackpot presenta una schermata composta da 20 caselle, ciascuna delle quali nasconde uno dei quattro simboli del jackpot. Toccando una casella, scopri il simbolo corrispondente. Una volta trovati tre simboli uguali, vinci il jackpot corrispondente. Il gioco Marvel Mystery Jackpot ha un timer. Se non riesci a trovare tre simboli uguali prima che scada il tempo, la partita viene automaticamente completata e ti viene notificato il premio. I premi del Jackpot vengono sommati alle eventuali vincite della partita principale e mostrati nel riquadro "Vincite".

I termini e le condizioni del Jackpot per questo gioco sono i seguenti:

<b>Jackpot minimo</b> (l'importo di partenza del Jackpot):	L'ammontare del Jackpot parte da 0.
<b>Tassa di contribuzione</b> (la percentuale di ogni puntata che viene versata nel jackpot):	0.99%

**N.B.**

- La programmazione del Marvel Mystery Jackpot impedisce vincite simultanee del jackpot.
- Problemi alla connessione Internet possono provocare ritardi nella ricezione di messaggi o aggiornamenti ma non influiscono sulle vincite reali del Jackpot.
- Se un Jackpot viene sospeso (perché un gioco è stato rimosso), ne verrai informato dal casinò.

**Nota sulle disconnessioni:** Se dovessi disconnetterti da Internet durante una partita, riefettua l'accesso al casinò. Sarai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai riprendere la partita dal punto in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco senza avere effettuato nuovamente l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e la password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

Il ritorno teorico al giocatore (RTP) è 95.98%.

# Jacks or Better Multi-Hand

Lo scopo di Jacks or Better Multi-Hand è ottenere una mano di Poker a 5 carte che contenga una combinazione vincente. Si differenzia dal Jacks or Better originale per il fatto di potere scegliere il numero di mani da giocare. Ogni mano utilizza un proprio mazzo di carte.

Migliore è la tua mano, maggiore è la vincita. Decidi quante e quali delle tue carte vuoi sostituire. Puoi cambiare le tue carte solo una volta.

Al termine di ogni round, le carte utilizzate vengono reinserite nei mazzi e questi mescolati.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Seleziona il numero di mani che vorresti giocare scorrendo la ruota posta a destra. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare 1, 4, 10 o 25 mani; su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare 1, 4, 10, 25 o 50 mani. Ricorda che puoi modificare il numero delle mani solo all'inizio del round di gioco.
- Seleziona il valore dei gettoni che desideri puntare toccando il pulsante **GETTONE** posto nella parte bassa dello schermo. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, ogni tocco aumenta il valore del gettone. Una volta raggiunto il valore massimo del gettone, tocca nuovamente il pulsante per riportarlo al minimo. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare il valore del gettone toccando “+” o “-” sul pulsante.
- Tocca **PUNTATA** per selezionare il numero di gettoni da puntare per mano. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, ogni tocco aggiunge un gettone. Una volta raggiunto l'importo massimo, il numero di gettoni torna a 1. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare il numero dei gettoni toccando “+” o “-” sul pulsante.
- Tocca **PUNTATA MASSIMA** per portare la tua puntata all'importo massimo – ovvero 5 gettoni per mano – e distribuire automaticamente le carte.
- Il valore della puntata selezionata è valido per una mano. La tua puntata totale per round di gioco è data dalla singola puntata moltiplicata per il numero di mani prescelto.
- I limiti mostrati sulla destra si applicano al round di gioco e al numero di mani selezionato. Il limite minimo è pari all'importo della tua puntata totale quando punti un solo gettone del valore più basso. Il limite massimo è pari all'importo della tua puntata totale quando punti cinque gettoni del valore più elevato.
- Tocca il pulsante Carte per distribuirle.

- Seleziona le carte da tenere toccando il pulsante **TIENI** posto sulla carta. Il gioco è dotato di una funzione che tiene automaticamente le carte che già alla prima distribuzione costituiscono una mano vincente.
- Per cambiare le carte che hai deciso di non tenere, tocca nuovamente il pulsante **Carte**. Una volta sostituite, verrà verificato se le tue carte formano combinazioni vincenti.
- Se stai giocando con 4 o più mani, tocca una di queste per averne una visuale più ampia.
- Tocca **SCOMMETTI** per provare a raddoppiare la vincita totale del round di gioco.

## PULSANTI

**GETTONE** – Modifica il valore del gettone

**PUNTATA** – Seleziona il numero di gettoni (da 1 a 5) da puntare per mano.

**PUNTATA MASSIMA** – Punta 5 gettoni e distribuisce le carte automaticamente.

**TIENI** – Seleziona le carte che vuoi tenere; toccalo nuovamente per rilasciare la carta.

**SCOMMETTI** – Avvia la partita di raddoppio.

**Il pulsante "Carte"** – Distribuisce una nuova mano o sostituisce le carte che non hai tenuto.

## VINCITE

- Tutte le combinazioni vincenti e i loro premi (in base al numero di gettoni) sono descritte sulla tabella dei pagamenti accessibile dal Menu.
- Per ottenere gli importi delle vincite, moltiplica l'importo mostrato sulla tabella dei pagamenti per il valore del gettone selezionato. Il numero dei gettoni aumenta da sinistra a destra: la colonna più a sinistra corrisponde a 1 gettone e quella più a destra, a 5 gettoni. La colonna corrispondente al numero di gettoni attualmente selezionato si illumina.
- La combinazione vincente più bassa è una coppia di Jack: una coppia di valore inferiore (ad esempio, di dieci) non è considerata vincente; una coppia di valore superiore (ad esempio, di regine) lo è.
- Se hai più mani vincenti, le tue vincite vengono sommate.

## TABELLA DEI PAGAMENTI INTERATTIVA

Le vincite del round di gioco attuale vengono mostrate nella tabella dei pagamenti interattiva posta sulla sinistra. La tabella dei pagamenti interattiva utilizza un colore diverso per indicare ogni combinazione vincente. Le mani vincenti utilizzano gli stessi colori. Se stai giocando con più di una mano, un riquadro contenente il numero di



mani vincenti e l'importo delle vincite ottenute comparirà al fianco delle combinazioni rilevanti sulla tabella dei pagamenti.

## **SCOMMETTI**

Se ottieni almeno una mano vincente, puoi toccare **SCOMMETTI** e provare a raddoppiare il totale o la metà delle vincite ottenute nel round di gioco.

Tocca **RADDOPPIA** per puntare l'importo totale vinto o **RADDOPPIA LA METÀ** per puntare metà delle tue vincite e depositare il resto sul tuo saldo. Se l'importo attuale delle tue vincite non è divisibile per due, viene separato in due parti il più possibile uguali: la metà minore potrà essere puntata nella partita di raddoppio, mentre la metà maggiore verrà depositata sul tuo saldo.

L'importo che potresti vincere raddoppiando è mostrato nei campi **RADDOPPIA A** e **RADDOPPIA LA METÀ A**. Il campo **VINCITA** mostra l'importo che puoi riscuotere.

Durante la partita di raddoppio, il croupier estrae una carta scoperta e tu dovrai scegliere tra 4 carte coperte. Se la carta che scegli è di valore inferiore a quella del croupier, perdi la tua puntata. Se le carte hanno lo stesso valore, si verifica un pareggio e puoi scegliere se incassare le tue vincite originarie (toccando **RISCUOTI**) o raddoppiare nuovamente. Se la tua carta è di valore maggiore, vinci il doppio delle vincite che avevi puntato. Potrai quindi decidere se riscuotere le tue vincite o raddoppiare ancora. Puoi raddoppiare finché l'importo della tua vincita attuale non supera il limite indicato sulla destra.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97,30% quando giochi con il numero massimo di gettoni, e al 96,06% quando il numero dei gettoni giocati non raggiunge il limite massimo.

# Lotto Madness

## Slot a 5 rulli e 20 linee

Lo scopo di Lotto Madness è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Seleziona le tue linee di pagamento. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare le linee di pagamento toccando in progressione il pulsante **LINEE**. Quando viene raggiunto il limite massimo di linee, tocca nuovamente **LINEE** per riportare il loro numero a 1. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare il numero di linee di pagamento toccando “+” o “-” sul pulsante **LINEE**. Su tutti i dispositivi, tocca uno dei pulsanti delle linee posti ai lati dei rulli per selezionare tutte le linee di pagamento fino al numero desiderato. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Seleziona la tua puntata per linea. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare la puntata per linea toccando il pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA DELLA LINEA** per riportarlo al minimo. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare la puntata per linea toccando “+” o “-” sul pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. La puntata totale per round è data dalla puntata della linea moltiplicata per le linee attive.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **Gira** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- Tocca **PUNTATA MASSIMA** per selezionare tutte le linee di pagamento e far partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica è attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## VINCITE

- Le vincite vengono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal menù.
  - Vincita della linea = Puntata della linea × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
  - vincita **SCATTER** = puntata totale × moltiplicatore corrispondente, così come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano vincite su più linee di pagamento attive, queste vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa riga, sarà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti partono dal primo rullo a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostra i premi accumulati e la vincita di ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo (tranne **SCATTER** e **BONUS**) per creare la migliore combinazione vincente. Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia più elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento.

## SIMBOLO BONUS

I simboli **BONUS** possono comparire solo su 1° e 5° rullo. Quando appaiono ovunque e contemporaneamente su questi rulli, viene attivato il Bonus Crazy Wheel.

## BONUS CRAZY WHEEL

La partita bonus è dotata di una ruota Crazy Wheel divisa in tante sezioni. Ogni sezione contiene una combinazione unica di giri gratis e moltiplicatore. Gira la ruota per vincere giri gratis con un moltiplicatore.

Durante i giri gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando la stessa puntata della linea e lo stesso numero di linee del giro che ha attivato la funzione bonus. Se durante un giro gratis compaiono dei simboli **BONUS** su 1° e 5° rullo, vinci un numero casuale di altri giri gratis con lo stesso moltiplicatore.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, riefettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere riefettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 97.06%.

# Blackjack

Avvicinati a 21 più del croupier senza sballare.

Il nostro Blackjack è giocato con 6 mazzi di carte. Se non conosci il gioco del Blackjack, visita la sezione delle "Regole".

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Tocca una fiche per selezionarla. Tocca le postazioni disponibili (i cerchi sul tavolo). Ad ogni tocco, alla tua puntata viene aggiunta una fiche del valore selezionato. Puoi puntare su ciascuna mano da giocare, da una fino a cinque mani contemporaneamente.
- Tocca **ELIMINA PUNTATE** per rimuovere tutte le puntate dal tavolo.
- Tocca **RADDOPPIA** per raddoppiare tutte le puntate che hai piazzato sul tavolo.
- I limiti minimi e massimi di puntata dipendono dal tuo livello VIP e vengono visualizzati sulla tabella. I limiti vengono applicati solo alla puntata iniziale. Le azioni (come Cavallo, ecc.) che richiedono un'ulteriore puntata possono essere compiute anche se hai piazzato una puntata pari al limite massimo.
- Tocca il pulsante **DISTRIBUISCI** per distribuire le carte. Vengono distribuite due carte ad ogni giocatore e al croupier. Le carte vengono distribuite una ad una, procedendo a turno a partire dal giocatore più a destra. L'ultima carta va al croupier ed è coperta.
- Se stai giocando su più di una mano, le azioni vengono decise singolarmente e a partire dalla mano più a destra.
- Se la carta scoperta del croupier è un asso, ti viene offerta un'assicurazione. Tocca **SÌ** per assicurare una mano contro la possibilità che il croupier faccia Blackjack o tocca **SÌ A TUTTE** per assicurare tutte le mani in gioco. Se non desideri assicurarti, tocca **NO** o **NO A TUTTE**.
- Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, puoi dividere la tua mano toccando **CAVALLO**. Tocca **DAI CARTA** per chiedere un'altra carta o **RADDOPPIA** per raddoppiare la tua puntata e ricevere una terza carta. Se non desideri altre carte, tocca **STAI**.
- N.B. Assicurazione, Raddoppia e Cavallo richiedono una puntata aggiuntiva. Se sul tuo saldo non è presente abbastanza denaro per effettuare le puntate, non potrai utilizzare tali opzioni finché non effettuerai un deposito.
- Il croupier svela la carta coperta e distribuisce altre carte come da regolamento.
- La tua mano viene confrontata con quella del croupier.
- Se vuoi giocare un altro round, piazza le puntate come illustrato precedentemente o tocca **RIPUNTA**, per effettuare le stesse puntate del round

precedente, seguito da **DISTRIBUISCI** per distribuire la carte.  
Tocca **RIPUNTA & DISTRIBUISCI** per piazzare le stesse puntate del giro precedente e distribuire subito le carte.

## **PULSANTI**

**DISTRIBUISCI** – Distribuisci le carte.

**ELIMINA PUNTATE** – Elimina tutte le puntate sul tavolo.

**DAI CARTA** – Richiedi un'altra carta.

**STAI** – Non richiedi altre carte e termini il tuo turno.

**RADDOPPIA** – Se non sono ancora state distribuite le carte, questo pulsante raddoppia tutte le puntate sul tavolo. Se le carte sono già state distribuite, questo pulsante raddoppia la puntata della mano attuale e richiede una terza carta.

**SÌ / SÌ A TUTTE / NO / NO A TUTTE** – Quando ti viene offerta un'assicurazione, puoi decidere di proteggere le tue puntate dalla possibilità che il croupier faccia Blackjack.

**CAVALLO** – Dividi la mano in due.

**RIPUNTA** – Piazza le stesse puntate del round precedente.

**RIPUNTA & DISTRIBUISCI** – Piazza le stesse puntate del giro precedente e distribuisci subito le carte.

## **REGOLE**

L'obiettivo del Blackjack è ottenere una mano con un punteggio pari a 21 o che vi si avvicini più di quella del croupier senza sballare. Nel Blackjack, gli assi possono valere 1 o 11, le figure valgono 10 e le altre carte valgono quanto il loro valore nominale.

Se come prime due carte ricevi un asso e una carta che vale 10 punti, allora hai un Blackjack e vinci una volta e mezza la posta (se la tua puntata era di 10, ricevi 25). Se il punteggio totale delle tue carte è più prossimo al 21 di quello del banco, vinci un importo pari alla tua puntata (se la tua puntata era di 10, ricevi 20). Se il totale delle tue carte è maggiore di 21, "sballi" e perdi la tua puntata. \ Se tu e il banco avete lo

stesso punteggio (da 17 a 21), nessuno dei due vince e la tua puntata ti viene restituita. Un Blackjack batte un punteggio di 21 ottenuto con più di due carte.

Il nostro Blackjack segue le regole standard di “Las Vegas Strip”, con le seguenti eccezioni:

- Dopo ogni mano, le carte utilizzate vengono aggiunte nuovamente al mazzo, che viene mescolato.
- Il giocatore non può dividere una mano divisa.
- Il giocatore può raddoppiare solo una volta per mano.
- Gli assi divisi possono ricevere solo un'altra carta.
- Il giocatore può raddoppiare dopo avere diviso.
- in nessun caso il banco controlla se ha un Blackjack.
- Il croupier prende un'altra carta quando il totale delle sue carte è pari o inferiore a 16 e sta quando il punteggio è pari o superiore a 17 (inclusi i soft 17). Il croupier non prende carta quando il giocatore "sballa".
- Se il giocatore raddoppia e la prima carta del banco vale 11 (ASSO), con il banco che fa Blackjack, il giocatore perde entrambe le puntate. Se la prima carta del banco vale 10 e il banco fa Blackjack, al giocatore viene restituita la puntata del raddoppio.

## **CAVALLO**

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, puoi dividerle in due mani diverse piazzando una seconda puntata dello stesso valore. Potrai quindi richiedere carte aggiuntive per entrambi le mani. Puoi chiedere quante carte vuoi per ogni mano divisa ma se hai diviso due assi, riceverai solo una carta per ogni asso. Se ricevi un asso e una carta di valore 10 in una mano divisa, questa viene considerata un 21 ma non un Blackjack. Il giocatore può raddoppiare solo una volta per mano e mai per un Blackjack o dopo avere diviso due assi.

## **RADDOPPIA**

Se, una volta ricevute le tue prime due carte pensi che la terza carta possa permetterti di battere il croupier, puoi raddoppiare la tua puntata. La posta viene raddoppiata (la differenza verrà prelevata dal tuo saldo) e ricevi un'altra carta.

## **ASSICURAZIONE**

Se la carta scoperta del banco è un Asso, ti viene offerta l'Assicurazione: puoi assicurarti contro il banco e il suo possibile Blackjack. Acquistando l'assicurazione,



piazzi separatamente sul tavolo il 50% della tua puntata iniziale. Se il banco realizza un Blackjack, vieni pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (perché ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il banco non realizza Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

## SFILZA DI 10 CARTE

È teoricamente possibile che il giocatore prenda 10 carte senza sballare. In questo caso, la mano del giocatore vince automaticamente, tranne nel caso in cui il banco abbia un Blackjack.

La regola della Sfilza di 10 Carte è applicabile anche ad una mano divisa.

## TABELLA DEI PAGAMENTI

Vincite	Premi
Mano vincente	1:1
Assicurazione	2:1
Blackjack	3:2

Il formato dei premi di questo gioco implica che, in caso di vittoria, ricevi indietro la tua puntata più un importo che corrisponde ad un suo multiplo.

**Nota sulle disconnessioni:** se ti disconnetti da Internet durante la partita, effettua nuovamente l'accesso al casinò. Verrai automaticamente indirizzato al gioco e potrai proseguire la partita dal punto in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, ti verranno pagate le vincite precedenti.

Se desideri controllare i risultati di giochi vecchi o ottenere ulteriori informazioni sui giochi più recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il tuo solito nome utente e la password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** il malfunzionamento rende nulle le vincite e le giocate.

**Nota sulle puntate incomplete:** le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 99,58%.

# Monty Python's Spamalot

Slot a 5 rulli e 20 linee

Lo scopo di Monty Python's Spamalot è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Puntata totale per round = puntata della linea moltiplicata per le linee di pagamento attive.
- Puoi selezionare linee di pagamento e puntata della linea dal pannello delle **OPZIONI DI PUNTATA**.
  - In modalità verticale, puoi accendere al pannello premendo il pulsante delle **OPZIONI DI PUNTATA**, posto sotto ai rulli e caratterizzato dai segni "-" e "+". Per chiudere il pannello, tocca nuovamente il pulsante o un punto qualsiasi sui rulli.
  - In modalità orizzontale, tocca la freccia al lato della schermata per accedere al pannello. Per chiudere il pannello, tocca nuovamente la freccia o un punto sui rulli.
  - Seleziona le tue linee di pagamento dal pannello, premendo i pulsanti "-" o "+" posti sopra **LINEE**.
  - Seleziona la tua puntata della linea premendo i pulsanti "-" o "+" posti sopra **PUNTATA DELLA LINEA**.
- Puoi inoltre attivare o disattivare la modalità Turbo. Quando attivata, alcune animazioni e alcuni suoni delle vincite vengono evitati e i rulli girano più velocemente. In modalità verticale, il pulsante della modalità Turbo è posizionato sotto ai rulli. In modalità orizzontale, il pulsante è posto nel pannello delle **OPZIONI DI PUNTATA**.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante **GIRA** o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- È inoltre possibile fare girare i rulli utilizzando la funzione automatica. Tieni premuto il pulsante **GIRA** per accedere alle impostazioni del Gioco Automatico. Per chiudere il riquadro, tocca nuovamente la freccia o un punto qualsiasi sui rulli.
  - Trascina il cursore verso sinistra o destra per scegliere il numero di giri automatici da effettuare.
  - Tocca il pulsante **AVVIA AUTOMATICO** per avviare la sessione automatica. Puoi terminare la sessione automatica toccando il pulsante **STOP AUTOMATICO** che mostra il numero di giri rimanenti.

- Tocca il pulsante **GIOCA** per avviare la funzione attivata. Al termine della funzione, tocca **CONTINUA** nella schermata riassuntiva delle vincite per tornare alla partita principale o riprendere la modalità automatica.

## VINCITE

- Le vincite vengono calcolate in base alla **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal Menu.
  - Vincita della linea = puntata della linea per il moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
  - Vincita **SCATTER** = puntata totale per il moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano combinazioni vincenti su più di una linea di pagamento attiva, le vincite vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa linea, verrà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti devono partire dal rullo posto più a sinistra e i simboli devono essere disposti consecutivamente. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- Le vincite accumulate e tutti i premi delle linee vengono mostrati ad ogni giro vincente. In caso di grandi vincite, una finestra corrispondente mostrerà il premio totale del giro.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo, ad eccezione di **SCATTER**, **BONUS** e **PARTITA JACKPOT**, per creare la migliore combinazione vincente. Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva, come specificato sulla Tabella dei Pagamenti. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia più elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento.

Se 3 o più **SCATTER** appaiono contemporaneamente in qualsiasi punto dei rulli, vengono attivate le Partite Gratis. I simboli **SCATTER** non compaiono durante le Partite Gratis.

## **SIMBOLO BONUS**

I simboli **BONUS** compaiono solo su 1° e 5° rullo, durante la partita principale. Se i simboli **BONUS** compaiono ovunque e contemporaneamente su 1° e 5° rullo durante la partita principale, viene attivata una partita Bonus. Monty Python's Spamalot offre 4 partite Bonus attivate nel seguente ordine: Attacco al Castello, Da qui non si passa, Cavalieri che dicono tiè e Coniglio Assassino.

Al termine del Bonus attivato, riprende la partita principale. Una volta attivato e giocato l'ultimo dei quattro Bonus (il Coniglio Assassino), il ciclo riparte dal Bonus Attacco al Castello.

I Bonus non possono essere attivati durante le Partite Gratis.

## **SIMBOLO PARTITA JACKPOT**

Il simbolo **PARTITA JACKPOT** compare solo sul 3° rullo e solo durante le Partite Gratis. Se raccogli 5 simboli **PARTITA JACKPOT** durante le Partite Gratis, vinci l'accesso alla Partita Jackpot del Sacro Graal, in cui potresti vincere il Jackpot del Sacro Graal o il Jackpot del Sacro Graal Piccolino.

## **FUNZIONE PARTITE GRATIS**

Vinci 10 Partite Gratis con **PARTITA JACKPOT** e simboli **WILD** extra. Durante le Partite Gratis, non possono essere attivati i Bonus né è possibile vincere ulteriori Partite Gratis.

Durante le Partite Gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee di pagamento e la stessa puntata per linea del giro che ha attivato la funzione. Ad ogni giro vengono collezionati i simboli **PARTITA JACKPOT** e vengono distribuiti sui rulli fino a 5 simboli **WILD** extra. Anche nel caso in cui vengono sostituiti dai simboli **WILD**, i simboli **PARTITA JACKPOT** vengono raccolti e aggiunti al contatore posto al di sopra dei rulli

## **LA PARTITA JACKPOT DEL SACRO GRAAL**

5 simboli **PARTITA JACKPOT** comparsi durante le Partite Gratis attivano la Partita Jackpot del Sacro Graal, che inizierà subito dopo.

Nella Partita Jackpot del Sacro Graal dovrai risalire un sentiero di montagna che conduce al Sacro Graal. Il cammino verso il Sacro Graal è suddiviso in 6 livelli, in

ognuno dei quali per vincere dovrai scegliere uno dei seguenti personaggi: 7 galline, 6 conigli assassini, 5 mani, 4 cavalieri, 3 mucche e 2 Quella-cosa-lì. Ad ogni livello dovrai toccare uno dei personaggi per vincere un premio in denaro e procedere al livello successivo.

Se effettui la scelta corretta in tutti i livelli, vinci casualmente il Jackpot del Sacro Graal o il Jackpot del Sacro Graal Piccolino! Più è alta la puntata nella partita principale, maggiori sono le possibilità di vincere uno dei jackpot.

Ma fa' attenzione: se il personaggio che hai selezionato non ti assegna un premio in denaro, verrai schiacciato da un piede e la tua sequenza fortunata terminerà.

## **BONUS ATTACCO AL CASTELLO**

Nel Bonus Attacco al Castello, 4 cavalieri assediano un castello. Tocca una delle 6 postazioni in cui collocare i cavalieri. I cavalieri si spostano sulla posizione selezionata e dal castello viene sparata una mucca.

Se la mucca manca i cavalieri, vinci un premio in denaro! Potrai quindi selezionare un'altra posizione dei cavalieri per vincere un ulteriore premio. Se la mucca colpisce i cavalieri, termina la tua sequenza vincente e il Bonus si conclude.

## **BONUS DA QUI NON SI PASSA**

Nel Bonus 'Da qui non si passa' dovrai combattere un cavaliere e avrai 4 colpi a disposizione.

La partita bonus inizia con un moltiplicatore di vincita da x5. Tocca 'Attacca!' per batterti con il cavaliere. Se riesci a staccargli un arto, vinci un premio in denaro! Se lo manchi, vinci comunque un premio ma il moltiplicatore di vincita diminuisce di un punto.

## **BONUS CAVALIERI CHE DICONO TIÈ**

Nel Bonus Cavalieri che dicono tiè, ti imbattevi in cavalieri in cerca di cespugli. Verrai condotto a un villaggio in cui dovrai selezionare una delle 3 case. Tocca la casa che preferisci. I cavalieri ricevono il loro cespuglio e viene rivelato l'importo del premio in denaro.

Tocca 'Tienilo' per incassare questo premio o 'Cambia' per selezionare un'altra casa. Se scegli tutt'e tre le case, il terzo premio è quello definitivo e non può essere cambiato.

## **BONUS CONIGLIO ASSASSINO**

Nel Bonus Coniglio assassino, dovrai aiutare i cavalieri a oltrepassare un coniglio assassino. Tocca una roccia per selezionarla. Un cavaliere cercherà di uccidere il coniglio assassino lanciando una granata sulla roccia scelta. Se il coniglio muore, tutti i cavalieri potranno passare e ognuno di loro ti assegnerà un premio in denaro! Se il coniglio sopravvive, uno dei cavalieri verrà ucciso e dovrai selezionare una nuova roccia. Il Bonus Coniglio Assassino continua finché il coniglio non viene ucciso.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al Casinò. Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si è interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al Casinò, la partita ripartirà dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Menù e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale minima di ritorno teorico al giocatore (RTP), senza includere il Jackpot, è pari al 90.99%. La percentuale massima di ritorno teorico al giocatore (RTP), includendo il Jackpot, è pari al 93.99%.

# Pink Panther

## Slot a 5 rulli e 40 linee

Lo scopo di Pink Panther Ã¨ ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

- Seleziona le tue linee di pagamento. In questo gioco, le linee di pagamento possono essere selezionate in gruppi di 5 partendo da 1 (1, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40). Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare le linee di pagamento toccando in progressione il pulsante **LINEE**. Una volta raggiunto il limite massimo di linee di pagamento, tocca nuovamente **LINEE** per riportarne il numero a 1. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare il numero di linee di pagamento toccando "+" o "-" sul pulsante **LINEE**. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di pagamento attive.
- Seleziona la tua puntata per linea. Su smartphone e dispositivi di pari dimensioni, puoi selezionare la puntata per linea toccando il pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA DELLA LINEA** per riportarlo al minimo. Su tablet e dispositivi di pari dimensioni, puoi modificare la puntata per linea toccando "+" o "-" sul pulsante **PUNTATA DELLA LINEA**. La puntata totale per round Ã¨ data dalla puntata della linea moltiplicata per le linee attive.
- Per fare girare i rulli con linee e puntate attualmente selezionate, tocca il pulsante Gira o scorri il dito verso l'alto o il basso sui rulli.
- Tocca **PUNTATA MASSIMA** per selezionare tutte le linee di pagamento e far partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica Ã¨ attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## VINCITE



- Le vincite vengono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** a cui è possibile accedere dal menù.
- Vincita della linea = Puntata della linea × moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
- vincita **SCATTER** = puntata totale × moltiplicatore corrispondente, come da tabella dei pagamenti.
- Se si verificano vincite su più linee di pagamento attive, queste vengono sommate. Nel caso in cui si ottengano due combinazioni vincenti sulla stessa riga, sarà pagata solamente la vincita più alta. Le combinazioni vincenti partono dal primo rullo a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** fa eccezione a tali regole. A seguito puoi ottenere ulteriori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostra i premi accumulati e la vincita di ogni linea di pagamento.

## SIMBOLO WILD

Il simbolo **WILD** può sostituire ogni altro simbolo (tranne **SCATTER**) per creare la migliore combinazione vincente possibile.

Esiste anche un pagamento extra per 2 o più simboli **WILD** su una linea di pagamento attiva. Nel caso in cui l'importo della vincita con **WILD** sia elevato, questa sostituisce la vincita ottenibile con simbolo regolare (con **WILD** sostitutivo).

## SIMBOLO SCATTER

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento.

## PARTITE BONUS

Pink Panther offre quattro diverse partite Bonus. Una volta attivata una partita bonus, tocca il pulsante Gioca.

### Bonus Wheel of Pink

In questo Bonus, la Pink Panther gira due ruote. La ruota esterna premia con vari moltiplicatori della puntata totale utilizzata nel giro che ha attivato la funzione, dando la vincita totale del Bonus, mentre la ruota interna offre due opzioni – RIGIRA E RISCUOTI. Tocca **GIRA** o **RIGIRA** per fare girare le ruote. Quando la ruota

interna si ferma su **RISCUOTI**, il premio viene automaticamente incassato e la partita Bonus si conclude.

### **Bonus Color Pink**

Nella partita Bonus Color Pink, la Pink Panther e l'omino dipingono dei numeri su un muro, rispettivamente in rosa e in blu. Tocca **DIPINGI** per iniziare a farlo. Al termine di un round di pittura, la vincita totale del Bonus  $\tilde{}$  data dalla somma dei numeri rosa moltiplicata per la puntata totale del giro che ha attivato la funzione.

Seleziona **RIDIPINGI** per riprovare o **RISCUOTI** per incassare il premio e terminare la partita. Puoi giocare fino a 3 round. Al termine del terzo round, il premio corrispondente viene incassato automaticamente.

### **Bonus Pink Trail**

In questa partita Bonus, l'ispettore Clouseau seguir $\tilde{}$  delle impronte per 4 round alla ricerca di un diamante rubato. Ogni impronta nasconde un moltiplicatore della puntata totale del giro che ha attivato la funzione, oppure una trappola che porta via met $\tilde{}$  dei premi vinti e termina il bonus. Il numero di impronte presenti in ogni round  $\tilde{}$  scelto casualmente.

Al termine di ogni round vincente, seleziona **CONTINUA** or **RISCUOTI**.

Seleziona **RISCUOTI** per incassare i premi vinti e terminare la partita bonus.

Seleziona **CONTINUA** per continuare a seguire le impronte, rischiando per $\tilde{}$  di finire in una trappola. Completa tutt'e 4 i round senza finire in trappola per trovare il diamante e raddoppiare le vincite.

### **Bonus Crack the Pink Code e Partite Gratis**

Nel Bonus Crack the Pink Code, la Pink Panther apre casseforti che contengono Partite Gratis, moltiplicatori o un **WILD ESPANDIBILE** posto sul 3 $\hat{}$  rullo delle Partite Gratis. Il moltiplicatore fa s $\tilde{}$  che ogni vincita ottenuta durante le Partite Gratis venga moltiplicata per quel numero. **WILD ESPANDIBILE** sul 3 $\hat{}$  rullo: se dopo un giro compare un simbolo **WILD** sul 3 $\hat{}$  rullo e con questo  $\tilde{}$  possibile ottenere una combinazione vincente ovunque su quel rullo, il simbolo **WILD** si espande fino a coprirlo per intero. Tutte le posizioni sul rullo verranno temporaneamente considerate dei **WILD**. Verranno pagate tutte le combinazioni vincenti che ne risulteranno.

Tocca una cassaforte per rivelarne il contenuto. Quando la Pink Panther apre una cassaforte che contiene della dinamite, vinci un altro premio e la partita Bonus si conclude.

Tocca **CONTINUA** per avviare le Partite Gratis. Durante le Partite Gratis, i rulli girano automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e la stessa puntata per linea del giro che le ha attivate.

## LA FUNZIONE PINK POW

Nel corso della funzione Pink Pow, dopo un giro la Pink Panther trasforma casualmente da 2 a 6 simboli sui rulli in simboli **WILD**. Questi simboli **EXTRA WILD** possono sostituire tutti gli altri simboli, tranne **SCATTER**. Le vincite **SCATTER** vengono pagate prima che i simboli **EXTRA WILD** vengano distribuiti.

## LA JACKPOT ADVENTURE

La Jackpot Adventure può essere attivata dopo ogni giro, inclusi quelli non vincenti. Più alta la puntata, maggiori sono le possibilità di accedere alla Jackpot Adventure.

Puoi vincere uno dei due jackpot (Major Pink e Minor Pink) o il premio di consolazione previsto. I Jackpot offrono premi di importo diverso. Accedere alla partita bonus garantisce la vincita di uno dei tre premi.

La schermata di gioco mostra 12 porte tra cui scegliere. Dietro ogni porta si nasconde uno dei seguenti tre personaggi: La Pink Panther, L'ispettore Clouseau o l'omino. Trova 5 Pink Panther per vincere il jackpot Major Pink. Trova 4 ispettori Clouseau per vincere il jackpot Minor Pink. Trova 3 omini per vincere il premio di consolazione.

La partita Jackpot Adventure ha un timer di reazione. Ciò significa che nel caso non selezionassi le porte nel tempo previsto, queste si apriranno automaticamente e ti verrà assegnato il premio.

I termini e le condizioni del Jackpot per questo gioco sono i seguenti:

**Tassa di contribuzione** (la percentuale di ogni puntata che viene versata nel jackpot): 1.40%

**Condizioni di vincita** (i risultati necessari per la vincita del Jackpot): Trova:  
5 Pink Panther per vincere il Major Pink;  
4 Ispettori Clouseau per vincere il Minor Pink;

3 Omini per vincere il premio di consolazione.

**Requisiti di vincita** (condizioni necessarie per puntare al Jackpot):

Gioca con la slot Pink Panther

Le quattro partite Bonus, la funzione Pink Pow e la Jackpot Adventure vengono attivate casualmente durante la partita principale e mai nel corso delle Partite Gratis. La funzione Pink Pow, una partita Bonus, la Jackpot Adventure o una qualsiasi loro combinazione possono essere attivate contemporaneamente dopo un giro, anche se questo non Ã¨ vincente.

**Nota sulle disconnessioni:** In caso di disconnessione da internet durante la partita, rieffettua l'accesso al CasinÃ². Verrai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai continuare la partita dal punto in cui si Ã¨ interrotta. Se riapri il gioco senza avere rieffettuato l'accesso al CasinÃ², la partita ripartirÃ  dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri controllare i risultati di vecchie partite o ottenere ulteriori informazioni sulle partite recenti, potrai farlo tramite la versione desktop del casinÃ². Usa i tuoi soliti nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** I malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le puntate.

**Nota sulle puntate in sospeso:** Le puntate non confermate vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel MenÃ¹ e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

La percentuale minima di ritorno teorico al giocatore (RTP), senza includere il Jackpot Progressivo, Ã¨ pari al 93,99%. La percentuale massima di ritorno teorico al giocatore (RTP), includendo il Jackpot Progressivo, Ã¨ pari al 95,39%.

THE PINK PANTHER TM & © 1964-2014 Metro-Goldwyn-Mayer Studio Inc. Tutti i diritti riservati. METRO-GOLDWYN-MAYER TM & © 2015 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. Tutti i diritti riservati.

# Santa's Gifts

Slot a 9 rulli e 8 linee



## Obiettivi

Lo scopo di Santa's Gifts è ottenere una combinazione vincente di simboli facendo girare i rulli. Solo le linee vincenti attive possono registrare vincite. La tabella dei pagamenti contiene un elenco delle combinazioni vincenti e del loro premio. L'importo vinto dal giocatore è il premio moltiplicato per la puntata di linea.

## Istruzioni

1. Tocca le frecce o sfoglia lo schermo per selezionare le linee vincenti su cui vuoi puntare.
2. Tocca il pulsante PUNTATA DI LINEA per aumentare l'importo della puntata sulla linea.
3. Tocca GIRA.

## RTP

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 96,92%.

## Informazioni aggiuntive

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.

# The Incredible Hulk

Slot machine a 5 rulli e 25 linee

Lo scopo di The Incredible Hulk è ottenere una combinazione vincente di simboli dopo la rotazione dei rulli.

## PER GIOCARE LA PARTITA

- Decidi la puntata per linea. Sugli smartphone, la puntata per linea è selezionabile toccando il tasto **PUNTATA PER LINEA**. Ogni tocco aumenta l'importo della puntata. Una volta raggiunto l'importo massimo, tocca nuovamente **PUNTATA PER LINEA** per ritornare al valore minimo. Sui tablet, l'importo della puntata per linea può essere modificato toccando "+" o "-" sul tasto **PUNTATA PER LINEA**. Puntata totale per round = puntata per linea x linee di pagamento attive.
- Seleziona le tue linee di pagamento. Sugli smartphone, le linee di pagamento vengono selezionate toccando progressivamente il tasto **LINEE**. Ogni tocco seleziona una linea in più. Quando viene raggiunto il numero massimo di linee di pagamento, tocca nuovamente **LINEE** per ritornare ad un valore pari a 1. Sui tablet, il numero di linee di pagamento può essere modificato toccando "+" o "-" sul tasto **LINEE**. Su qualsiasi dispositivo, puoi toccare uno dei tasti delle linee posti sui lati dei rulli per selezionare tutte le linee di pagamento fino al numero richiesto. Le vincite sono valide esclusivamente sulle linee di puntata attive.
- Per fare girare i rulli con le linee e la puntata per linea selezionate, premi Gira o scorri il dito su e giù sui rulli stessi. Premendo **PUNTATA MASSIMA** attivi tutte le linee di pagamento, imposti la più alta puntata per linea e fai partire i rulli.
- Tocca il pulsante **AUTOMATICO** per fare comparire la ruota di gioco automatico che puoi controllare scorrendo il dito verso sinistra o destra. Puoi selezionare da 10 a 50 giri in gruppi di 10. Per avviare la sessione automatica, tocca il tasto "Gioca" posto al centro della ruota. Quando la sessione automatica è attiva, il pulsante "Gira" viene sostituito da "Stop", con un contatore che mostra il numero di giri rimasti. Tocca "Stop" per terminare la sessione automatica.

## INFORMAZIONI SUI PAGAMENTI

- Le vincite sono calcolate sulla base della **Tabella dei pagamenti** che trovi nel menù.
  - Vincita della linea = puntata per linea x il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.
  - Vincita **SCATTER** = puntata complessiva x il corrispondente moltiplicatore in base alla tabella dei pagamenti.

- Se vi sono combinazioni vincenti su più di una linea di pagamento attiva, i premi vengono sommati. Se sulla stessa linea vi sono più combinazioni vincenti, viene pagata quella di importo maggiore. Le combinazioni vincenti devono essere disposte a partire dal rullo più a sinistra e i simboli devono essere consecutivi. Il simbolo **SCATTER** non segue queste regole. Più in basso, troverai maggiori informazioni sul simbolo **SCATTER**.
- In caso di giro vincente, la finestra delle vincite mostrerà i premi accumulati e l'importo per ogni linea di pagamento.

## **SIMBOLO WILD**

Il simbolo **WILD** (l'Incredibile Hulk) appare solo sui rulli 2, 3 e 4. Il simbolo **WILD** può sostituire qualsiasi altro simbolo, eccetto il simbolo **SCATTER** e quello dello **SMASH BONUS**, necessario per formare la miglior combinazione vincente possibile.

Il simbolo **WILD** (l'Incredibile Hulk) appare solo sui rulli 2, 3 e 4. Il simbolo **WILD** può sostituire qualsiasi altro simbolo, eccetto il simbolo **SCATTER** e quello dello **SMASH BONUS**, necessario per formare la miglior combinazione vincente possibile.

## **SIMBOLO SCATTER**

I simboli **SCATTER** possono apparire su qualsiasi linea di pagamento. 3 o più simboli **SCATTER** tra i risultati del giro premiano con una vincita che viene moltiplicata per la puntata totale e aggiunta alle vincite della linea di pagamento.

3 o più simboli **SCATTER** ovunque sui rulli regalano 10 partite gratis con un moltiplicatore x3. Quando i simboli **SCATTER** compaiono sui rulli nel corso di un giro ripetuto della funzione Hulk espandibile, non puoi vincere le partite gratuite.

## **PARTITE GRATIS**

Se tre o più **SCATTER** appaiono simultaneamente in qualsiasi punto dei rulli, vinci 10 partite gratuite con moltiplicatore x3. I rulli girano automaticamente con lo stesso numero di linee e la stessa puntata per linea del giro che ha attivato le partite gratuite.

Se durante le partite gratuite appaiono tre o più simboli **SCATTER** ovunque sui rulli, si vincono altre 10 partite gratis. Il moltiplicatore resta lo stesso. Durante le partite gratuite non può essere vinto il bonus Smash. La funzione Hulk espandibile non può essere vinta durante le partite gratis.

## **BONUS SMASH**

Se su qualsiasi posizione di entrambi il 1° e 5° rullo appare il simbolo **SMASH BONUS**, viene attivato il Bonus Smash. Nella prima fase di gioco, dovrai scegliere 3 delle 7 auto della polizia da distruggere. Per ogni auto colpita, vincerai un premio in contanti da 1 a 8 volte la puntata totale. Nella seconda fase di gioco, dovrai scegliere 1 dei 3 elicotteri della polizia per vincere un moltiplicatore (da 2, 3 o 5). L'importo vinto verrà moltiplicato per il moltiplicatore selezionato.



Il Bonus Smash ha una funzione speciale, la **Hulk Rage**, che viene attivata casualmente. Nella funzione Hulk Rage, Hulk distrugge tutte e sette le auto e vinci tutti i premi corrispondenti prima di selezionare il moltiplicatore.

## LA FUNZIONE HULK ESPANDIBILE

La funzione Hulk espandibile viene attivata quando il simbolo **WILD** compare nella posizione centrale del terzo rullo. Hulk copre interamente il terzo rullo e tutte le sue posizioni vengono considerate simboli **WILD**. Vinci due giri gratis (giri ripetuti) durante i quali solo i rulli 1, 2, 4 e 5 girano, mentre il terzo rullo rimane coperto di simboli **WILD**.

Quando il simbolo **WILD** compare ovunque e contemporaneamente sui rulli 2, 3 e 4, la funzione Hulk espandibile viene attivata sugli stessi rulli. Hulk copre interamente i rulli 2, 3 e 4 e tutte le loro posizioni vengono considerate simboli **WILD**. Vinci un giro gratis (giro ripetuto) durante il quale solo i rulli 1 e 5 girano, mentre i rulli 2, 3 e 4 rimangono coperti da simboli **WILD**.

Quando la funzione viene attivata sui rulli 2, 3 e 4, non può essere attivata sul terzo rullo.

Durante i giri ripetuti i rulli usano automaticamente lo stesso numero di linee e puntate per linea del giro che ha attivato la modalità Hulk espandibile. Durante i giri ripetuti la modalità Hulk espandibile non può essere attivata. Lo Smash Bonus può essere vinto durante i giri ripetuti con Hulk espandibile solo nel gioco principale e non nelle partite gratis. Le partite gratis non possono essere avviate (o riavviate) durante i giri ripetuti dell'Hulk espandibile.

## MARVEL MYSTERY JACKPOT

Il Marvel Mystery Jackpot è un gioco con Jackpot progressivo multi-livello disponibile e collegato a tutti i giochi Marvel. Una piccola percentuale di ogni puntata effettuata nelle slot Marvel viene versata nel Jackpot progressivo. Puoi vincere quattro diversi livelli di jackpot: Power, Extra Power, Super Power e Ultimate Power. I diversi tipi di jackpot si differenziano per l'importo del premio.

La partita Jackpot può essere attivata casualmente ad ogni giro di ogni gioco collegato. Accedere alla partita Jackpot assicura la vincita di uno dei quattro premi.

La partita Jackpot presenta una schermata composta da 20 caselle, ciascuna delle quali nasconde uno dei quattro simboli del jackpot. Toccando una casella, scopri il simbolo corrispondente. Una volta trovati tre simboli uguali, vinci il jackpot corrispondente. Il gioco Marvel Mystery Jackpot ha un timer. Se non riesci a trovare tre simboli uguali prima che scada il tempo, la partita viene automaticamente completata e ti viene notificato il premio. I premi del Jackpot vengono sommati alle eventuali vincite della partita principale e mostrati nel riquadro "Vincite".

I termini e le condizioni del Jackpot per questo gioco sono i seguenti:

<b>Jackpot minimo</b> (l'importo di partenza del Jackpot):	L'ammontare del Jackpot parte da 0.
<b>Tassa di contribuzione</b> (la percentuale di ogni puntata che viene versata nel jackpot):	0.99%

**N.B.**

- La programmazione del Marvel Mystery Jackpot impedisce vincite simultanee del jackpot.
- Problemi alla connessione Internet possono provocare ritardi nella ricezione di messaggi o aggiornamenti ma non influiscono sulle vincite reali del Jackpot.
- Se un Jackpot viene sospeso (perch  un gioco   stato rimosso), ne verrai informato dal casin .

**Nota sulle disconnessioni:** Se dovessi disconnetterti da Internet durante una partita, riefettua l'accesso al casin . Sarai automaticamente reindirizzato al gioco e potrai riprendere la partita dal punto in cui era stata interrotta. Se riapri il gioco senza avere effettuato nuovamente l'accesso al casin , la partita ripartir  dall'inizio. In entrambi i casi, le tue vincite precedenti verranno pagate.

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casin . Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sui malfunzionamenti:** Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.

**Nota sulle puntate incomplete** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Puoi importare altro denaro nel gioco andando nel Men  e toccando il pulsante **Versa Denaro**.

Il ritorno teorico al giocatore (RTP)   94.82%.

# Vacation Station

**Slot a 9 rulli e 8 linee**

## **Obiettivi**

Lo scopo di vacation Station è ottenere una combinazione vincente di simboli facendo girare i rulli. Solo le linee vincenti attive possono registrare vincite. La tabella dei pagamenti contiene un elenco delle combinazioni vincenti e del loro premio. L'importo vinto dal giocatore è il premio moltiplicato per la puntata di linea.

## **Istruzioni**

1. Tocca le frecce o sfoglia lo schermo per selezionare le linee vincenti su cui vuoi puntare.
2. Tocca il pulsante PUNTATA DI LINEA per aumentare l'importo della puntata sulla linea.
3. Tocca GIRA.

## **Limiti di gioco**

Puntata massima: €4

Puntata minima: €0,01

Puntata di linea massima: €0,50

Puntata di linea minima: €0,01

Numero di linee: 8

## **RTP**

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è pari al 96,37% - 96,93%.

# Spider-Man: Attack of The Green Goblin

Slot 5 rulli 25 linee

L'obiettivo di Spider-Man: Attack of The Green Goblin è ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

## Per giocare:

- Le puntate di linea si scelgono cliccando su + e – sotto **Puntata per linea** per incrementare o decrementare l'importo.
- Spider-Man: il gioco Attack of the Green Goblin si gioca sempre con 25 linee vincenti attive. Il numero di linee vincenti attive è fisso e non può essere cambiato dal giocatore.
- Puntata totale del giro = puntata per linea X linee di vincita attive.
- Cliccando su **Gira** si girano le ruote con l'attuale selezione di linee e puntate di linea. Durante la rotazione dei rulli, il bottone **Gira** diventa **Stop**. Cliccando **Stop** si termina l'animazione della rotazione e viene immediatamente mostrato il risultato del giro.
- I rulli possono anche essere avviati usando la funzione **Auto Play**. Passa il mouse sul pulsante **Gioco automatico** per visualizzare l'elenco delle opzioni. Seleziona il numero di giri da giocare automaticamente. Cliccando su un'opzione, la funzione Autoplay partirà. Durante la modalità **Autoplay**, il pulsante Autoplay si trasforma in **Stop**. La Modalità Automatica finisce non appena il numero di giri selezionati dal giocatore è stato raggiunto oppure se il giocatore clicca su **Interrompi**.
- Clicca il pulsante **Modalità Turbo** per attivare o disattivare tale modalità, ovvero per attivare o disattivare animazioni e suoni e per far girare i rulli più o meno velocemente.
- Le vincite sono calcolate in base alla tabella delle vincite. Vincita per linea = puntata per linea X moltiplicatore corrispondente indicato sulla tabella delle vincite. Si può accedere alla tabella dei premi tramite il pulsante Pagina **Info**.
- Su una linea di vincita data, sarà pagata solo la combinazione più alta, mentre le vincite simultanee su linee di vincita differenti saranno accumulate.
- In caso di un giro vincente, la **Vincita** visualizza le vincite accumulate. Il contatore delle vincite può essere fermata facendo clic sul campo Vincita che poi è visualizzata sul display immediatamente.
- La vincita della via e la vincita totale sono visualizzate nella striscia ubicata in fondo ai rulli o nella finestra di gioco.

## Pagina Info:

- Cliccando su **Info** si apre lo schermo di riferimento che descrive le varie componenti del gioco. Cliccando sulle frecce poste nell'angolo inferiore destro dello schermo si potrà navigare tra diverse schermate informative.

- Lo schermo **Tabella delle vincite** mostra tutte le combinazioni vincenti. Se viene aperto dopo un tiro vincente, la combinazione vincente (quantità di simboli e moltiplicatore di giocata) è evidenziata e lampeggia.
- La schermata della modalità **Spider-Man Wild** spiega in che modo si attiva la modalità e ne descrive lo svolgimento mentre è attiva.
- La schermata della modalità **Spidey Snapshot** spiega in che modo si attiva la modalità e ne descrive lo svolgimento mentre è attiva.
- La schermata **Spider-Man Collection** spiega le condizioni per l'avvio del bonus e ne descrive i premi.
- La schermata della modalità **Ultimate Fight** spiega l'avvio della modalità e le sue regole.
- La schermata della modalità **City Chase** spiega l'avvio della modalità e le sue regole.
- La schermata delle giocate gratuite **Hot Zone** spiega come si attivano e come si giocano le giocate gratuite Hot Zone.
- La schermata delle giocate gratuite **Rivaling** spiega come si attiva la modalità Rivaling, e le regole delle giocate gratuite Rivaling.
- La schermata delle giocate gratuite **Radioactive** spiega come si attiva la modalità Radioactive Spider, e le regole delle giocate gratuite Radioactive.
- Lo schermo **Jackpot progressivo misterioso multilivello Marvel** descrive come vincere l'accesso al gioco del Jackpot progressivo misterioso multilivello Marvel che fa vincere uno dei quattro jackpot e spiega le regole del gioco.
- La schermata **Linee di vincita** elenca ogni possibile combinazione di linee di pagamento e illustra le regole di pagamento del gioco.
- Cliccando su **Indietro** si esce dalla schermata Info e si torna al gioco.

### **Linee di vincita:**



- Le linee vincenti attive sono rappresentate da linee che appaiono sui rulli come illustrato nella schermata Linee vincenti alla pagina **Informazioni**.
- Tutte le 25 linee vincenti attive possono registrare vincite.
- C'è una differenza tra la puntata per linea e la puntata totale. La puntata per linea mostra quanto stai giocando su una singola linea di vincita. La puntata totale mostra quanto si sta giocando in totale nel giro di gioco. I pagamenti mostrati nella tabella dei pagamenti si moltiplicano per il valore della puntata per linea.

### **Pagamenti:**

- I pagamenti sono elencati nello schermo **Tabella delle Vincite**. Per trovare l'importo di vincita possibile, moltiplica la puntata per linea per il pagamento indicato.
- Se sulla stessa linea di vincita si verificano due combinazioni vincenti, solo la più alta sarà pagata. Se più linee di vincita riportano delle combinazioni vincenti, le varie vincite sono accumulate.
- Le combinazioni vincenti devono iniziare dal rullo più a sinistra e i simboli devono essere consecutivi.

## Simbolo Jolly



Il simbolo Jolly  può sostituire qualunque altro simbolo tranne , per realizzare la miglior combinazione vincente possibile.



C'è anche un pagamento separato per 3 o più simboli jolly su di una linea di vincita attiva, come risulta dalla tabella dei pagamenti. Questi sono pagati al posto della vincita data dai simboli normali quando il loro pagamento supera la vincita normale (con le sostituzioni dei jolly).

## Modalità Spider-Man Wild

Mentre i rulli girano, Spider-Man salterà attraverso i rulli, trasformando casualmente 2, 3 o 4 simboli in Jolly. Tali simboli possono anche coprire i Jolly normali, e saranno applicati al giro di



rulli successivo. Se uno dei Jolly casuali copre , il simbolo coperto rimane comunque attivo.

**Nota:** La modalità Spider-Man Wild è disponibile solo nel gioco principale. Durante la modalità Spider-Man Wild non è possibile attivare la modalità Spidey Snapshot. [Qui](#) puoi trovare più informazioni sulla modalità Spidey Snapshot. Mentre è attiva la modalità Spider-Man Wild è possibile attivare il Bonus Spider-Man Collection, il quale inizierà non appena terminata la modalità. [Qui](#) puoi trovare più informazioni sul Bonus Spider-Man Collection.


## Modalità Spidey Snapshot

Mentre i rulli girano, può apparire Spider-Man appeso a testa in giù che si offre a una fotografia. In questo caso, vinci un premio da 3 a 10 volte la puntata totale.


**Nota:** La modalità Spidey Snapshot è disponibile solo nel gioco principale. Durante la modalità Spidey Snapshot non è possibile attivare la modalità Spider-Man Wild. [Qui](#) puoi trovare più informazioni sulla modalità Spider-Man Wild. Mentre è attiva la modalità Spidey Snapshot è possibile attivare il Bonus Spider-Man Collection, il quale inizierà non appena terminata la modalità. [Qui](#) puoi trovare più informazioni sul Bonus Spider-Man Collection.

## Simbolo Bonus




Il simbolo Bonus  appare sui rulli 1, 3 e 5 solo durante il gioco principale. Se dopo un giro



di rullo  appare in qualsiasi posizione su questi rulli simultaneamente, si attiva il Bonus Spider-Man Collection.

## Bonus Spider-Man Collection



Ogni volta che 3 simboli  appaiono simultaneamente sui rulli #1, #3 e #5, si attiva il Bonus Spider-Man Collection.

Per iniziare il giro Bonus fai clic su **Clicca per cominciare**.

Comparirà una raccolta di fumetti, ciascuno dei quali rappresenta un giro bonus o di giocate gratis disponibili nel Bonus Spider-Man Collection: modalità Ultimate Fight o City Chase, giocate gratuite Hot Zone, Rivaling o Radioactive. Di seguito puoi trovare più informazioni in merito.


Per andare alla modalità bonus che avrai vinto dovrai cliccare su **Vai**. Mentre i fumetti vengono mescolati, clicca di nuovo su **Stop** per ricevere in premio la tua modalità.

**Nota:** Il Bonus Spider-Man Collection è disponibile solo nel gioco principale.

## Modalità Ultimate Fight


Sullo schermo appaiono Spider-Man e il Green Goblin faccia a faccia, pronti per il





combattimento. Prima che cominci ogni attacco, compaiono 5 simboli . Facendo clic sui simboli si deciderà chi fra i due avversari sferrerà il colpo successivo, e a quante unità di potenza corrisponderà in caso il bersaglio venga colpito, o se la potenza verrà restituita a Spider-Man. I due avversari inizieranno entrambi il combattimento con una barra di potenza di 20 unità. Quando trovi l'opzione di rifornimento della barra di potenza, Spider-Man riceve indietro 6 unità. Il combattimento termina quando uno fra Spider-Man o il Green Goblin rimane a secco di potenza.

Ogni volta che Spider-Man mette a segno un colpo, il Green Goblin perde il numero di unità di



potenza indicato sul simbolo  che il giocatore ha selezionato. Quando Spider-Man mette a segno i suoi colpi, al colpo viene assegnato un premio pari a 2 volte la puntata totale per ogni unità di potenza sottratta alla barra del Green Goblin. Se Spider-Man mette a segno 3 colpi consecutivi, si attiverà in suo favore un colpo Super Combo. Il Green Goblin perderà a quel punto una quantità di potenza ancora maggiore, e il giocatore vincerà un premio pari a 3 volte la puntata totale per ogni unità di potenza in meno sulla barra del Green Goblin. Più potente è il colpo Super Combo, più alto sarà il premio. Se Spider Man vince il combattimento, il giocatore ottiene un premio aggiuntivo pari a 2 volte ogni unità di potenza rimasta sulla barra di Spider Man a combattimento finito. Se Spider Man vince il combattimento con la barra di potenza intatta, l'intera vincita bonus viene moltiplicata x5. Se Spider Man vince il combattimento con una barra di potenza pari a 17, 18 o 19 unità, l'intera vincita bonus viene moltiplicata x2.

Ogni volta che il Green Goblin mette a segno un colpo, Spider-Man perde il numero di unità di potenza indicato sul simbolo  che il giocatore ha selezionato. I colpi messi a segno dal Green Goblin non valgono nessun premio per il giocatore. Se il Green Goblin mette a segno 3 colpi consecutivi, si attiverà in suo favore un colpo Super Combo. Spider-Man perderà un numero maggiore di unità di potenza e il giocatore non vincerà nessun premio al termine del Super Combo. Se il Green Goblin vince il combattimento, il giocatore riceverà la vincita bonus quale premio per i colpi messi a segno da Spider-Man.

**Nota:** Il numero di unità minime di potenza non può essere negativo. Per esempio: se durante il combattimento il Green Goblin è rimasto con 1 unità di potenza, e colpi di Spider-Man dopo aver preso il  sono 3, il Green Goblin perderà il combattimento rimanendo con 0 unità di potenza.

Al termine della modalità Ultimate Fight, una tabella mostra le vincite. La schermata **Vincita** mostra le vincite ottenute dal giro di rullo sul gioco principale che ha vinto il Bonus Spider-Man Collection. **Vincità modalità** mostra le vincite ricevute durante la modalità Ultimate Fight. **Vincita totale** mostra le vincite cumulative (Vincita del gioco e Vincita delle funzioni sommate).

Clicca su **Continua** per tornare al gioco principale.

## Modalità City Chase

Spider-Man appare mentre salta sulla città andando a caccia del Green Goblin, che ha rapinato una banca. Ogni volta che Spider-Man si ferma appaiono o una borsa con il denaro o delle zucche; ogni simbolo cela un premio oppure l'opzione **Raccogli**. Il premio assegnato in questo modo può variare ed è compreso tra la puntata totale moltiplicata per x2 e la stessa moltiplicata per x50. Il giocatore dovrà scegliere un elemento e cliccarci sopra per scoprire l'eventuale premio. Se non compare l'opzione **Raccogli**, la caccia continua e terminerà solo al 10° tetto, dove il giocatore dovrà scegliere tra 2 soli elementi.

Durante la caccia, ogni volta che Spider-Man si sposta da una posizione all'altra potrà (o meno) raccogliere l'Hazard Spidey Sense o l'Intuition Spidey Sense.

L'Hazard Spidey Sense permette al giocatore di scampare all'opzione **Raccogli** e pescare di nuovo. Una volta usato, l'Hazard Spidey Sense non può essere riutilizzato, a meno che non ne sia stato nel frattempo trovato un altro. Se il giocatore trova invece di nuovo **Raccogli**, la modalità City Chase termina.

L'Intuition Spidey Sense ti permette di vedere i premi nascosti dietro gli oggetti che appaiono durante il mini-bonus che segue la raccolta. Il premio più ricco viene sempre evidenziato.

**Nota:** si può usare solo 1 Hazard Spidey Sense alla volta. Si può raccogliere solo 1 Hazard Spidey Sense alla volta, ma si può sempre raccogliere anche 1 Intuition Spidey Sense.





Al termine della modalità City Chase, una tabella mostra le vincite. La schermata **Vincita** mostra le vincite ottenute dal giro di rullo sul gioco principale che ha vinto il Bonus Spider-Man Collection. **Vincità modalità** mostra le vincite ricevute durante la modalità City Chase. **Vincita totale** mostra le vincite cumulative (Vincita del gioco e Vincita delle funzioni sommate).


Clicca su **Continua** per tornare al gioco principale.


### Giocate gratuite Hot Zone


Hai vinto 20 giocate gratuite Hot Zone. Mentre i rulli girano, può comparire Spider-Man che salta lungo la schermata gettando la sua ragnatela sui rulli e creando così delle “Hot Zone” di 2x2 posizioni, ogni volta che compare. Se durante i 3 giri di rullo successivi i

simboli  o  vengono intrappolati nella Hot Zone, rimangono “immobili” finché la “Hot Zone” non sarà terminata.


Le “Hot Zone” possono sovrapporsi se Spider-Man lancia una ragnatela prima che la “hot zone” sia scomparsa. In questo caso, i simboli “immobili” nelle posizioni sovrapposte fra due “hot zone” differenti rimangono immobili finché non scompare l’ultima “hot zone”.

**Nota:** ogni volta che il simbolo  viene immobilizzato, diventa Extra Wild. Se si verifica una combinazione vincente lungo una linea vincente attiva in cui è presente un

simbolo  “immobilizzato”, la vincita viene moltiplicata x2. Ciascun

simbolo  “immobilizzato” moltiplica il risultato solo una volta per la stessa linea vincente



attiva. Tuttavia, se in una combinazione vincente appaiono 2 o più  immobilizzati, la


vincita sarà moltiplicata x2. 3 o più simboli  “immobili” pagano come il Jolly regolare, tranne nei casi in cui il risultato debba essere moltiplicato x2. Il Goblin che appare dietro un JOLLY immobilizzato sostituisce il Jolly e rimarrà immobilizzato nella “Hot Zone”.


Le giocate gratis Hot Zone non possono essere riattivate.



### Giocate gratis Rivaling

Il giocatore vince 10 giocate gratis Rivaling con un moltiplicatore iniziale x1. I

simboli  e  aggiunti al rullo #3 attivano la modalità Rivaling, come spiegato di seguito.


Ogni volta che  appare ovunque sul rullo #3 tra i risultati del giro, Spider-Man viene avanti per “bloccare” il contatore delle giocate gratuite con la sua ragnatela, in questo modo rendendo


illimitate le giocate Rivaling. Ogni volta che  appare ovunque sul rullo #3 tra i risultati del giro mentre il contatore delle giocate gratuite è bloccato, Spider-Man viene avanti per aumentare di 1 il moltiplicatore del risultato delle giocate gratis. Il moltiplicatore può essere aumentato fino a x5. Non appena il moltiplicatore cresce, si applica sia al risultato del giro attuale sia a quello del giro successivo.

Ogni volta che  appare ovunque sul rullo #3 tra i risultati del giro, il Green Goblin viene avanti per ripristinare il moltiplicatore a x1 e per riprendere il conto alla rovescia delle giocate gratis, finché le giocate gratis Rivaling non terminano o non appare di nuovo il simbolo  sul rullo #3.



Le giocate gratis Rivaling non possono essere riattivate.

### Giocate gratis Radioactive

Hai vinto 15 giocate gratuite Radioactive. Il simbolo  aggiunto al rullo #3 attiva la modalità Radioactive Spider, come spiegato di seguito.

Ogni volta che il simbolo  appare ovunque sul rullo tra i risultati del giro, distribuisce a caso 2 altri simboli fra loro uguali sui rulli #2 e #4, che agiscono come Jolly e possono sostituire ogni altro simbolo durante i risultati del giro in corso.

Le giocate gratis Radioactive non possono essere riattivate.

**Nota:**  non appare sul rullo #3 durante le giocate gratis Radioactive. Solo i simboli sui rulli #2 e #4 possono essere trasformati in .

|

Durante tutte le modalità Giochi Omaggio, i rulli vengono fatti girare automaticamente utilizzando lo stesso numero di linee e puntate per linea del giro che ha vinto i Giochi Omaggio. Dopo ogni giro, la vincita è visualizzata nel campo **Vincita**. Il campo **Vincita partite gratis** mostra le vincite accumulate durante i tiri gratis attuali.

Dopo che tutti i tiri gratis sono stati completati, una tabella riepilogativa riassume le vincite. **Vincita partita** mostra le vincite che sono state realizzate nel giro che ha vinto le partite gratis. **Vincita funzione** mostra le vincite che sono state realizzate nei tiri gratis. **Vincita totale** mostra le vincite complessive (vincita partita e vincita funzione sommate tra loro).

Clicca su **Continua** per tornare al gioco principale. Quando si ritorna al gioco principale, cliccando su qualsiasi punto dello schermo è possibile interrompere il contatore delle vincite e visualizzare il premio totale. Le vincite ottenute nelle giocate gratuite si aggiungono alle vincite sulla linea vincente.

Se si attivano Partite gratis durante la modalità Autoplay, la modalità si attiverà dopo che il giocatore avrà cliccato su **Clicca per cominciare**. Una volta giocati tutti i giochi Gratis, se il giocatore clicca su **Continua** sullo schermo che riassume tutte le vincite, la modalità Autoplay riprende. Quando si ritorna al gioco principale, cliccando su qualsiasi punto dello schermo è possibile interrompere il contatore delle vincite e visualizzare il premio totale.

### Jackpot misterioso Marvel

Il Jackpot misterioso Marvel è un Jackpot progressivo multi-livello disponibile e collegato a tutti i giochi Marvel. Una piccola percentuale di ogni puntata effettuata da tutti i giocatori sui giochi della Marvel, disponibili presso diversi casinò online, viene aggiunta al Jackpot progressivo.

Ciò che avvia il gioco collaterale del jackpot è casuale e può verificarsi dopo ogni tiro in uno qualunque dei giochi collegati. Non è causato da nessuna combinazione di simboli dei giochi collegati e persino le puntate che non hanno vinto nulla nel gioco principale possono avviare il gioco del jackpot. Nello stesso modo, ogni puntata di qualsiasi importo nei giochi collegati può avviare il gioco collaterale del jackpot. Tuttavia, le possibilità di attivare il gioco jackpot aumentano o diminuiscono proporzionalmente in base all'importo della giocata. Partecipare al gioco jackpot garantisce la vincita di uno dei quattro jackpot. Giocare al gioco Jackpot rivela il jackpot che ti è stato assegnato, ma non lo determina.

Puoi vincere quattro livelli di jackpot: il Power Jackpot, l'Extra Power Jackpot, il Super Power Jackpot e l'Ultimate Power Jackpot. I vari tipi di jackpot comportano importi diversi del premio. La finestra di gioco del jackpot contiene 20 riquadri che all'inizio del gioco sono rivoltati a faccia in giù. Cliccando su di un riquadro, questo sarà rivoltato mostrando così il uno dei quattro simboli del jackpot sull'altra faccia. Quando hai trovato tre simboli che corrispondono, vinci il jackpot corrispondente a tale simbolo. Le vincite ottenute col jackpot si aggiungono alle vincite (eventuali) del gioco di base e vengono visualizzate nel campo **Vincita** insieme a tutte le altre vincite.

Il gioco del Jackpot misterioso Marvel ha un limite di tempo. Ciò significa che se tu non scegli un riquadro in un certo tempo prestabilito, riceverai il tuo premio in via automatica.

Per questo gioco, il jackpot funziona in questo modo:

<b>Capitale di partenza</b> (Da quanto denaro, in € parte il Jackpot):	L'ammontare del Jackpot parte da 0.
<b>Tasso di contribuzione</b> (la percentuale di ogni puntata che viene accantonata nel jackpot):	0.99%

<b>Condizione di vincita</b> (il risultato che devi conseguire per vincere il jackpot):	Una volta entrati nel gioco jackpot una vincita è garantita. Trova 3 simboli jackpot del Jackpot corrispondente, o aspetta che finisca il tempo.
<b>Requisiti per la vincita</b> (cosa serve per avere diritto al jackpot):	Gioca ad un gioco della Marvel.

### Nota bene:

- I meccanismi del Jackpot misterioso Marvel proibiscono vincite jackpot simultanee.
- Malfunzionamenti della connessione Internet potrebbero provocare ritardi nella notifica di messaggi o aggiornamenti del Jackpot, ma non avranno conseguenze sulle vincite.

### Ritorno al giocatore

Il minimo ritorno teorico al giocatore (RTP) è pari al 94,19% mentre il massimo ritorno teorico al giocatore (RTP), che include il Contributo Jackpot, è pari al 95,18%.

### Bottoni:

<b>Clicca per cambiare</b>	Seleziona la dimensione di una moneta o il valore della scommessa.
<b>Info</b>	Apri la finestra di riferimento che descrive le varie componenti del gioco.
<b>Puntata per linea pulsanti + e –</b>	Aumenta o diminuisce la puntata per linea.
<b>Gioco automatico / Stop</b>	Gira i rulli più volte in successione. / Termina la modalità Autoplay.
<b>Girare / Stop</b>	Gira i rulli. / Arresta l'animazione dei rulli che girano e mostra immediatamente il risultato del giro. Quando è attiva la modalità Gioco automatico ferma l'animazione del giro e visualizza subito il risultato. Facendo clic su <b>Stop</b> quando la modalità Gioco automatico è attiva, la modalità di ripartenza del giro Gioco automatico non termina.
<b>Turbo Mode</b>	Attiva/disattiva la modalità Turbo, disponibile esclusivamente durante la partita principale. Scegli la modalità turbo per disattivare alcune delle animazioni di vincita e far girare più velocemente i rulli.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Presenta i seguenti elementi:

- Saldo al tavolo

Il tuo attuale saldo al tavolo. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando su questo pulsante, si apre la finestra della Cassa dove puoi effettuare depositi, prelievi, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.

- Aggiungi denaro

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile aggiungere altri soldi sul tavolo.

- Gioco a soldi reali

Questo pulsante appare solo nella modalità con denaro virtuale e in quella anonima. Cliccandolo sarai indirizzato alla pagina di creazione di un conto di gioco a soldi reali. Se possiedi già un conto di gioco a soldi reali, sarai invece indirizzato alla pagina di login.

- Menu

Clicca per ottenere ulteriori informazioni:

- Cliccando su Cronologia (non disponibile nella modalità con denaro virtuale e in quella anonima) si aprirà la finestra della cronologia di gioco, dove potrai visualizzare i dati sulle mani più recenti.
- Opzioni - Apre la finestra di dialogo delle opzioni, dove puoi modificare varie impostazioni di gioco. Clicca [qui](#) per saperne di più sulle opzioni.
- Aiuto - Apre l'articolo di assistenza che stai leggendo in questo momento.

- X

Clicca questo pulsante per chiudere la finestra di gioco e ritornare al Menu.

### **Gadget bar**

Se almeno un gadget è attivo, la Gadget bar d'apertura è visibile sul lato destro della finestra di gioco. Cliccando sulla barra di apertura si apre il menu della Gadget bar. La Gadget bar può contenere mini giochi e offerte speciali varie. È possibile aprire solo un gadget alla volta. Cliccando su un altro Gadget quello precedente si chiude.

**Nota sulle disconnessioni:** Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di un gioco principale, il tiro sarà completato in via automatica. Riaprire il gioco comporta farlo ricominciare dall'inizio. Dopo avere riefettuato l'accesso al Casinò, ti verranno pagate le vincite e potrai visualizzare i risultati del tuo giro precedente cliccando su Cronologia.

- Se la connessione ad Internet si interrompe durante qualsiasi giro dei Giochi Gratis, sarai automaticamente reindirizzato al gioco una volta effettuato l'accesso al casinò cosicché potrai continuare il gioco dal prossimo giro. Dopo avere rieffettuato l'accesso al Casinò, ti verranno pagate le vincite e potrai visualizzare i risultati del tuo giro precedente cliccando su **Cronologia**.
- Se sei disconnesso da Internet durante un tiro che utilizza la funzione **Auto Play** il tiro sarà completato automaticamente, ma i tiri successivi non inizieranno automaticamente. Puoi cliccare il tasto **Cronologia** per vedere il risultato del tuo tiro precedente dopo che avrai effettuato nuovamente l'accesso al casinò.
- Se vieni disconnesso da Internet durante il Jackpot Marvel Mystery, la giocata sarà completata automaticamente. Il Jackpot vinto sarà mostrato all'accesso successivo.

**Nota sui malfunzionamenti:** In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

**Nota sulle puntate non chiuse:** Le puntate non chiuse vengono annullate dopo 90 giorni.

**Per saperne di più sui vari tipi di slot machine:**

# Classic Blackjack: 3-Hand

## Tabella pagamenti

Le vincite dei giochi possono essere date in diversi formati. Per assisterti nella lettura delle diverse vincite, ogni formato utilizzato per i nostri giochi è spiegato qui.

### 1 a 1

Se punti su una posizione che paga 1 a 1, ciò significa che se vinci, il casinò restituirà la tua puntata e pagherà inolcinque l'importo esatto della puntata. Per esempio, se punti 5 fiches su una posizione che paga 1 a 1 e vinci, il casinò ti restituisce le 5 fiches puntate olcinque a 5 fiches di vincita, per un totale di 10 fiches per questo round.

### 2 per 1

Se scommetti su una posizione che paga 2 per 1, ciò significa che in caso di vincita il casinò pagherà un importo pari al doppio della puntata, ma la tua puntata iniziale non sarà rimborsata. Per esempio, se punti 5 fiches su una posizione che paga 2 per 1 e vinci, riceverai 10 fiches.

### 1 : 1

Questo formato equivale al formato 1 a 1.

In caso di malfunzionamento, vengono annullate tutte le partite e le vincite.

## Istruzioni

Offriamo il Blackjack con sei mazzi. Se non sei un esperto del Blackjack, dai subito un'occhiata alle Regole del Blackjack. Una volta apprese le regole del gioco, ritorna su questa pagina.

## Per giocare:

- Clicca su una fiche per selezionarla. Clicca sulla posizione disponibile (il rettangolo sul tavolo). Ogni clic aggiunge l'importo della fiche al valore della puntata. Le puntate possono essere effettuate su qualsiasi mano, per giocare da una a cinque mani durante la stessa partita.
- Puoi cliccare su Eliminare per rimuovere tutte le puntate dal tavolo.
- I limiti di puntata per singola mano sono visibili sul tavolo. I limiti sono applicabili esclusivamente alla puntata iniziale. Azioni che richiedono una puntata aggiuntiva (ad esempio la divisione) possono essere utilizzate anche se il valore della puntata iniziale corrisponde al limite massimo.
- Clicca il pulsante Distribuire per distribuire le carte. Una mano composta da due carte viene distribuita a ciascun giocatore e al banco. Le carte vengono date una a una per ciascuna mano a giro, cominciando dalla mano più a destra. L'ultima carta va al banco ed è coperta.
- Se giochi più di una mano, queste vengono giocate separatamente partendo dalla mano più a destra
- Se la carta scoperta del banco è un asso, potrai scegliere di comprare l'Assicurazione. Clicca sul pulsante Sì/No per assicurarti che il banco non abbia Blackjack.
- Usa le funzioni Carta, Stai, Raddoppio e Dividi come richiesto.
- Ricorda che l'Assicurazione, il Raddoppio e la Divisione prevedono una puntata aggiuntiva. Se

il tuo saldo non è sufficiente a coprire le spese, dovrai effettuare un versamento per utilizzare queste opzioni.

- Il banco scopre la carta coperta ed in base alle regole riceve alcinque carte.
- La tua mano viene confrontata con quella del banco.
- Se vuoi continuare a giocare, clicca su Nuova Partita. Quindi effettua puntate come appena descritto oppure clicca su Ripetere per effettuare la stessa puntata della partita precedente e poi clicca su Distribuisci per ricevere le carte. Clicca Punta Di Nuovo e Dai Carte per effettuare la stessa puntata e distribuire le carte.

### **Multi-mano:**

In modalità multi-mano è possibile effettuare puntate diverse mani posizionate sul tavolo. Puoi giocare da una a cinque mani, piazzando puntate sulle relative mani. Ogni mano pocinquebbe avere un differente importo di puntata. Le carte vengono date una a una per ciascuna mano a giro, cominciando dalla mano più a destra e muovendosi in senso orario con il banco che riceve l'ultima carta. Una volta date le carte, ogni mano si gioca separatamente, a cominciare da quella più a destra.

### **Pulsanti:**

**Distribuire** Distribuisce le carte.

**Eliminare** Rimuove le puntate dal tavolo.

**Carta** Richiede un'altra carta.

**Stai** Non viene richiesta un'altra carta, termina il turno.

**Raddoppio** Raddoppia la puntata per ricevere una terza carta e termina il turno.

**Assicurazione Sì/No** Protegge la puntata da un possibile Blackjack del banco.

**Dividi** Divide la mano in due mani separate.

**Nuova Partita** Inizia una nuova partita.

**Ripetere** Effettua stessa puntata della partita precedente.

### **Regole**

Lo scopo del Blackjack è avere in mano delle carte per un totale di punti più vicino a 21 rispetto alle carte del banco, senza tuttavia mai superare questo valore. Nel Blackjack, gli Assi possono contare come 1 o come 11, le figure valgono 10, e le alcinque carte valgono il loro valore nominale.

Se ricevi come prime due carte un Asso e una carta da 10 punti, hai realizzato un Blackjack e vincerai una volta e mezza la posta (se hai puntato 10, ne ritirerai 25). Se il valore delle tue carte si approssima al 21 di più di quanto si approssima la mano del banco, vinci una volta la posta (se hai puntato 10, ne ritirerai 20). Se la somma delle tue carte supera 21, "sballi" e perdi automaticamente la tua puntata. Se tu e il banco avete lo stesso totale (da 17 a 21) nessuno dei due vince, e la tua puntata ti viene restituita sotto forma di "push". Blackjack batte un punteggio di 21.

Il nostro Blackjack segue le regole standard di "Las Vegas Strip", con le seguenti eccezioni:

- Dopo ogni mano, le carte usate sono rimesse nel mazzo, il quale viene rimescolato.
- Il giocatore non può dividere una mano già divisa.



- Il giocatore può raddoppiare solamente una volta per mano.
- Solo una carta viene data per dividere due assi.
- Il giocatore può raddoppiare dopo la divisione.
- In nessun caso il banco controlla se ha un Blackjack.
- Il banco estrae una carta aggiuntiva quando il totale delle sue carte è 16 o inferiore, e sta se il totale è 17 o superiore (inclusi i 17 soft). Il banco non estrae nulla se il giocatore ha "sballato".
- Se il giocatore raddoppia e se il valore della prima carta del banco vale 11 (ASSO), se il banco fa Blackjack, il giocatore perde entrambe le sue puntate. Se la prima carta del banco vale 10 e il banco fa Blackjack, al giocatore viene restituita la puntata del raddoppio.

### **Divisione**

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, puoi dividerle in due mani distinte piazzando una seconda puntata uguale a quella iniziale. Ricevi quindi alcinque carte per ogni mano. Puoi chiedere quante carte vuoi per ogni mano suddivisa, ma se dividi due Assi, riceverai solo una carta in più per ogni Asso. Se ricevi un Asso e una carta da 10 in una mano suddivisa, conta come un 21 e non come un Blackjack. Il giocatore può raddoppiare solo una volta durante la mano e mai con un Blackjack o dopo aver diviso due Assi.

### **Raddoppio**

Dopo la distribuzione delle prime due carte, se credi che un'altra carta ti permetterà di battere la mano del banco, puoi raddoppiare la tua puntata. La posta è raddoppiata (la differenza verrà prelevata dal tuo saldo) e puoi allora prendere una carta.

### **Assicurazione**

Se la carta scoperta del banco è un Asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione. Ti consente di proteggerti quando pensi che il banco farà un Blackjack. Acquistando l'assicurazione, piazzì il 50% della tua puntata iniziale separatamente sul tavolo. Se il banco realizza un Blackjack, sarai pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (siccome ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale, e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il banco non realizza Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

### **Sfilza di 10 carte**

è in teoria possibile per il giocatore, prendere 10 carte senza tuttavia sballare. In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente eccetto quando il banco ha un Blackjack.  
"Sfilza di 10 carte è applicabile anche a una mano divisa.

### **Vincite**

	Paga
Mano Vincente	1 to 1
Assicurazione	2 a 1
Blackjack	3 a 2

### **RTP**

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 99,58%.

**Informazioni aggiuntive**

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.

# Classic Blackjack: 5-Hand (Apple iPad Edition)

## Tabella pagamenti

Le vincite dei giochi possono essere date in diversi formati. Per assisterti nella lettura delle diverse vincite, ogni formato utilizzato per i nostri giochi è spiegato qui.

### **1 a 1**

Se punti su una posizione che paga 1 a 1, ciò significa che se vinci, il casinò restituirà la tua puntata e pagherà inolcinque l'importo esatto della puntata. Per esempio, se punti 5 fiches su una posizione che paga 1 a 1 e vinci, il casinò ti restituisce le 5 fiches puntate olcinque a 5 fiches di vincita, per un totale di 10 fiches per questo round.

### **2 per 1**

Se scommetti su una posizione che paga 2 per 1, ciò significa che in caso di vincita il casinò pagherà un importo pari al doppio della puntata, ma la tua puntata iniziale non sarà rimborsata. Per esempio, se punti 5 fiches su una posizione che paga 2 per 1 e vinci, riceverai 10 fiches.

### **1 : 1**

Questo formato equivale al formato 1 a 1.

In caso di malfunzionamento, vengono annullate tutte le partite e le vincite.

## Istruzioni

Offriamo il Blackjack con sei mazzi. Se non sei un esperto del Blackjack, dai subito un'occhiata alle Regole del Blackjack. Una volta apprese le regole del gioco, ritorna su questa pagina.

### **Per giocare:**

- Clicca su una fiche per selezionarla. Clicca sulla posizione disponibile (il rettangolo sul tavolo). Ogni clic aggiunge l'importo della fiche al valore della puntata. Le puntate possono essere effettuate su qualsiasi mano, per giocare da una a cinque mani durante la stessa partita.
- Puoi cliccare su Eliminare per rimuovere tutte le puntate dal tavolo.
- I limiti di puntata per singola mano sono visibili sul tavolo. I limiti sono applicabili esclusivamente alla puntata iniziale. Azioni che richiedono una puntata aggiuntiva (ad esempio la divisione) possono essere utilizzate anche se il valore della puntata iniziale corrisponde al limite massimo.
- Clicca il pulsante Distribuire per distribuire le carte. Una mano composta da due carte viene distribuita a ciascun giocatore e al banco. Le carte vengono date una a una per ciascuna mano a giro, cominciando dalla mano più a destra. L'ultima carta va al banco ed è coperta.
- Se giochi più di una mano, queste vengono giocate separatamente partendo dalla mano più a destra
- Se la carta scoperta del banco è un asso, potrai scegliere di comprare l'Assicurazione. Clicca sul pulsante Sì/No per assicurarti che il banco non abbia Blackjack.

- Usa le funzioni Carta, Stai, Raddoppio e Dividi come richiesto.
- Ricorda che l'Assicurazione, il Raddoppio e la Divisione prevedono una puntata aggiuntiva. Se il tuo saldo non è sufficiente a coprire le spese, dovrai effettuare un versamento per utilizzare queste opzioni.
- Il banco scopre la carta coperta ed in base alle regole riceve alcinque carte.
- La tua mano viene confrontata con quella del banco.
- Se vuoi continuare a giocare, clicca su Nuova Partita. Quindi effettua puntate come appena descritto oppure clicca su Ripetere per effettuare la stessa puntata della partita precedente e poi clicca su Distribuisci per ricevere le carte. Clicca Punta Di Nuovo e Dai Carte per effettuare la stessa puntata e distribuire le carte.

### **Multi-mano:**

In modalità multi-mano è possibile effettuare puntate diverse mani posizionate sul tavolo. Puoi giocare da una a cinque mani, piazzando puntate sulle relative mani. Ogni mano pocinquebbe avere un differente importo di puntata. Le carte vengono date una a una per ciascuna mano a giro, cominciando dalla mano più a destra e muovendosi in senso orario con il banco che riceve l'ultima carta. Una volta date le carte, ogni mano si gioca separatamente, a cominciare da quella più a destra.

### **Pulsanti:**

**Distribuisci** Distribuisci le carte.

**Eliminare** Rimuove le puntate dal tavolo.

**Carta** Richiede un'altra carta.

**Stai** Non viene richiesta un'altra carta, termina il turno.

**Raddoppio** Raddoppia la puntata per ricevere una terza carta e termina il turno.

**Assicurazione Sì/No** Protegge la puntata da un possibile Blackjack del banco.

**Dividi** Divide la mano in due mani separate.

**Nuova Partita** Inizia una nuova partita.

**Ripetere** Effettua stessa puntata della partita precedente.

### **Regole**

Lo scopo del Blackjack è avere in mano delle carte per un totale di punti più vicino a 21 rispetto alle carte del banco, senza tuttavia mai superare questo valore. Nel Blackjack, gli Assi possono contare come 1 o come 11, le figure valgono 10, e le alcinque carte valgono il loro valore nominale.

Se ricevi come prime due carte un Asso e una carta da 10 punti, hai realizzato un Blackjack e vincerai una volta e mezza la posta (se hai puntato 10, ne ritirerai 25). Se il valore delle tue carte si approssima al 21 di più di quanto si approssima la mano del banco, vinci una volta la posta (se hai puntato 10, ne ritirerai 20). Se la somma delle tue carte supera 21, "sballi" e perdi automaticamente la tua puntata. Se tu e il banco avete lo stesso totale (da 17 a 21) nessuno dei due vince, e la tua puntata ti viene restituita sotto forma di "push". Blackjack batte un punteggio di 21.

Il nostro Blackjack segue le regole standard di "Las Vegas Strip", con le seguenti eccezioni:

- Dopo ogni mano, le carte usate sono rimesse nel mazzo, il quale viene rimescolato.
- Il giocatore non può dividere una mano già divisa.
- Il giocatore può raddoppiare solamente una volta per mano.
- Solo una carta viene data per dividere due assi.
- Il giocatore può raddoppiare dopo la divisione.
- In nessun caso il banco controlla se ha un Blackjack.
- Il banco estrae una carta aggiuntiva quando il totale delle sue carte è 16 o inferiore, e sta se il totale è 17 o superiore (inclusi i 17 soft). Il banco non estrae nulla se il giocatore ha "sballato".
- Se il giocatore raddoppia e se il valore della prima carta del banco vale 11 (ASSO), se il banco fa Blackjack, il giocatore perde entrambe le sue puntate. Se la prima carta del banco vale 10 e il banco fa Blackjack, al giocatore viene restituita la puntata del raddoppio.

### **Divisione**

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, puoi dividerle in due mani distinte piazzando una seconda puntata uguale a quella iniziale. Ricevi quindi alcinque carte per ogni mano. Puoi chiedere quante carte vuoi per ogni mano suddivisa, ma se dividi due Assi, riceverai solo una carta in più per ogni Asso. Se ricevi un Asso e una carta da 10 in una mano suddivisa, conta come un 21 e non come un Blackjack. Il giocatore può raddoppiare solo una volta durante la mano e mai con un Blackjack o dopo aver diviso due Assi.

### **Raddoppio**

Dopo la distribuzione delle prime due carte, se credi che un'altra carta ti permetterà di battere la mano del banco, puoi raddoppiare la tua puntata. La posta è raddoppiata (la differenza verrà prelevata dal tuo saldo) e puoi allora prendere una carta.

### **Assicurazione**

Se la carta scoperta del banco è un Asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione. Ti consente di proteggerti quando pensi che il banco farà un Blackjack. Acquistando l'assicurazione, piazzisci il 50% della tua puntata iniziale separatamente sul tavolo. Se il banco realizza un Blackjack, sarai pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (siccome ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale, e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il banco non realizza Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

### **Sfilza di 10 carte**

è in teoria possibile per il giocatore, prendere 10 carte senza tuttavia sballare. In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente eccetto quando il banco ha un Blackjack.

"Sfilza di 10 carte è applicabile anche a una mano divisa.

### **Vincite**

	Paga
Mano Vincente	1 to 1
Assicurazione	2 a 1
Blackjack	3 a 2

**RTP**

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 99,58%.

**Informazioni aggiuntive**

Se desideri verificare i risultati delle partite precedenti o reperire ulteriori informazioni sulle partite recenti, puoi farlo tramite la versione desktop del casinò. Usa il solito nome utente e password per accedere alla versione desktop.

**Nota sulle puntate incomplete:** Le puntate incomplete vengono annullate dopo 90 giorni.

Il malfunzionamento annulla tutti i pagamenti e le giocate.