



Regolamento WACKY WATERS

Slot machine a 5 rulli e 15 linee

Lo scopo di **Wacky Waters™** è ottenere una combinazione vincente di simboli dopo la rotazione dei rulli.

Per giocare:

- Il valore del gettone può essere scelto cliccando + e – sotto **PUNTATA DELLA LINEA**.
- La slot **Wacky Waters™** si gioca sempre con 15 linee di vincita 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.
- Cliccare su **Gira** per far girare i rulli utilizzando le puntate della linea e il numero di linee attualmente selezionati. Durante i giri, il pulsante **Gira** diventa il pulsante **Stop**. Cliccare su **Stop** per fermare l'animazione e visualizzare subito i risultati del giro.
- Si possono fare partire i rulli anche usando la funzione **Gioco automatico**. Passare il mouse sul pulsante **Autoplay** per visualizzare l'elenco delle opzioni. Selezionare il numero di giri da giocare automaticamente. Cliccare su un'opzione per far partire la funzione **Gioco automatico**. Il pulsante **Gioco automatico** diventa il pulsante **Stop** durante la funzione **Gioco automatico**. La Modalità Automatica finisce non appena il numero di giri selezionati dal giocatore è stato raggiunto oppure se il giocatore clicca su **Stop**.
- Cliccare su **Modalità Turbo** per attivare/disattivare la **Modalità Turbo** e alcuni dei suoni e delle animazioni delle vincite, oppure modificare la velocità dei rulli.
- Le vincite sono calcolate in base alla tabella delle vincite. Vincita per linea = puntata per linea X moltiplicatore corrispondente indicato sulla tabella delle vincite. vincita Scatter = puntata totale X il corrispondente moltiplicatore, come da tabella dei pagamenti. La tabella dei pagamenti è accessibile dalla pagina delle Info.
- In caso di giro vincente, il campo delle **Vincita** mostra le vincite accumulate. Il contatore delle vincite può essere fermato facendo clic sul campo **Vincita** che poi è visualizzata sul display immediatamente.
- La vincita della giocata 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 informazione che descrive le varie componenti del gioco. Cliccando sulle frecce poste nell'angolo inferiore destro dello schermo si potrà navigare tra diverse schermate informative.
 - La schermata **Tabella dei pagamenti** mostra tutte le possibili 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 **Cash Crab Feature** riporta la combinazione di simboli necessaria per attivare la funzione sui rulli e ne elenca le regole.
 - La schermata del **Albert's Underwater Bonus** mostra come attivare il bonus e ne illustra i premi.
 - La schermata **Wacky Waters Free Games** illustra le regole dei giri gratuiti che seguono al termine del **Albert's Underwater Bonus**
 - 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 di pagamento attive sono indicate da linee che compaiono sui rulli, così come illustrato nella schermata **Linee di vincità** della pagina delle **Info**.
- Tutte le 15 linee di vincita attive possono dare delle vincite.
- **Nota bene:** c'è differenza tra la puntata per linea e la puntata totale. La puntata di linea mostra quanto si sta giocando su una singola linea di vincita. La puntata totale mostra tutte le puntate del giro di gioco. I pagamenti indicati nella tabella delle vincite sono moltiplicati per la puntata per linea. Il simbolo **Scatter** è un'eccezione a questa regola.


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.

Il simbolo Wild


Il simbolo **Wild**  può sostituire qualunque altro simbolo, tranne  e , per formare la


migliore combinazione vincente possibile.  compare sia durante la partita principale che nel corso del **Wacky Waters Free Games**.

Quando  compare nella posizione centrale del 3° rullo durante la partita principale e il **Wacky Waters Free Games**, viene attivato il **Puffin' Up Feature**, così come illustrato di seguito.

Esiste inoltre un pagamento a parte per 2 o più  su una linea attiva di pagamento, come descritto nella **Tabella dei pagamenti**. Questo pagamento sostituisce il pagamento regolare nel caso in cui l'importo della vincita ottenuta con i **Wild** sia superiore a quello ottenuto con simboli regolari (sostituiti da **Wild**).

Simbolo Scatter

I simboli **Scatter**  compaiono sia durante la partita principale che nel corso del **Wacky Waters Free Games**.

3 o più  comparsi ovunque sui rulli attivano il **Cash Crab Feature**.

N.B. In questo gioco, le combinazioni di **Scatter** non assegnano un premio di per sé.

Simbolo Bonus

I simboli **Bonus**



compaiono sia durante la partita principale che nel corso del **Wacky Waters Free**

Games ma solo su 1°, 3° e 5° rullo. Quando 3



appaiono contemporaneamente e ovunque sui rulli

durante la partita principale, viene attivato il **Albert's Underwater Bonus**.

Puffin' Up Feature



comparso nella posizione centrale del 3° rullo durante la partita principale e il **Wacky Waters Free**

Games attiva il **Puffin' Up Feature**. In questo modo, fino a 6



verranno distribuiti automaticamente e

a caso sui rulli, in aggiunta al che ha attivato la funzione.

Nota Bene


- Il **Puffin' Up Feature** non può essere riattivato
- Il **Puffin' Up Feature** è disponibile sia durante la partita principale che nel corso del **Wacky Waters Free Games**
- Se il **Puffin' Up Feature** e il **Cash Crab Feature** vengono attivati nel corso dello stesso giro, il **Cash Crab Feature** verrà giocato per primo

Cash Crab Feature

Quando 3 o più



appaiono contemporaneamente e ovunque sui rulli della partita principale, viene attivato il **Cash Crab Feature**.

Sulla schermata successiva verranno mostrati solo i simboli , ognuno dei quali nasconde un premio in denaro. Cliccando su un granchio si proverà a vincere un premio in denaro pari a fino 100 volte l'ultima puntata totale.

Più



attivano il **Cash Crab Feature**, maggiori selezioni si potranno effettuare:

- 3 premiano con 1 selezione
- 4 premiano con 2 selezioni
- 5 premiano con 3 selezioni

Nota Bene

- Il **Cash Crab Feature** non può essere riattivato
- Il **Cash Crab Feature** è disponibile sia durante la partita principale che nel **Cash Crab Feature**

Alla termine del **Cash Crab Feature** verrai reindirizzato automaticamente ai rulli della partita principale.

Albert's Underwater Bonus





3



comparsi contemporaneamente e ovunque su 1°, 3° e 5° rullo durante la partita principale, attivano il **Albert's Underwater Bonus**.

Per avviare il round Bonus, cliccare su **Clicca per iniziare** e successivamente su **Continuare**.

Nella schermata successiva, cliccare su una freccia per decidere la rotta su cui nuoterà Albert il pescepalla e poi su quest'ultimo per liberarlo dall'ancora. Lungo il suo percorso, Albert raccoglierà i seguenti elementi:





Elemento raccolto	Premio Bonus
	Ogni stella marina aggiunge moltiplicatore da +1 al risultato dei Giri Gratis. Il Wacky Waters Free Games parte con un moltiplicatore iniziale pari a x1, quindi il massimo moltiplicatore che puoi ottenere è x5.
	Il simbolo premia con un Extra Wild che verrà applicato ai Giri Gratis.
	Puoi vincere 1, 3 o 5 Wacky Waters Free Games per elemento. In questo modo, si possono vincere fino a 20 Giri Gratis.
	L'elemento premia con dell'altra aria per Albert il pescepalla, che potrà così continuare il suo percorso ed effettuare altre selezioni.


Nota Bene


- Il **Albert's Underwater Bonus** non può essere riattivato
- Il **Albert's Underwater Bonus** è disponibile solo durante la partita principale
- Tutti gli elementi raccolti nel corso del **Albert's Underwater Bonus** verranno applicati al **Wacky Waters Free Games**


Wacky Waters Free Games

Gli elementi raccolti nel corso del **Albert's Underwater Bonus** verranno applicati al **Wacky Waters Free Games**.

Durante i giri gratuiti,  può sostituire qualsiasi altro simbolo, tranne  e . 2 o più 



pagano sulla base dei premi di , così come mostrato sulla **Tabella dei pagamenti**.

Quando  appare nella posizione centrale del 3° rullo, 3 o più Giri Gratis verranno aggiunti agli eventuali rimanenti.

Quando 3  appaiono contemporaneamente su 1°, 3° e 5° rullo, vengono attivati altri 8 giri gratuiti.

Il **Wacky Waters Free Games** può essere riattivato senza limiti.

Nota Bene

-  non può attivare il **Puffin' Up Feature**
- Il **Albert's Underwater Bonus** non può essere attivato durante il **Wacky Waters Free Games**
- La riattivazione con simboli **Bonus** e quella con  possono verificarsi contemporaneamente

Durante i giri gratuiti, i rulli girano automaticamente usando lo stesso numero di linee e puntate per linee del giro che le ha attivate. Le vincite di ciascun giro sono visibili nella casella chiamata **Vincita**. Il riquadro **Vincita delle partite gratis** mostra le vincite ottenute negli attuali giri gratuiti.

Dopo che tutti i giri gratuiti sono stati completati, una tabella riepilogativa riassume le vincite. **Vincita della partita** mostra le vincite ottenute durante il giro che ha attivato i giri gratuiti. **Vincita della funzione** mostra le vincite ottenute durante i giri gratuiti. **Vincita totale** mostra le vincite ottenute (**Vincita della partita** e **Vincita della funzione**).

Cliccare su **Continuare** per ritornare 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.

Se i giri gratuiti vengono attivati durante la modalità **Gioco automatico**, il loro round partirà non appena il giocatore cliccherà su **Clicca per iniziare**. Una volta completate i giri gratuiti, se il giocatore clicca su **Continuare** sulla schermata che elenca le vincite dei giri gratuiti, la modalità **Gioco automatico** viene riattivata. Quando si ritorna al gioco principale, cliccando su qualsiasi punto dello schermo è possibile interrompere il contatore delle vincite e visualizzare il premio totale.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) È pari al 95,58%.