

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco Oink Oink Oink

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Slot a 5 rulli e 243 Modalità

Lo scopo della slot **Oink Oink Oink™** è quello di ottenere combinazioni di simboli vincenti facendo girare i rulli.

Istruzioni di gioco:

- Nel gioco vengono utilizzate 243 modalità di vincita durante la partita principale e 1.024 o 3.125 modalità durante le Partite Gratis.
- La puntata totale è pari a 10x il valore del gettone. La puntata totale indica quanto è stato puntato in totale in un singolo giro.
- Nella schermata introduttiva, premi **INIZIA** per avviare la partita.
- Usa i pulsanti + e - per selezionare la puntata totale.
- Premi **GIRA** per fare girare i rulli con la puntata attuale; premi nuovamente il pulsante durante un giro per fermare i rulli.
- In caso di giro vincente, il campo **VINCITA TOTALE** indica le vincite **Scatter** e delle **Modalità** accumulate.
- Le vincite sono calcolate sulla base della tabella dei pagamenti.
- Per informazioni sulle vincite delle **Modalità**, seleziona i e scorri la pagina fino alla voce **Regole generali**.
- Premi **TURBO** per attivare/disattivare alcune delle animazioni e dei suoni di vincita, facendo girare i rulli a velocità normale o accelerata.
- Per importare altro denaro nel gioco, premi **Aggiungi denaro** nella barra posta in basso.

Autoplay:

- In modalità Autoplay i rulli girano automaticamente.
- Per visualizzare la lista delle opzioni, tieni premuto il pulsante Gira, seleziona il numero di giri da effettuare automaticamente e premi ►.
- Durante la modalità Autoplay, viene mostrato il numero di giri rimanenti.
- La modalità Autoplay termina quando:
 - I rulli hanno girato per il numero di volte indicato
 - Non hai fondi sufficienti per il prossimo giro.
 - È stata attivata una funzione.
- Puoi interrompere la modalità Autoplay premendo ■.

Tabella dei pagamenti:

- Per accedere alla tabella dei pagamenti, premi i.
- Utilizza la barra di scorrimento per navigare nella tabella dei pagamenti.
- Per chiudere la tabella e tornare al gioco, premi X.

Modalità:

- Le vincite delle modalità attive sono rappresentate da cornici che compaiono sopra le posizioni dei simboli vincenti.
- Le vincite delle **Modalità** possono essere ottenute da simboli uguali in qualsiasi posizione su rulli

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco Oink Oink Oink

adiacenti, a partire dal rullo più a sinistra, in base alla tabella dei pagamenti. I premi delle modalità sono pari all'importo indicato nella tabella dei pagamenti.

- Viene pagata soltanto la combinazione vincente più lunga per ogni simbolo.

Limite Massimo di Vincita:

- Il gioco è provvisto di un limite massimo di vincita. Per maggiori informazioni, consulta la sezione Termini e Condizioni.

Simbolo Wild:

- Il simbolo **Wild** può sostituire qualsiasi altro simbolo, ad eccezione del simbolo **Scatter**, **Gettone Rosso**, **Gettone Verde** e **Gettone Blu**, per ottenere la miglior combinazione vincente possibile.

Scatter:

- Il simbolo **Scatter** è il **Martello**. 3 o più simboli **Scatter** in qualsiasi posizione causano la rottura di uno dei **Salvadanai**, attivando la funzione corrispondente.
- Le vincite Scatter possono essere assegnate con simboli posti in **qualsunque** posizione. Le vincite Scatter sono moltiplicate per la puntata totale. Viene pagata solo la vincita **Scatter** più alta.

Simboli del Gettone:

- I simboli **Gettone** sono il **Gettone Rosso**, il **Gettone Verde** e il **Gettone Blu**.
- Quando un simbolo **Gettone** compare nella partita principale, viene depositato nel **Salvadanaio** con lo stesso colore.
- Se uno o più simboli **Gettone** vengono depositati in un **Salvadanaio**, vi è la possibilità che il **Salvadanaio** si rompa e venga assegnata una funzione.
- Durante le Partite Gratis, non compaiono i **Gettoni Rossi** e i **Gettoni Blu**. Il **Gettone Verde** assegna 1 Partita Gratis aggiuntiva.

Funzione Gettone Rosso:

- La **Funzione Gettone Rosso** può essere attivata in maniera casuale se selezionata dal **Martello** quando 3 o più simboli **Martello** compaiono nella partita principale.
- La **Funzione Gettone Rosso** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o più **Gettoni Rossi** sono stati depositati nel **Salvadanaio Rosso**.
- La **Funzione Gettone Rosso** può inoltre essere attivata nella **Funzione Gettone Blu**, se la Ruota si ferma sul premio **Maialino Rosso**.
- Durante la funzione **Gettone Rosso**, il giocatore deve scegliere tra i **Maialini Dorati** disponibili.
- Ciascun **Maialino Dorato** selezionato rivela una delle seguenti scritte: **MINI** (20x la puntata totale), **MINOR** (50x la puntata totale), **MAJOR** (200x la puntata totale), **GRAND** (2.000 x la puntata totale).
- Il giocatore deve continuare a selezionare i **Maialini Dorati** finché non vengono rivelate 3 scritte uguali.
- Vengono quindi assegnati i premi in denaro corrispondenti e la funzione termina.

Funzione Gettone Verde:

- La **Funzione Gettone Verde** può essere attivata in maniera casuale se selezionata dal **Martello** quando 3 o più simboli **Martello** compaiono nella partita principale.
- La **Funzione Gettone Verde** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco Oink Oink Oink

più **Gettoni Verdi** sono stati depositati nel **Salvadanaio Verde**.

- La **Funzione Gettone Verde** può inoltre essere attivata nella **Funzione Gettone Blu**, se la Ruota si ferma sul premio **Maialino Verde**.
- All'inizio della **Funzione Gettone Verde**, viene assegnata in maniera casuale una delle seguenti combinazioni di Partite Gratis:
 - 6 Partite Gratis con 1024 modalità;
 - 8 Partite Gratis con 1024 modalità;
 - 10 Partite Gratis con 1024 modalità;
 - 6 Partite Gratis con 3125 modalità;
 - 8 Partite Gratis con 3125 modalità;
 - 10 Partite Gratis con 3125 modalità.
- Il simbolo **Scatter**, il simbolo **Gettone Rosso** e il simbolo **Gettone Blu** non compaiono durante le Partite Gratis.
- Il simbolo **Gettone Verde** compare con un segno **+1**.
- Uno o più simboli **Gettone Verde** comparsi ovunque assegnano 1 Partita Gratis extra per ciascun simbolo **Gettone Verde** comparso.
- One o più simboli **Gettone Verde** non possono riattivare la **Funzione Gettone Verde** durante la funzione.
- Le Partite Gratis sono giocate con la stessa puntata piazzata nel giro che le ha attivate.

Funzione Gettone Blu:

- La **Funzione Gettone Blu** può essere attivata in maniera casuale se selezionata dal **Martello** quando 3 o più simboli **Martello** compaiono nella partita principale.
- La **Funzione Gettone Blu** può inoltre essere attivata in maniera casuale dopo che uno o più **Gettoni Blu** sono stati depositati nel **Salvadanaio Blu**.
- Nella **Funzione Gettone Blu**, al giocatore viene assegnato 1 giro della Ruota dei Premi.
- I premi disponibili sono:
 - **Funzione Gettone Verde;**
 - **Funzione Gettone Rosso;**
 - 5x Puntata Totale;
 - 8x Puntata Totale;
 - 10x Puntata Totale;
 - 15x Puntata Totale;
 - 25x Puntata Totale;
 - 40x Puntata Totale;
 - 80x Puntata Totale;
 - 120x Puntata Totale.
- Se viene assegnata la **Funzione Gettone Verde** o la **Funzione Gettone Rosso**, questa viene giocata immediatamente.
- In caso contrario, viene pagato il premio in denaro e la funzione termina.

Nota sulle disconnessioni:

- Se ti disconnetti da internet durante:
 - un giro, questo sarà completato automaticamente e le eventuali vincite saranno aggiunte al tuo saldo;

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco **Oink Oink Oink**

- una funzione Bonus o un giro attivante, sarai automaticamente indirizzato alla funzione dopo esserti riconnesso;
- la modalità Autoplay, il giro sarà automaticamente completato ma non ne inizieranno altri.
- Per visualizzare il risultato del tuo round precedente dopo avere riefettuato l'accesso al portale, premi l'icona della cronologia sulla barra inferiore.

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

Ritorno al giocatore: Il Ritorno Teorico al Giocatore (RTP) è pari al 94.91%.