

# PER GIOCARE:

- Seleziona un livello di puntata.
- Gira i rulli:
  - Tocca/fai clic sul pulsante Gira.
  - Tocca/fai clic sulla barra spaziatrice (solo versione desktop).
  - Avvia un determinato numero di giri utilizzando il menù del Gioco automatico.

Mentre i rulli girano, puoi interrompere rapidamente il gioco premendo il pulsante Gira. Il Gioco Rapido aumenta la velocità dei rulli per visualizzare anticipatamente il risultato del giro, ma senza influenzarlo. Accedi alle impostazioni per attivare o disattivare il Gioco Rapido. Alcune impostazioni potrebbero non essere disponibili per il gioco a cui stai giocando. Tutte le scommesse e i pagamenti sono nella valuta dell'utente.

## IMPOSTAZIONI DI RIPRODUZIONE AUTOMATICA

Qui puoi scegliere le tue impostazioni di Riproduzione Automatica preferite.

- Scopri di più sulle impostazioni di Riproduzione Automatica:
  - le impostazioni di Riproduzione Automatica variano da un gioco all'altro. Il tuo gioco potrebbe non includere tutte queste impostazioni. Riproduzione Automatica potrebbe non essere disponibile in alcuni mercati.
  - La funzione Riproduzione Automatica ti consente di giocare automaticamente un certo numero di round consecutivi senza interagire con il gioco.
  - La funzione Riproduzione Automatica utilizza il valore dell'ultima puntata selezionata o il valore di puntata predefinito del casinò.
  - Ogni gioco ha impostazioni di Riproduzione Automatica diverse. Alcune di queste potrebbero non essere disponibili per il gioco a cui stai giocando.
  - All'interno del gioco puoi visualizzare il numero di giri rimanenti nella tua sessione di Riproduzione Automatica.
  - La funzione Riproduzione Automatica si interrompe quando si attivano i Free Spins.

### Impostazioni di Riproduzione Automatica

#### Numero di giri

Imposta il numero di giri a cui vuoi giocare.

#### Fermati quando vinci

Interrompi la sessione se vinci un giro.

#### Limite vincita singola

Interrompi la sessione se la vincita è pari o superiore all'importo selezionato.

#### Limite vincita

Interrompi la sessione se il saldo è pari o superiore all'importo selezionato.

#### Limite perdita

Interrompi la sessione se il saldo diminuisce fino a essere pari o inferiore all'importo selezionato.

- Avvia la funzione Riproduzione Automatica:
  - Tocca o fai clic sul pulsante Riproduzione Automatica. Questa azione aprirà la finestra delle impostazioni, consentendoti di selezionare il numero di giri che vorrai giocare e di regolare le impostazioni di interruzione.
  - Fai clic/tocca le tue impostazioni di Riproduzione Automatica.
  - Tocca o fai clic su Conferma per avviare Riproduzione Automatica. Questa azione avvia la sessione di Riproduzione Automatica e prosegue finché non termini la quantità di giri selezionata o tocchi/fai clic sul pulsante Stop.
  - Tocca o fai clic sul pulsante Stop per terminare la funzione Riproduzione Automatica. Toccando o facendo clic su questo pulsante non influenzerai i risultati del giro.

# INFORMAZIONI SUL GIOCO

Treble Riches è un gioco a 5 rulli e 3 righe con 5 linee di vincita, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** e il **PENALTY KICK RESPINS** con **FIRE BALL**, **NOVA BALL** e **LIGHTNING BALL**.

Il ritorno teorico medio al giocatore (RTP) per questo gioco è 96.04%.  
Il RTP è stato calcolato simulando 50000000000 round di gioco.

Le vincite sulle linee di puntata pagano in successione da sinistra verso destra.

Viene pagata solo la vincita più alta per linea di puntata.

Le vincite su linee di puntata diverse vengono sommate.

Le combinazioni vincenti e i pagamenti sono effettuati secondo la Tabella dei Pagamenti. Tutte le linee di puntata e le combinazioni vincenti nel gioco sono visualizzate nella Tabella dei Pagamenti.

La Tabella dei Pagamenti riflette la configurazione della Puntata corrente e cambia in base alla corrispondente Puntata. Tutte le Puntate e i pagamenti sono in valuta. I pagamenti si basano sulla corrispondente Puntata.

## SIMBOLI SPECIALI

Il simbolo **WILD** può apparire sui rulli 2-5 nel Gioco Base.

Il simbolo **WILD** sostituisce tutti i simboli regolari nella valutazione delle vincite.

Il simbolo **COIN** può apparire su qualsiasi rullo.

I simboli **COIN** assumono premi casuali tra 0,5x e 10x (volte il Valore della Puntata).

Il simbolo **COIN** è un simbolo scatter.

Il simbolo **Jackpot COIN** può apparire su qualsiasi rullo.

I premi dei simboli **Jackpot COIN** possono essere visualizzati nella Scala Premi e variano da **MINI 25x**, **MINOR 50x**, **MAJOR 150x** (volte il Valore della Puntata).

Il simbolo **Jackpot COIN** è un simbolo scatter.

**Jackpot COINS** partecipano all'attivazione delle funzioni e alla valutazione della riga completa nello stesso modo del simbolo **COIN**.

Il simbolo **COLLECT** può apparire su qualsiasi rullo.

Il simbolo **COLLECT** può essere attivato solo nel **PENALTY KICK RESPINS**.

Il simbolo **COLLECT** raccoglie tutti gli altri valori **COINS** e **COLLECT** presenti sui rulli una volta.

I valori raccolti saranno prima moltiplicati da qualsiasi moltiplicatore di posizione presente nelle rispettive posizioni.

Qualsiasi simbolo **COLLECT** presente sui rulli nel gioco base viene immediatamente attivato all'ingresso nel **PENALTY KICK RESPINS**.

Qualsiasi simbolo **COLLECTS** apparso durante **PENALTY KICK RESPINS** viene attivato alla fine del giro.

Il simbolo **MULTIPLIER** può apparire durante il **PENALTY KICK RESPINS**.

I simboli **MULTIPLIER** assumono valori casuali tra x2, x3, x4 e x5.

Quando appare per la prima volta in una posizione, il simbolo **MULTIPLIER** imposta il moltiplicatore di posizione di quella posizione al valore **MULTIPLIER**.

Quando appare in una posizione con un moltiplicatore di posizione già superiore a 1, il valore **MULTIPLIER** si aggiunge al moltiplicatore di posizione esistente di quella posizione.

Il moltiplicatore di posizione accumulato da **MULTIPLIERS** moltiplica il valore del premio di qualsiasi **COIN** o **COLLECT** nella sua posizione durante il **PENALTY KICK RESPINS**.

Il simbolo **BLANK** può apparire durante il **PENALTY KICK RESPINS** e indica che il giro di quella posizione non ha prodotto vincite.

## GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

Il **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** può apparire se tra 1 e 5 **COINS** e/o **COLLECT** simboli atterrano sui rulli nel Gioco Base.

Il **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** aggiunge fino a 1 **COLLECT**, fino a 3 **MULTIPLIERS** e fino a 9 **COINS** ai rulli.

Il **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** aggiungerà sempre abbastanza **COINS** e **COLLECTS** per assegnare il **PENALTY KICK RESPINS**.

La possibilità di attivare il **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** è indipendente dalla dimensione della Pila di Palline d'Oro.

## **PENALTY KICK RESPINS**

Il **PENALTY KICK RESPINS** viene attivato ottenendo un totale di sei (6) o più simboli **COINS** e/o **COLLECT** nel Gioco Base.

**COINS** e **COLLECTS** dal Gioco Base vengono trasferiti nel **PENALTY KICK RESPINS** all'ingresso della funzione. Vengono assegnati tre (3) giri.

**PENALTY KICK RESPINS** iniziano con 3 righe e possono al massimo diventare alte 5 righe.

Ottenere un **COIN**, **COLLECT** o **MULTIPLIER** reimposta il conteggio **PENALTY KICK RESPINS** a tre (3).

Durante il **PENALTY KICK RESPINS** **COINS** e **COLLECTS** ottenuti vengono bloccati nelle loro posizioni. Una riga viene completata quando tutte le 5 posizioni sulla riga sono bloccate **COINS** e/o **COLLECTS**. **MULTIPLIERS** non contribuiscono al completamento di una riga.

Le funzioni **PENALTY** sono **FIRE BALL**, **NOVA BALL** e **LIGHTNING BALL**.

**1 riga completata:** Espande i rulli con 1 riga e vince la **COPPA DI BRONZO**, assegnando 1 Funzione **PENALTY**.

**2 righe completate:** Espande i rulli con 1 riga.

**3 righe completate:** Assegna la **COPPA D'ARGENTO** assegnando 1 Funzione **PENALTY**.

**4 righe completate:** Nessun effetto.

**5 righe completate:** Vince la **COPPA D'ORO**. Assegna 2 Funzioni **PENALTY** e il **GRAND Premio** di 5000x (volte il Valore della Puntata).

Dopo che tutti i giri sono terminati, qualsiasi simbolo **COIN** e **COLLECT** sui rulli viene moltiplicato per il rispettivo moltiplicatore di posizione - se presente - e paga.

## **FIRE BALL FUNZIONE**

Il **FIRE BALL** ha la possibilità di attivarsi quando si vince una **COPPA** in **PENALTY KICK RESPINS**.

Il **FIRE BALL** prende di mira un **COIN** a basso pagamento e lo aggiorna a un valore più alto nell'intervallo di 10x, **MINI** 25x, **MINOR** 50x o **MAJOR** 150x.

## **LIGHTNING BALL FUNZIONE**

Il **LIGHTNING BALL** ha la possibilità di attivarsi quando si vince una **COPPA** in **PENALTY KICK RESPINS**.

Il **LIGHTNING BALL** prende di mira fino a 3 posizioni vuote e aggiunge **MULTIPLIERS** a queste. I **MULTIPLIERS** sono casuali nell'intervallo di x2, x3, x4 e x5.

## **NOVA BALL FUNZIONE**

Il NOVA BALL ha la possibilità di attivarsi quando si vince una COPPA in **PENALTY KICK RESPINS**.

Il NOVA BALL aggiorna fino a 4 COINS sui rulli con valori casuali scelti nell'intervallo di 1x, 2x o 3x (volte la puntata).

## ACQUISTA FUNZIONE

Puoi acquistare alcune Funzioni nel Gioco Base.

Acquistare **PENALTY KICK RESPINS** costa 75x la puntata corrispondente e avvia un round con un'attivazione garantita di **PENALTY KICK RESPINS**.

Il teorico RTP (ritorno al giocatore) per l'Acquisto di **PENALTY KICK RESPINS** è 96.13%.

Il RTP è stato calcolato simulando 1000000000 round di gioco.

Acquistare **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** costa 100x la puntata corrispondente e avvia un round con un'attivazione garantita di **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**.

Il teorico RTP (ritorno al giocatore) per l'Acquisto di **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** è 96.23%.

Il RTP è stato calcolato simulando 1000000000 round di gioco.

Acquistare **PENALTY KICK RESPINS - 1 FILA COMPLETA** costa 120x la puntata corrispondente e avvia un round con un'attivazione garantita di **PENALTY KICK RESPINS** che inizia con 1 fila completa.

1 Fila completa consiste di COINS ma può includere Jackpot COINS e **COLLECT**.

Il teorico RTP (ritorno al giocatore) per l'Acquisto di **PENALTY KICK RESPINS - 1 FILA COMPLETA** è 96.15%.

Il RTP è stato calcolato simulando 1000000000 round di gioco.

## ULTERIORI INFORMAZIONI

Eventuali malfunzionamenti annullano tutte le puntate e le vincite.

In conformità alle prassi per garantire un gioco equo, il risultato di ogni singolo partita è completamente indipendente.

Le probabilità di ottenere un particolare risultato sono sempre le stesse all'inizio di ogni partita.

Prevale la versione inglese del regolamento di gioco.

I giochi incompleti saranno automaticamente risolti dopo 24 ore. Eventuali vincite derivanti dalla risoluzione automatica saranno accreditate sul conto del giocatore.