

SCUDAMORE'S SUPER STAKES

TIPO DI GIOCO: SELEZIONA QUELLO CORRETTO

- Gioco video slot
- Gioco da tavolo
- Presenza di jackpot interni al gioco
- Video Poker

NOME VARIANTE

Scudamore's Super Stakes

Informazioni sul pagamento

INFORMAZIONE	VALORE
La percentuale del ritorno teorico per il giocatore è pari a	96.11%
Puntata predefinita minima/massima (€)	0.1 / 100
Presenza di jackpot interni al gioco	No
Quota della raccolta destinata ai jackpot interni	0.0
Presenza di jackpot condivisi con altri giochi	N/A
Quota della raccolta destinata ai jackpot condivi	0

REGOLE DEL GIOCO SCUDAMORE'S SUPER STAKES

- Scudamore's Super Stakes è una slot video a 5 rulli e 3 righe con 20 linee di puntata (fisse). Il gioco presenta Random Wilds, Peter's Classic Cup e una funzione Bet Slip. In Peter's Classic Cup, il gioco diventa una slot video a 5 rulli e 4 righe con 32 linee di puntata (fisse).
- Il gioco viene giocato con 20 linee di puntata (fisse) nel gioco principale e da 1 a 10 livelli di puntata con 10 gettoni per livello di puntata.
- Per impostare il livello di puntata, utilizza il selettore **LIVELLO**.
- Il valore dei gettoni viene impostato con il selettore **VALORE DEI GETTONI**.
- **GETTONI** visualizza il numero di gettoni disponibili da puntare.
- **GIOCO AUTOM.** consente di giocare automaticamente la partita per il numero di giri selezionato.
- Il simbolo Wild sostituisce tutti i simboli eccetto i simboli Scatter nel gioco principale ma non per i simboli della Bet Slip.
- Le combinazioni vincenti e i pagamenti sono realizzati in base alla Tabella Pagamenti.
- **PUNTATA MAX** consente di giocare con il livello di puntata massimo e il valore dei gettoni corrente. Quando si gioca a un qualsiasi livello di puntata inferiore, è necessario premere due volte **PUNTATA MAX** per giocare il round con il valore dei gettoni selezionato.
- Una vincita su una linea di puntata in gettoni è uguale al valore mostrato nella Tabella dei Pagamenti moltiplicato per il livello di puntata.
- Una vincita su una linea di puntata in denaro è uguale alla vincita in gettoni moltiplicata per il valore dei gettoni.
- Viene pagata solo la vincita più alta per linea di puntata.
- Le vincite sulle linee di puntata vengono pagate se in successione dal rullo più a sinistra al rullo più a destra.
- Vincite contemporanee su diverse linee di puntata vengono sommate.
- Le vincite di Peter's Classic Cup e dei Random Wilds vengono aggiunte a qualsiasi vincita della linea di puntata.
- Peter's Classic Cup e i Random Wilds possono essere attivati contemporaneamente in un giro solo e la funzione Random Wild viene giocata per prima.

RANDOM WILDS

- Prima di ciascun giro c'è la possibilità che venga attivata la funzione Random Wild.
- I Random Wilds possono essere attivati solo nel gioco principale.
- La funzione Random Wild viene giocata allo stesso livello di puntata e valore dei gettoni del round che ha attivato il Random Wild.
- Da 2 a 5 simboli del ferro di cavallo vengono piazzati a caso sui rulli e trasformano in Wilds i simboli su cui si fermano.
- I simboli Random Wilds non possono fermarsi su altri simboli Random Wilds o sui simboli Scatter.

PETER'S CLASSIC CUP

- 3 simboli Scatter che compaiono ovunque sui rulli 1, 3 e 5 nel gioco principale attivano Peter's Classic Cup.
- In Peter's Classic Cup, il gioco diventa una slot video a 5 rulli e 4 righe con 32 linee di puntata (fisse).
- Peter's Classic Cup viene giocato allo stesso livello di puntata e valore dei gettoni del round che ha attivato Peter's Classic Cup.
- Quando Peter's Classic Cup è attivo, al giocatore viene chiesto di scegliere 1 dei 4 cavalli che il giocatore ritiene vincerà la gara.
- Ciascun cavallo ha associato un moltiplicatore di puntata diverso in base alle sue probabilità di vincere la gara.
- Ciascun cavallo ha 2 simboli che compaiono sui rulli al di sopra della pista che presentano lo stesso colore della divisa del fantino associato al cavallo:
 - Divine Fortune: i simboli del Fantino rosso e della A rossa pagano 5000 X la puntata.
 - Berry Max: i simboli del Fantino viola e della K viola pagano 500 X la puntata.
 - Gonzo's Quest: i simboli del Fantino verde e della Q verde pagano 100 X la puntata.
 - Tin Foil Hat: i simboli del Fantino blu e della J blu pagano 50 X la puntata.
- All'inizio di Peter's Classic Cup, tutti e 4 i cavalli sono posizionati in pista. Quando c'è una vincita sui rulli, il cavallo associato ai simboli vincenti avanza di 1 posizione nella corsa dei cavalli. Il cavallo che avanza di 4 posizioni per primo vince la gara e la Peter's Classic Cup termina. Un cavallo non può avanzare più di 1 posizione

come conseguenza del risultato di un singolo giro.


- Se c'è una vincita con 2 colori diversi, 2 cavalli diversi possono avanzare contemporaneamente.
- Peter's Classic Cup ha un massimo di 2 simboli vincenti, il che significa che 2 cavalli possono avanzare contemporaneamente ma solo 1 cavallo può vincere la gara.
- Nella casella Posizione nella corsa, il cavallo scelto dal giocatore viene contrassegnato da una stella e il giocatore può quindi seguire quale cavallo è in testa.
- Quando la gara è finita, il cavallo che ha vinto la gara viene evidenziato e qualsiasi vincita viene pagata.
- Le vincite di Peter's Classic Cup vengono aggiunte al saldo.

BET SLIP

- Il gioco presenta anche una funzione Bet Slip sotto forma di ricevuta della scommessa. La Bet Slip può essere acquistata solo nel gioco principale.
- Il giocatore può avere solo 1 Bet Slip alla volta. Una volta che la Bet Slip è stata acquistata, non può essere annullata.
- La Bet Slip traccia quante volte un simbolo selezionato compare durante un certo numero di giri e paga il moltiplicatore per il valore della puntata.
- Se il simbolo Wild viene selezionato nella Bet Slip e poi aggiunto dalla funzione Random Wild, questo viene contato ai fini della Bet Slip. Tuttavia i simboli Random Wilds non sostituiranno gli altri simboli al momento del conteggio dei simboli ai fini della Bet Slip.
- I simboli che si fermano durante Peter's Classic Cup non vengono contati ai fini della Bet Slip.
- Come compilare la Bet Slip:
 1. Clicca sul tasto Bet Slip sulla destra dell'area di gioco.
 2. Seleziona uno dei simboli da raccogliere.
 3. Seleziona il numero di giri, ad esempio Raccogli 7 in 10 Giri.
 4. Seleziona la dimensione della puntata che vuoi piazzare nella tua valuta locale.
- Se viene raggiunto il numero di simboli richiesto, al giocatore viene pagato il moltiplicatore per il valore della puntata.
- Nota:
 - Le quotazioni sono visualizzate sotto forma di frazioni se la valuta di gioco è la Sterlina britannica o il Dollaro americano.
 - Le quotazioni vengono visualizzate sotto forma di decimali se la valuta di gioco non è la Sterlina britannica, il Dollaro americano o il Dollaro canadese.
 - Alcune quotazioni visualizzate vengono arrotondate per difetto in modo da essere più facili da comprendere ma, in ogni caso, viene sempre pagato l'importo corretto.

FUNZIONALITÀ DEL GIOCO

- La tabella che segue elenca i diversi pulsanti del gioco e ne descrive le funzioni.

Pulsante	Funzione
	Clicca per cominciare un round di gioco al LIV. PUNTATA e al VAL. GETTONI corrente (in alternativa, premi la barra spaziatrice).



Fai clic per visualizzare la tabella dei pagamenti.



Fai clic sulle frecce verso sinistra o destra per scorrere le pagine della **TABELLA PAGAMENTI**. Fai clic sulla x per tornare al gioco.



Clicca per visualizzare il menu delle impostazioni di gioco e selezionare le opzioni di gioco. Consulta la sezione Impostazioni di gioco di seguito.



Fai clic per disattivare l'audio del gioco o utilizza il cursore per regolare il volume.



Fai clic per visualizzare le regole del gioco.



Clicca per visualizzare il menu delle impostazioni GIOCO AUTOM. e giocare in modo automatico. Seleziona il numero di giri per il GIOCO AUTOM. oppure visualizza le Impostazioni avanzate per configurare le opzioni di arresto del GIOCO AUTOM.

OPZIONI IMPOSTAZIONI GIOCO

- Per accedere alle impostazioni di gioco, fai clic sull'icona della chiave inglese nel pannello di gioco.
- **Giro veloce.** Attiva o disattiva l'opzione del giro veloce (Non disponibile in tutti i casinò).
- **Film intro.** Attiva o disattiva il filmato introduttivo.
- **Barra Spaziatrice per girare.** Attiva o disattiva la funzione barra spaziatrice.
- **Cronologia del gioco.** Fai clic per visualizzare lo storico delle partite precedenti (Non disponibile in **PROVA IL GIOCO**).

IMPOSTAZIONI AVANZATE DI GIOCO AUTOMATICO

- Per definire le impostazioni di Gioco autom. avanzate, clicca su **GIOCO AUTOM.** e poi su **Impostazioni avanzate.**
- **Su qualsiasi vincita.** Interrompe il Gioco autom. quando vinci una mano.
- **Se una singola vincita supera.** Interrompe il Gioco autom. quando l'importo vinto supera o è pari a un importo da te indicato.
- **Se il denaro aumenta di.** Interrompe il gioco automatico se il denaro aumenta dell'importo specificato.
- **Se il denaro diminuisce di.** Interrompe il gioco automatico se il denaro diminuisce dell'importo specificato.
- Clicca su **Reset** per cancellare tutte le impostazioni. Ferma il gioco automatico selezionate.
- **Nota:** se la Peter's Classic Cup viene attivata durante il Gioco automatico, il Gioco automatico si ferma e la funzione viene giocata manualmente.
- **Nota:** Quando si modificano le impostazioni di Gioco autom. durante un round di gioco, tutte le impostazioni entrano in vigore quando il round di gioco o la funzione vengono completati.
- **Nota:** In caso di disconnessione durante il gioco, tutte le impostazioni di Gioco autom. vengono ripristinate sui valori predefiniti quando ricarichi il gioco.










Nota: in determinate giurisdizioni, alcune opzioni del gioco automatico sono obbligatorie.

ALTRE INFORMAZIONI

- Le seguenti funzioni e impostazioni di gioco possono essere soggette ai termini e alle condizioni del sito di gioco. Per ulteriori informazioni su quanto segue, ti invitiamo a fare riferimento al sito di gioco:
 - Procedure in vigore per la gestione delle partite sospese.
 - Intervallo dopo il quale sessioni di gioco inattive terminano automaticamente.
- In caso di funzionamento non corretto dell'hardware o del software del gioco, tutte le puntate e i pagamenti vengono annullati e le puntate piazzate rimborsate.

Ritorno per il giocatore

- Il ritorno teorico per il giocatore per questo gioco è del 96.11%.
- Il ritorno teorico per il giocatore per la Bet Slip è 96.12% - 96.99%.

Simboli	10 Giri	20 Giri	40 Giri	80 Giri
	96.50%	96.76%	96.57%	96.63%
	96.84%	96.59%	96.75%	96.30%
	96.12%	96.38%	96.87%	96.27%
	96.15%	96.61%	96.95%	96.93%
	96.80%	96.73%	96.72%	96.85%
	96.76%	96.78%	96.24%	96.57%
	96.88%	96.56%	96.87%	96.52%
	96.46%	96.19%	96.82%	96.40%
	96.92%	96.86%	96.55%	96.99%



96.57%

96.52%

96.22%

96.22%

Traduzioni della terminologia di gioco

Nota: la tabella che segue si applica solo se si gioca in una lingua diversa dall'inglese.

Termine inglese	Termine tradotto
Wild	Jolly
Random Wild	Jolly casuale
Scatter	Scatter
Bet Slip	Ricevuta della scommessa
Peter's Classic Cup	Coppa classica di Peter
Big Win!	Grande vincita!
Mega Win!	Mega vincita!
Super Mega Win!	Super mega vincita!

Regole generate:

Puntata minima

0.1

Puntata massima

100

La percentuale del ritorno teorico per il giocatore è pari a

96.11%