

LUCKY FOUR



Nella schermata iniziale il giocatore può scegliere uno dei 4 giochi presenti nell'apparecchio:

- “VICHINGHI”
- “ERCOLE”
- “MAN IN MASK”
- “ULISSE”



“VICHINGHI”

Le combinazioni valide partono dalla colonna di sinistra. Con BET 300 sono valide anche le combinazioni di 3 o 4 simboli a partire dalla colonna di destra. Il simbolo “jolly” “sostituisce qualsiasi simbolo, tranne “scatter”, “X2” e “vichinghi”.

La coppia affiancata di simboli “vichinghi” assegna una vincita casuale. Il simbolo “X2” in qualsiasi posizione, raddoppia l'eventuale vincita. Le combinazioni di quattro o cinque simboli “scatter”, in qualsiasi posizione, determinano l'accesso al BONUS NAVE.

Il bonus è costituito da 2 o 3 tentativi, in funzione del numero di simboli “scatter” d'attivazione. A cominciare dal livello 1, il giocatore sceglie uno dei simboli visualizzati, premendo gli appositi tasti. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure farà proseguire il bonus al livello 2. Al livello 2, il giocatore dispone di un unico tentativo di scelta dei simboli visualizzati. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure un certo numero di tentativi free spin che permetteranno d'accedere al gioco FREE SPIN.



“ERCOLE”

Le combinazioni valide partono dalla colonna di sinistra. Con BET 300 sono valide anche le combinazioni di 3 o 4 simboli a partire dalla colonna di destra. Sono valide anche le combinazioni di tre simboli in verticale. Eventuali simboli fuori dalla colonna e uguali a quelli del tris verticale, valgono quanto il tris. Il simbolo “jolly” “sostituisce qualsiasi simbolo, tranne “scatter”, “X2” e “hydra”. La coppia affiancata di simboli “hydra” assegna una vincita casuale. Il simbolo “X2” in qualsiasi posizione, raddoppia l'eventuale vincita. Le combinazioni di quattro o cinque simboli “scatter”, in qualsiasi posizione, determinano l'accesso al BONUS SFIDA.

Il bonus è costituito da 2 o 3 tentativi, in funzione del numero di simboli “scatter” d'attivazione. A cominciare dal livello 1, il giocatore sceglie uno dei simboli visualizzati, premendo gli appositi tasti. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure farà proseguire il bonus al livello 2. Al livello 2, il giocatore dispone di un unico tentativo di scelta dei simboli visualizzati. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure un certo numero di tentativi free spin che permetteranno d'accedere al gioco FREE SPIN.



“MAN IN MASK”

Le combinazioni di 3 o 4 simboli sono valide solo se contigui. Il simbolo “jolly” “sostituisce qualsiasi simbolo, tranne “scatter”, “X2” e “man in mask”. La coppia affiancata di simboli “man in mask” assegna una vincita casuale. Il simbolo “X2” in qualsiasi posizione, raddoppia l'eventuale vincita. Le combinazioni di quattro o cinque simboli “scatter”, in qualsiasi posizione, determinano l'accesso al BONUS SFIDA.

Il bonus è costituito da 2 o 3 tentativi, in funzione del numero di simboli "scatter" d'attivazione.

A cominciare dal livello 1, il giocatore sceglie uno dei simboli visualizzati, premendo gli appositi tasti. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure farà proseguire il bonus al livello 2.

Al livello 2, il giocatore dispone di un unico tentativo di scelta dei simboli visualizzati. Il simbolo prescelto potrà assegnare una certa vincita in PUNTI, oppure un certo numero di tentativi free spin che permetteranno d'accedere al gioco FREE SPIN.



"ULISSE"

I simboli "wild" e "joker" "sostituiscono qualsiasi simbolo, tranne gli "scatter". Inoltre il simbolo "wild" può espandersi verticalmente.

La combinazione di cinque simboli "scatter" misti, in qualsiasi posizione, determina l'accesso al BONUS ARCO.

La combinazione di cinque simboli "scatter Circe", in qualsiasi posizione, determina l'accesso al BONUS CIRCE.

La combinazione di cinque simboli "scatter Polifemo", in qualsiasi posizione, determina l'accesso al BONUS CARTELLI.

Il bonus si compone di cinque tentativi: ad ogni tentativo, premendo i tasti relativi, il giocatore scocca una freccia ad uno dei soldati visualizzati. Se la freccia uccide il soldato, viene sorteggiata ed assegnata una certa quantità di vincita in PUNTI.

Terminati i tentativi disponibili il bonus termina, e si ritorna al gioco base.



Il bonus si compone di quattro tentativi: ad ogni tentativo, premendo i tasti relativi, il giocatore sceglie una coppa di vino che Circe offrirà ad uno dei soldati. Se la coppa scelta non è avvelenata, il soldato è salvo e viene sorteggiata ed assegnata una certa quantità di PUNTI. Altrimenti il soldato si trasforma in un maiale.

Terminati i tentativi disponibili il bonus termina, e si ritorna al gioco base.

Il bonus inizia sorteggiando la tabella combinazioni mostrata a video, dopodiché alcuni cartelli si mettono in movimento ruotando vorticosamente. Il giocatore deve arrestare la rotazione premendo il tasto relativo.

Una volta fermi, se i cartelli compongono uno o più simboli tra quelli visualizzati dalla tabella, viene assegnata la relativa quantità di vincita in PUNTI, limitandola eventualmente per non oltrepassare la soglia delle 10000 unità.

Dopodiché il bonus termina e si ritorna al gioco base.



SEDE LEGALE :

Via della Punta, 55
48018 Faenza (RA) - ITALY

Tel. 0039.0546.46995

Fax. 0039.0546.29560

e-mail : info@nazionaleelettronica.it

www.nazionaleelettronica.it


NAZIONALE ELETTRONICA