

Regolamento Baron Bloodmore and the Crimson Castle

1. Baron Bloodmore and the Crimson Castle è una video slot con 5 rulli e 25 linee di pagamento. Il gioco presenta un grande Simbolo Mistero, una Partita Bonus con giri gratuiti e una Partita Bonus Crimson Cash con una funzione Schema di raccolta, u funzione Apparizione e una funzione Copia. Il ritorno teorico per il giocatore è pari al 96,07%.
2. Il turno di gioco inizia premendo il tasto azione e parte con il livello di puntata selezionato.
3. Le puntate non si possono modificare durante un turno di gioco.
4. Il Gioco automatico fa partire il gioco automaticamente per il numero di turni selezionati nel a pagina del gioco automatico. Questa funzione potrebbe non essere disponibile.
5. Tutti i pagamenti e le combinazioni vincenti sono pagati secondo la tabella dei pagamenti.
6. Tutte le vincite del e linee di pagamento ottenute durante un turno di gioco sono aggiunte e presentate al a fine del turno di gioco.
7. Tutte le vincite sono presentate e pagate nel a valuta selezionata.
8. Solo la vincita maggiore del a linea di pagamento viene pagata, se in sequenza partendo da sinistra a destra e nel e combinazioni regolate dal a tabella dei pagamenti.
9. Il Simbolo Wild sostituisce ogni altro simbolo, eccetto il Simbolo Scatter Giri gratuiti e il Simbolo Cash Scatter.
10. Il grande Simbolo Mistero è un simbolo 3x3 che, in maniera casuale, si trasforma in uno qualsiasi degli altri simboli, a eccezione del Simbolo Scatter Giri gratuiti. Nel a partita base, il grande Simbolo Mistero potrebbe apparire casualmente in qualsiasi giro sui rulli 2-4. Nel e Partite Bonus Giri gratuiti, il grande Simbolo Mistero viene attivato a ogni giro.
11. 3 (o più) Simboli Scatter Giri gratuiti che si fermano in qualunque punto dei rulli durante la partita base attivano la Partita Bonus Giri gratuiti, che consiste in giri gratuiti. Il numero di giri gratuiti vinti dipende dal numero di Simboli Scatter che hanno attivato la Partita Bonus, secondo la tabella dei pagamenti.
12. 3 (o più) Simboli Scatter Cash che si fermano su 3 (o più) rulli diversi durante la partita base o la Partita Bonus Giri gratuiti attivano la Partita Bonus Crimson Cash. Quando la Partita Bonus Crimson Cash viene attivata, i Simboli Scatter Cash che l'hanno attivata rimarranno sui rulli fino al termine del a partita stessa o finché la funzione Schema di raccolta viene applicata a t simboli.
13. Quando viene attivata la Partita Bonus Crimson Cash, i rulli normali sono sostituiti da rulli speciali contenenti solo simboli con moltiplicatori di puntata (partendo da un valore compreso tra x1 e x50), simboli del a Partita Bonus Crimson Cash e spazi vuoti.

La Partita Bonus Crimson Cash inizia con 3 giri gratuiti. Ogni volta che un simbolo si ferma su uno spazio vuoto, il numero di gi gratuiti torna a 3. Tutti i simboli rimarranno sui rulli per il tempo restante del a Partita Bonus Crimson Cash o finché la funzione Schema di raccolta viene applicata a tali simboli.

Al a fine del a Partita Bonus Crimson Crash, i valori di tutti i moltiplicatori di puntata vengono sommati tra loro e viene pagato il totale. Una volta terminata la Partita Bonus Crimson Crash, il gioco riprende da dove era stato

interrotto.

Le vincite sul e linee di pagamento non si applicano nel a Partita Bonus Crimson Cash.

14. Funzione Schema di raccolta: al 'inizio del a Partita Bonus Crimson Cash, viene generato casualmente uno schema di 5 posizioni illuminate: una di queste apparirà sempre al centro e almeno un'altra occuperà uno spazio vuoto. Lo schema rimarrà inalterato finché non ne sarà generato uno nuovo. Quando tutte le posizioni verranno riempite, si attiverà la funzione Schema di raccolta. I moltiplicatori di puntata dei 5 simboli illuminati verranno sommati, e il totale ottenuto sarà aggiunto al simbolo in posizione centrale e poi raddoppiato. Tutti i simboli interessati, eccetto il simbolo in posizione centrale, saranno quindi rimossi e verrà generato un nuovo schema.

15. Funzione Apparizione: nel a Partita Bonus Crimson Cash, il simbolo Apparizione può comparire in maniera casuale, aggiungendo il valore del proprio moltiplicatore a tutti gli altri moltiplicatori di puntata già presenti sui rulli. Ad ogni giro, può fermarsi sui rulli un solo simbolo Apparizione.

16. Funzione Copia: nel a Partita Bonus Crimson Cash, il simbolo Copia (che non ha un proprio moltiplicatore di puntata) può comparire in maniera casuale, copiando i valori di tutti gli altri simboli sui rulli. Ad ogni giro, può fermarsi sui rulli un solo simbol Copia. Se compare nel o stesso giro del simbolo Apparizione, il simbolo Copia si attiva dopo l'attivazione del simbolo Apparizione.

17. Il totale massimo di moltiplicatore puntata per un turno di gioco è 25.000. Se viene raggiunto questo limite, il turno di gioco termina e non saranno pagate ulteriori vincite.

18. Le Partite Bonus sono giocate con la stessa puntata del giro che attiva le Partite Bonus.

19. In caso di malfunzionamenti del gioco, le puntate e i pagamenti interessati saranno nulli.

20. Questo gioco ha un ritorno al giocatore (RTP) pari al 96,07%.