

Regolamento_Cash of Command

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,27%
“Cash of Command “

Giocate non completate

Se la tua giocata viene interrotta tutte le informazioni di gioco e le puntate piazzate vengono memorizzate fino alla sessione di gioco successiva. Potrai riprendere la giocata dal punto in cui è stata interrotta. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

Le diverse modalità di vincita pagano in base a combinazioni di simboli adiacenti, secondo quanto indicato dalla tabella delle vincite e nelle regole del gioco. Quando si vince secondo più modalità di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite nelle diverse modalità. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni turno. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore di quelle del turno che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante un turno in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco.

Regole del gioco

Cash of Command è una videoslott giocata su una griglia 9x9.

I simboli cadono nella griglia per creare vincite. Una combinazione di 5 o più simboli adiacenti premia con una vincita. Viene pagata solo la vincita più alta della combinazione creata. I simboli vincenti vengono rimossi. Nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. Più combinazioni degli stessi simboli non adiacenti tra loro vengono pagate come combinazioni separate.

A ogni giro non vincente c'è una possibilità che si attivi la funzione Torrette del barone e che siano aggiunti Wild alla griglia. I Wild sostituiscono tutti i simboli che pagano.

I simboli vincenti vengono raccolti quando fanno parte di una combinazione vincente. Raggiungi certe soglie di simboli vincenti totali per attivare le funzioni Eroe navale. L'ordine in cui si attivano le funzioni Eroe navale è scelto casualmente all'inizio di ogni giro. Le soglie rimangono costanti a ogni giro: 15, 40, 70.

Ogni funzione Eroe navale viene attivata nell'ordine in cui viene ottenuta e solo dopo che il turno di gioco non ha più combinazioni vincenti sulla griglia. Ogni funzione Eroe navale aggiungerà una nave o sottomarino alla griglia, questo simbolo di nave o sottomarino non paga e non sostituisce nessun simbolo; sarà aggiunto alla griglia prima che la sua rispettiva funzione venga eseguita.

Ci sono tre funzioni Eroe navale: Il comandante Wilder, il capitano Verto e l'ammiraglio Magna; ognuno con la sua funzione unica. Il comandante Wilder aggiunge Wild alla griglia. Il capitano Verto converte 2 serie di simboli nello stesso simbolo. L'ammiraglio Magna aggiunge quattro mega simboli 2x2 alla griglia.

Se vengono raccolti 110 o più simboli in un singolo turno di gioco, allora verrà assegnata la funzione barone Fusco. Questa funzione rimuoverà la nave (o navi) / il sottomarino Eroe navale, lasciandone uno rimanente sulla griglia.

La nave / sottomarino rimanente eseguirà una versione super della rispettiva funzione Eroe navale. Se

rimane il comandante Wilder, la nave aggiungerà altri Wild alla griglia. Se rimane il capitano Verto, la nave convertirà 3 simboli nello stesso simbolo. Se rimane l'ammiraglio Magna, la nave aggiungerà quattro mega simboli di dimensioni fino a 4x4 alla griglia.

Le Funzioni navali e il barone Fusco possono essere attivati una volta per turno di gioco.

Le puntate vengono selezionate usando i pulsanti di puntata nella parte bassa del gioco. Fai clic sui pulsanti + e - per cambiare la puntata di un'unità alla volta. Per iniziare il gioco, fai clic su INIZIA. Quando i simboli si posano, quelli visualizzati determinano il premio in base alla tabella delle vincite.

Azioni

Modificare la Puntata

- Fai clic su uno dei cinque pulsanti di puntata per selezionare una puntata, oppure usa i pulsanti + o - per aumentare o diminuire la puntata di un'unità.

Tabella vincite

- Mostra/nasconde la tabella vincite.

Autoplay

- Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In modalità Autoplay una serie di giocate consecutive si attiva automaticamente alla puntata in corso in quel momento. La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

Inizia / Barra Spaziatrice

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata. Premi gira per cominciare.

Regola automaticamente la puntata

- Riduce automaticamente la puntata totale all'inizio di un nuovo giro, se il saldo è troppo basso per avviare un giro al livello di puntata corrente.

Funzionamento non corretto

Se un giocatore tenta di accedere a un gioco utilizzando una sessione non valida, ad esempio a causa di mancata attività o di riavvio del sistema, viene visualizzato un messaggio di errore. Il giocatore può quindi effettuare nuovamente l'accesso e riprendere il gioco. Lo stato della partita viene bloccato in modo che il giocatore possa riprendere a giocare esattamente dal punto in cui ha lasciato.

In caso di errore HTTP, di timeout della rete o di errore del server, viene visualizzato un messaggio di "errore tecnico" e il gioco non risulta disponibile fino a quando non viene ricaricato.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,27%**.