

# Regolamento ELDRITCH DUNGEON

Regole di Eldritch Dungeon



## EFFETTI SPETTRALI



### MINACCIA ALATA

10 simboli vengono trasformati nello stesso simbolo selezionato a caso



### SUPER MINACCIA ALATA

19 simboli vengono trasformati nello stesso simbolo selezionato a caso



#### VAMPIRO

4 jolly vengono aggiunti su posizioni casuali



#### SUPER VAMPIRO

10 jolly vengono aggiunti su posizioni casuali

### RELIQUIE MAGICHE

Le reliquie magiche aumentano le abilità del guerriero durante la **battaglia della fortezza**.



#### RELIQUIA DELLA SALUTE

Il livello di salute aumenta



**RELIQUIA DELLA FORZA**

Gli attacchi diventano più potenti



**RELIQUIA DELLA FURIA**

Alcuni attacchi diventano molto potenti



**RELIQUIA DELLA PROTEZIONE**

Alcuni attacchi dei nemici vengono bloccati



**SIMBOLI JOLLY**

Il simbolo jolly e il simbolo jolly guerriero sostituiscono tutti gli altri simboli sulla griglia.

## ALLEATI

Seleziona un alleato che ti aiuti a compiere la missione e sbloccare altri giocando.

Mago



Arciera

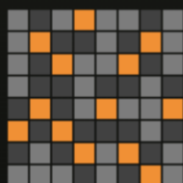


Picchiatore



## COLPO DELL'ALLEATO

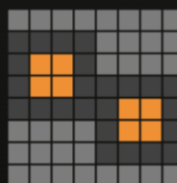
Trasforma da 11 a 16 simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.



Trasforma una linea da 8 simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.



Trasforma due aree 2x2 di simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.



## ATTACCO NELLA BATTAGLIA DELLA FORTEZZA

Sconfigge immediatamente un nemico. Nemico preferito: Orco malefico



Arreca danni a un nemico. Nemico preferito: Fantasmi



Arreca danni a tutti i nemici. Nemico preferito: Super cloni



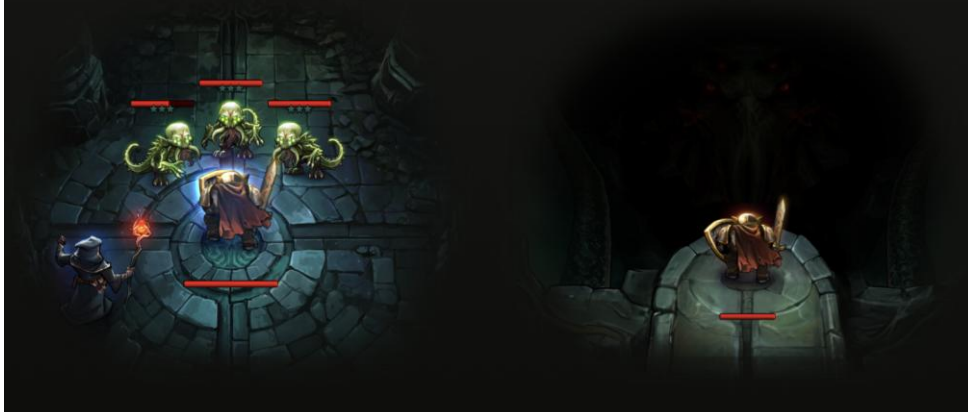
## VOLATILITÀ



## Funzioni bonus BATTAGLIA DELLA FORTEZZA

La battaglia della fortezza viene attivata quando il **jolly guerriero** raggiunge l'uscita sul rullo 8.

Vinci le battaglie sconfiggendo nemici temibili per sbloccare le posizioni sulla griglia durante i **giri sala del tesoro**.



Super cloni

Fantasmi

Orco malefico



=



=



=



#### PORTALE MAGICO

Il portale magico consente al guerriero sconfitto di accedere alla sala del nemico successivo, durante la battaglia della fortezza.

In ogni bonus sono presenti 2 portali magici garantiti.



#### CHIAVE SPETTRALE

La chiave spettrale sblocca una posizione sulla griglia durante i giri sala del tesoro.

### GIRI SALA DEL TESORO

Ottieni e unisci i gettoni per potenziare i tuoi premi nei giri sala del tesoro.

Se si sconfigge il **capo dei nemici**, viene sbloccata l'intera griglia, viene piazzato un gettone 4x4 al centro e viene assegnato un moltiplicatore da 2x al gettone più grande.

Consulta la tabella dei pagamenti per visualizzare i premi disponibili.



## INTRODUZIONE

Eldritch Dungeon è una slot 8x8 con combinazioni vincenti, bonus battaglia della fortezza e giri sala del tesoro.

Il valore del ritorno teorico medio (RTP) è pari al 94.07%.

### Puntata della funzione

L'attivazione della puntata della funzione garantisce 1 colpo dell'alleato e fino a 4 nemici già sconfitti nel primo giro.

Puntata della funzione	RTP		
	Mago	Arciera	Picchiatore
1 colpo dell'alleato	94.23%	94.08%	94.24%
1 colpo dell'alleato + 1 nemico sconfitto	94.39%	94.45%	94.52%
1 colpo dell'alleato + 2 nemici sconfitti	94.67%	94.70%	94.68%
1 colpo dell'alleato + 3 nemici sconfitti	94.94%	94.93%	94.92%
1 colpo dell'alleato + 4 nemici sconfitti	95.17%	95.16%	95.17%

Questo gioco prevede una vincita massima di 20000x la scommessa effettuata durante il turno di gioco.

## **VALUTAZIONE VITTORIA**

5 o più simboli uguali e adiacenti tra loro formano una combinazione vincente e premiano in base alla tabella dei pagamenti. I simboli vincenti vengono rimossi e sostituiti da altri simboli che arrivano dall'alto.

## **FUNZIONI DELLA PARTITA PRINCIPALE**

### **Simbolo jolly**

Il simbolo jolly sostituisce tutti gli altri simboli sulla griglia, tranne il jolly guerriero.

### **Simbolo jolly guerriero**

Il simbolo jolly guerriero sostituisce tutti gli altri simboli sulla griglia.

In ogni giro, il jolly guerriero compare su una posizione casuale del rullo 1, mentre un'uscita compare su una posizione a caso del rullo 8.

Quando i simboli vengono rimossi, il jolly guerriero avanza fino alla posizione più vicina all'uscita.

Le eventuali combinazioni vincenti che si formano mentre il jolly guerriero avanza vengono valutate e pagate.

## **ALLEATI**

In ogni giro sarà attivo 1 dei 3 alleati.

L'alleato attivo può essere selezionato prima dell'inizio di un nuovo giro premendo il pannello corrispondente.

Quando la partita ha inizio, è disponibile solo il Mago, mentre l'Arciera e il Picchiatore vengono sbloccati durante il gioco.

## Colpo dell'alleato

Quando non si ottengono nuove vincite può essere attivato il colpo dell'alleato.

Mago	Trasforma da 11 a 16 simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.
Arciera	Trasforma una linea da 8 simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.
Picchiatore	Trasforma due aree 2x2 di simboli nello stesso simbolo selezionato casualmente e i simboli adiacenti in alto e in basso vengono rimossi.

## Battaglia della partita principale

In ogni giro, 4 posizioni dei simboli nascondono un nemico.

Quando si crea un percorso libero tra il jolly guerriero e la posizione del nemico, quest'ultimo inizia a combattere con il jolly guerriero.

Se si sconfigge un nemico, si ricevono 1 effetto spettrale e 1 delle 4 reliquie magiche.

Gli effetti spettrali vengono attivati quando non si ottengono più vincite.

Nemico	Effetto spettrale
Minaccia alata	10 simboli vengono trasformati nello stesso simbolo selezionato a caso
Super minaccia alata	19 simboli vengono trasformati nello stesso simbolo selezionato a caso
Vampiro	4 jolly vengono aggiunti su posizioni casuali
Super vampiro	10 jolly vengono aggiunti su posizioni casuali

## **FUNZIONI BONUS**

### **Battaglia della fortezza**

La battaglia della fortezza viene attivata quando il jolly guerriero raggiunge la posizione dell'uscita nella partita principale.

Nelle prime 8 battaglie, il guerriero e il suo alleato affrontano 1 dei 3 tipi di nemici, ognuno dei quali ha un livello di difficoltà diverso. Sconfiggere un nemico di livello 1, 2 o 3 assegna, rispettivamente, 2, 4 o 6 chiavi spettrali.

Le reliquie magiche aumentano le probabilità di vincere le battaglie e quelle non ancora ottenute possono essere assegnate dopo la vittoria di una battaglia.

Nella nona battaglia il guerriero affronta da solo il capo dei nemici.

Se si sconfigge il capo dei nemici, vengono sbloccate tutte le posizioni della griglia nei giri sala del tesoro, viene piazzato un gettone 4x4 al centro e viene assegnato un moltiplicatore da 2x al gettone più grande dopo la valutazione.

La battaglia della fortezza termina dopo avere perso 3 scontri o dopo avere combattuto contro il capo dei nemici.

### **Giri sala del tesoro**

I giri sala del tesoro hanno inizio subito dopo la battaglia della fortezza e vengono giocati su una griglia 8x8 con 6 posizioni sbloccate al centro.

Ogni chiave spettrale raccolta durante la battaglia della fortezza sblocca 1 posizione aggiuntiva.

Se un simbolo della chiave spettrale si ferma sui rulli, vengono sbloccate 2, 3 o 6 posizioni aggiuntive.

Vengono assegnati 3 giri iniziali e il conto dei giri torna al valore predefinito ogni volta che un gettone o un simbolo della chiave spettrale si ferma sui rulli.

I gettoni si uniscono sempre per formare il quadrato più grande possibile.

Quando si esauriscono i giri, ogni gettone premia in base alla tabella dei pagamenti e la funzione termina.

## **COME SI GIOCA**

### **Pulsante “gira”**

Premere il pulsante “gira” per avviare i rulli al livello di puntata selezionato. Premere il pulsante gira durante lo svolgimento del gioco per svelare immediatamente il risultato del giro (se applicabile).

### **Scommesse**

Premere le frecce per aumentare o diminuire l'importo della puntata. Premere il pulsante tab per aprire il menu di selezione della puntata. Fare scorrere la lista di importi disponibili finché la puntata desiderata non appare evidenziata. Premere un punto qualsiasi al di fuori del menu di selezione della puntata per chiuderlo.

### **Autoplay**

Premere il pulsante “autoplay” per aprire il relativo menu. Selezionare il numero di giri da completare e premere il pulsante “gira” per iniziare.

Premere il pulsante “stop autoplay” mentre è in corso un giro per annullare l'autoplay.

### **Pulsante “menu”**

Premere il pulsante “menu” per aprire il relativo menu.

### **Modalità turbo**

Abilitare la modalità turbo per aumentare il ritmo di gioco.

### **Puntata della funzione**

Premi il pulsante della puntata della funzione per accedere al pannello corrispondente. Scegli tra le opzioni disponibili per attivare la puntata della funzione. L'opzione selezionata rimane confermata finché non viene disattivata dal pannello della puntata della funzione.

### Ulteriori informazioni

Le partite non completate vengono automaticamente portate a termine dopo 2 giorni. Le vincite registrate durante il completamento automatico delle partite vengono accreditate sul conto del cliente.

Nel caso in cui una partita lasciata in sospeso non possa essere completata, la puntata viene rimborsata al giocatore.

Prevale la versione inglese delle regole del gioco.

Una volta iniziato un giro, il livello di puntata di tale round viene bloccato e non può essere modificato.

Il malfunzionamento annulla qualsiasi vincita.


1.0.1

2024-08-01T17:02:54.678Z

Vincite Payline:

Le combinazioni vincenti e i relativi moltiplicatori di vincita sono i seguenti:

TABELLA DEI PAGAMENTI				
				
<b>15+</b>	1.000,00	100,00	75,00	50,00
<b>12+</b>	100,00	50,00	30,00	20,00
<b>10+</b>	50,00	20,00	15,00	10,00
<b>9</b>	20,00	10,00	6,00	4,00
<b>8</b>	10,00	6,00	4,00	2,00
<b>7</b>	6,00	4,00	2,00	1,50
<b>6</b>	4,00	2,00	1,50	1,20
<b>5</b>	2,00	1,50	1,20	1,00




<b>15+</b>	20,00	20,00	20,00	20,00
<b>12+</b>	10,00	10,00	10,00	10,00
<b>10+</b>	5,00	5,00	5,00	5,00
<b>9</b>	2,00	2,00	2,00	2,00
<b>8</b>	1,00	1,00	1,00	1,00
<b>7</b>	0,80	0,80	0,80	0,80
<b>6</b>	0,40	0,40	0,40	0,40
<b>5</b>	0,20	0,20	0,20	0,20

La tabella dei pagamenti riflette le impostazioni di puntata selezionate

Scommessa da 1 euro

La tabella dei pagamenti riflette le impostazioni di puntata selezionate



5 o più simboli uguali e adiacenti tra loro formano una combinazione vincente e premiano in base alla tabella dei pagamenti. I simboli vincenti vengono rimossi e sostituiti da altri simboli che arrivano dall'alto.

Dimensione del gettone	Premi disponibili
8x8	10000x, 5000x, 4000x, 3000x, 2000x, 1000x
7x7	5000x, 2500x, 1800x, 1600x, 1200x, 500x
6x6	2000x, 1500x, 1000x, 800x, 500x, 200x
5x5	1000x, 600x, 500x, 400x, 300x, 100x
4x4	500x, 200x, 160x, 130x, 100x, 50x
3x3	250x, 60x, 50x, 45x, 40x, 20x
2x2	100x, 20x, 15x, 12.5x, 10x, 5x
1x1	2x, 1.7x, 1.5x, 1.2x, 0.5x

Ritorno al giocatore teorico (RTP)			
	Mago	Arciera	Picchiatore
puntata di default	94.07%	94.07%	94.07%
Puntata della funzione	94.23% - 95.17%	94.08% - 95.16%	94.24% - 95.17%

Questo gioco prevede una vincita massima di 20000x la scommessa effettuata durante il turno di gioco.

1.0.1

## PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

I valori degli RTP teorici calcolati su base statistica sono pari a:

- Puntata di default - picchiatore: 94.07%
- Puntata di default - arciera: 94.07%
- Puntata di default mago: 94.07%
- 1 colpo dell'alleato - picchiatore: 94.24%
- 1 colpo dell'alleato - arciera: 94.08%
- 1 colpo dell'alleato - mago: 94.23%
- 1 colpo dell'alleato + 1 nemico sconfitto - picchiatore: 94.52%
- 1 colpo dell'alleato + 1 nemico sconfitto - mago: 94.45%
- 1 colpo dell'alleato + 1 nemico sconfitto - mago: 94.39%
- 1 colpo dell'alleato + 2 nemici sconfitti - picchiatore: 94.68%
- 1 colpo dell'alleato + 2 nemici sconfitti - arciera: 94.70%
- 1 colpo dell'alleato + 2 nemico sconfitto - mago: 94.67%
- 1 colpo dell'alleato + 3 nemici sconfitti - picchiatore: 94.92%

- 1 colpo dell'alleato + 3 nemici sconfitti - arciera: 94.93%
- 1 colpo dell'alleato + 3 nemici sconfitti - mago: 94.94%
- 1 colpo dell'alleato + 4 nemici sconfitti - picchiatore: 95.17%
- 1 colpo dell'alleato + 4 nemici sconfitti - arciera: 95.16%
- 1 colpo dell'alleato + 4 nemici sconfitti - mago: 95.17%