Regolamento_Huff N' Puff CollectR 2

Regole del gioco

• Huff N' Puff CollectR 2 è una slot di 7 righe per 6 colonne con drop di simboli.La griglia di gioco può espandersi fino a un massimo di 8 righe per 7 colonne.

• Tutte le drop in modalità normale iniziano con le gemme al livello di pagamento 1 e con una dimensione iniziale della griglia di 7 righe per 6 colonne.

• La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

• Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

• Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.

• Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione Auto Spin. Tieni premuto il tasto Spin o utilizza il tasto Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da giocare automaticamente.

• Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla tabella dei pagamenti.

• Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.

• È possibile giocare a Huff N' Puff CollectR 2 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con drop bonus.

• Huff N' Puff CollectR 2 ha quattro simboli Porcellino raccoglitori che si spostano sulla griglia di gioco.Ogni porcellino è associato a una gemma del suo stesso colore.

• I porcellini possono raccogliere gemme dello stesso colore del porcellino e tutti i simboli funzione tranne il pollo furioso e l'elmetto.

• I porcellini raccolgono i simboli muovendosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o in verticale.

• I simboli di pagamento sono costituiti da gemme e simboli wild.

• Le vincite sono generate da un porcellino che si muove e raccoglie simboli di pagamento.

• In Huff N' Puff CollectR 2 sono presenti 14 diversi tipi di simboli funzione: bonus, super bonus, wild, potenziamento, potenziamento totale, trasformazione, cappello di Babbo Natale, lupo, scatola del mistero, cannone, pollo furioso, elmetto, regalo e ruota.

• Il simbolo wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale.Un porcellino non può terminare la raccolta dei simboli su un simbolo wild. Se un porcellino si trova su un wild, si muoverà in una posizione vuota.

• Le gemme possono essere migliorate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• I porcellini continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere simboli.Un porcellino può muoversi più volte prima che avvenga un riempimento di simboli. I simboli raccolti e i simboli funzione attivati vengono rimossi dalla griglia di gioco.Dopodiché, tutti i simboli e i porcellini rimanenti si muovono in verticale fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. L'effetto avalanche continua finché almeno un porcellino può muoversi.

• Sopra la griglia di gioco è presente una barra di raccolta simboli.La barra registra i simboli raccolti. Solo le gemme e i simboli wild raccolti dai quattro porcellini vengono conteggiati.La barra di raccolta simboli continua a contare i simboli raccolti finché i porcellini non possono più raccoglierne.

• Quando la barra di raccolta simboli è piena, aggiunge un rilascio di simbolo funzione in attesa.

• Possono essere tenuti in attesa fino a tre rilasci di simboli funzione.Tutti i rilasci dei simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente quando i porcellini non possono più raccogliere simboli; essi convertono un certo numero di gemme in simboli funzione.

• La funzione cannone si attiva quando un porcellino raccoglie il simbolo cannone.La funzione rimane in attesa e si attiva quando i porcellini non possono più raccogliere simboli.Il cannone si attiva ed espande la griglia di gioco da 7x6 a 7x7, rimuovendo tutti i porcellini e i simboli di pagamento tranne i simboli wild.Se la griglia ha già dimensioni 7x7, si espande fino alla dimensione massima di 8x7.

• La funzione probabilità extra di Big Tony può attivarsi quando i porcellini non riescono più a raccogliere simboli.Big Tony attiva un'espansione della griglia, a meno che la griglia non sia già espansa alla dimensione massima di 8x7, e rimuove tutti i porcellini e i simboli di pagamento tranne i wild.

• I porcellini possono viaggiare tra un ascensore e l'altro, se possono raggiungere uno degli ascensori e ci sono simboli che possono raccogliere accanto a un altro ascensore.Entrando nell'ascensore, il porcellino raccoglie un simbolo funzione prima di partire.

Espandendo la griglia di gioco a 7x7 si aggiunge un ascensore in più, mentre espandendola a 8x7 se ne aggiungono due, per un massimo di 5 ascensori.

Il porcellino finirà sempre la sua raccolta prima di entrare in un ascensore.

• Un simbolo potenziamento raccolto aumenta il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore del porcellino che ha raccolto il simbolo potenziamento.Se la gemma del porcellino ha raggiunto il livello di pagamento 7, verrà migliorata un'altra gemma di colore

diverso.Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Un simbolo potenziamento totale raccolto migliora tutti e quattro i tipi di gemme contemporaneamente.Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Un simbolo trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme adiacenti al porcellino nel colore di quel porcellino.Può anche convertire un certo numero di gemme in simboli funzione.

• Il simbolo cappello di Babbo Natale posiziona gettoni porcellino negli spazi vuoti della griglia quando viene raccolto da un porcellino.I porcellini possono quindi attraversare gli spazi vuoti una volta ciascuno per raggiungere simboli aggiuntivi.

• Un simbolo scatola del mistero assegna almeno 2 simboli funzione quando viene raccolto da un porcellino.

• Il simbolo pollo furioso può essere aggiunto alla griglia di gioco dalla scatola del mistero.Quando viene attivata, la funzione pollo furioso lascia un simbolo funzione qualsiasi, eccetto il simbolo elmetto, nella sua posizione attuale e salta in una nuova posizione sulla griglia.

La funzione pollo furioso si attiva anche se il simbolo pollo furioso è adiacente a un porcellino in orizzontale o in verticale.

Il pollo furioso viene rimosso alla fine del round di gioco o tra una drop bonus e l'altra.

• Due porcellini adiacenti hanno una probabilità casuale di eseguire uno Switcheroo quando non possono più raccogliere altri simboli.Quando si attiva, i porcellini si scambiano di posto in orizzontale o in verticale.

• Uno Switcheroo tra porcellini ha inoltre una probabilità casuale di venire attivato da due porcellini adiacenti.Se viene attivato, uno dei porcellini verrà spostato sul bordo della griglia di gioco o sul simbolo successivo che può raccogliere lungo la sua traiettoria.Le gemme non raccoglibili da quel porcellino non contribuiscono alla barra di raccolta quando vengono rimosse.

• La funzione Palla di neve si attiva quando tre o più porcellini si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale e non possono più raccogliere altri simboli. Durante la funzione Palla di neve, uno o più porcellini e i rispettivi simboli di pagamento vengono rimossi dalla griglia. Resterà sempre almeno un porcellino. Tutte le gemme dello stesso colore di un porcellino rimosso assumono il colore di uno o più dei porcellini rimasti nel successivo effetto avalanche.

• Quando un porcellino raccoglie un simbolo lupo, la funzione lupo viene attivata e rimane in attesa finché i porcellini non possono più raccogliere simboli.Quando viene attivata, scompaiono tutti i simboli tranne i porcellini, i simboli bonus e i simboli super bonus.Uno dopo l'altro, i porcellini si muovono, lasciando un elmetto su ogni posizione della griglia che

attraversano.Se un porcellino si sposta su un elmetto già esistente, in quella posizione viene aggiunto un altro elmetto.

Quando tutti i porcellini hanno finito di muoversi, gli elmetti costruiscono cornici.Un solo elmetto forma una cornice di paglia, due elmetti formano una cornice di legno, tre elmetti formano una cornice d'oro e quattro elmetti formano una cornice di diamante in quella posizione.Tutte le cornici rivelano case e premi in monete.

Un elmetto che appare su una cornice di livello diamante crea una nuova cornice di livello diamante su un'altra posizione di simbolo selezionata;una cornice di diamante non può comparire su un'altra cornice di diamante.Se sulla cornice di diamante compare più di un elmetto, vengono create altrettante cornici di diamante in altre posizioni.

• Prima dell'attivazione della funzione lupo, esiste la probabilità che vengano aggiunti alla griglia simboli bonus o super bonus aggiuntivi.

• Un simbolo bonus raccolto nella funzione lupo attiva la funzione lama rotante.La funzione lama rotante parte da una posizione adiacente in orizzontale al porcellino che raccoglie il simbolo bonus e si muove in quella direzione attraverso la griglia.Vengono create o migliorate cornici in tutte le posizioni su cui passa il simbolo lama rotante.Se il simbolo lama rotante si sposta sopra una cornice di diamante, creerà una nuova cornice di diamante in un'altra posizione di simbolo.

• Un simbolo super bonus raccolto nella funzione lupo attiva la funzione super lama rotante.La funzione super lama rotante parte da una posizione adiacente in orizzontale al porcellino che raccoglie il simbolo super bonus e si muove in quella direzione attraverso la griglia.

La funzione super lama rotante si muove lungo le righe della griglia di gioco, creando o migliorando cornici in tutte le posizioni che attraversa.

Se il simbolo super lama rotante si sposta sopra una cornice di diamante, creerà una nuova cornice di diamante in un'altra posizione di simbolo.La super lama rotante può passare più volte sulla stessa riga.

• Se durante la funzione lupo viene attivato un gioco bonus o super bonus,le cornici rimangono nel gioco bonus o super bonus.

• Le monete per slot machine possono comparire in qualsiasi drop o drop bonus. Le monete vengono inserite nella slot machinee poi rimosse rivelando un simbolo di pagamento.

La slot machine può attivare la super ruota, la ruota delle funzioni o la ruota jackpot ogni volta che vengono inserite delle monete nella slot machine.

Lo stato della slot machine viene mantenuto tra un round di gioco e l'altro.

• Ogni raccolta di monete nella slot machine ha una probabilità di attivare la slot machine.

• Dopo l'aggiunta di una moneta alla slot, questa può iniziare a girare. La raccolta di tre simboli uguali attiva la slot e la Ruota Super, la Ruota Jackpot o la Ruota delle funzioni.

• La rappresentazione visiva della ruota grande, della ruota grande delle funzioni e del simbolo della ruota non riflette le probabilità effettive dei risultati disponibili. I segmenti della ruota sono mostrati delle stesse dimensioni esclusivamente per motivi visivi.

• Ogni giro della ruota jackpot assegna una delle seguenti vincite istantanee: 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.

I valori vengono moltiplicati per il livello di puntata selezionato. Le vincite istantanee vengono assegnate immediatamente.

• Ogni giro della super ruota assegna uno dei premi seguenti: regalo-mania deluxe, super bonus o regali impilati.Nel gioco bonus e super bonus, ogni giro della super ruota assegna uno dei premi seguenti: regalo-mania deluxe o regali impilati.

• Ogni giro della ruota speciale assegna uno dei seguenti premi: regalo-mania, bonus o super ruota.Nel gioco bonus e super bonus, ogni giro della ruota speciale assegna uno dei premi seguenti: regalo-mania, super ruota o +3 drop bonus.

• Un simbolo della ruota raccolto può attivare la grande ruota, un potenziamento della grande ruota, una bomba o nulla.

• Il simbolo ruota non può comparire durante un gioco bonus o super bonus.

• La grande ruota può essere attivata anche quando i porcellini hanno raccolto tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco.La grande ruota si attiva immediatamente, e tutte le funzioni potenzialmente già attivate rimangono in attesa.

• Ogni giro della grande ruota assegna uno dei seguenti premi: bonus, super bonus, regalo-mania, regalo-mania deluxe, regali impilati oppure una delle seguenti vincite istantanee: 5x, 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.I valori vengono moltiplicati per il livello di puntata selezionato. Le vincite istantanee vengono assegnate immediatamente.

Nel gioco bonus e super bonus, ogni giro della grande ruota assegna uno dei seguenti premi: regalo-mania, regalo-mania deluxe, +3 drop bonus, funzione misteriosa, regali impilati oppure una delle seguenti vincite istantanee: 100x, 500x o 2500x.I valori vengono moltiplicati per il livello di puntata selezionato. Le vincite istantanee vengono assegnate immediatamente.

• La ruota può essere potenziata 3 volte. La prima volta che ottieni un potenziamento della ruota, tutte le monete 5x sulla grande ruota vengono sostituite da una funzione misteriosa.La seconda volta, tutte le monete 10x vengono sostituite da una funzione misteriosa, e la terza volta, tutte le monete 25x vengono sostituite da una funzione misteriosa.

• Dopo che la grande ruota viene attivata, il suo livello di potenziamento viene ripristinato.Attivare la ruota in modalità bonus o super bonus non ripristina il livello di potenziamento.

• Lo stato della grande ruota viene mantenuto tra un round di gioco e l'altro.

• La funzione misteriosa assegna una delle seguenti funzioni: gioco bonus, gioco super bonus, regalo-mania, regalo-mania deluxe o regali impilati.

Nel gioco bonus e super bonus, la funzione misteriosa assegna una delle seguenti funzioni: regalo-mania, regalo-mania deluxe o regali impilati.

• La funzione bomba rimane in attesa finché i porcellini non possono più raccogliere simboli.Quando viene attivata, rimuove tutti i porcellini e i simboli di pagamento, ad eccezione dei simboli wild, in un'area di 4x4 che ha origine dalla posizione del simbolo.

Inoltre espande la griglia di gioco da 7x6 a 7x7. Se la griglia ha già dimensioni 7x7, si espande fino alla dimensione massima di 8x7.

• La funzione regalo-mania si attiva tramite la ruota speciale o la grande ruota e si gioca su una griglia di gioco 6x6 con un sacco di regali di Natale di dimensioni 2x2 al centro.Il gioco inizia con un porcellino in ogni angolo e vengono assegnate 3 drop.La comparsa di uno o più simboli regalo, lanciafiamme o ponte di ghiaccio ripristina il contatore delle drop a 3.

• La funzione regalo-mania deluxe si attiva tramite la super ruota o la grande ruota e si gioca su una griglia di gioco 8x8 con un sacco di regali di Natale di dimensioni 2x2 al centro.Il gioco inizia con un porcellino in ogni angolo e vengono assegnate 3 drop.La comparsa di uno o più simboli regalo, lanciafiamme o ponte di ghiaccio ripristina il contatore delle drop a 3.

• La funzione regali impilati si attiva tramite la super ruota o la grande ruota e si gioca su una griglia di gioco 8x8 con un sacco di regali di Natale di dimensioni 2x2 al centro.Il gioco inizia con un porcellino in ogni angolo e vengono assegnate 3 drop.La comparsa di uno o più simboli regalo, lanciafiamme o ponte di ghiaccio ripristina il contatore delle drop a 3.

Nel minigioco regali impilati, c'è la possibilità che 2, 3 o 4 regali compaiano nella stessa posizione sulla griglia di gioco.Un regalo impilato aggiunge all'inventario dei regali un numero di regali pari al numero che porta.

• Sopra la griglia di gioco è presente una barra di raccolta regali. La barra registra i regali raccolti.La barra di raccolta regali continua a contare i regali raccolti finché i porcellini non possono più raccoglierne. Quando la barra di raccolta regali è piena, il livello di regalo più basso disponibile in quel momento viene migliorato al livello successivo per il resto del minigioco. I regali già raccolti non vengono migliorati. I regali possono essere migliorati fino a tre volte.

• I porcellini possono iniziare a raccogliere i regali immediatamente se un regalo si trova adiacente in orizzontale o verticale a un porcellino. I porcellini possono usare ponti di ghiaccio adiacenti in orizzontale o in verticale per raggiungere regali o lanciafiamme da raccogliere. Quando non ci sono più drop, tutti i regali nell'inventario vengono aperti, rivelando monete che assegnano una vincita immediata. I simboli moneta pagano il valore visualizzato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.

INTERNAL USE

• Se viene raccolto un lanciafiamme, rimuove un gruppo adiacente di ponti di ghiaccio e li trasforma in regali.

• Il simbolo regalo è presente solo in regalo-mania, regalo-mania deluxe e regali impilati.I regali sono suddivisi in quattro livelli: paglia, legno, oro e diamante. Ogni livello ha un suo intervallo di simboli moneta.

Livello paglia: monete 0,25x, 0,5x, 1x o 2x.Livello legno: monete 0,5x, 1x, 2x, 3x, 5x, 7,5x, 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.Livello oro: monete 5x, 7,5x, 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.Livello diamante: monete 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.

I simboli moneta pagano il valore visualizzato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.

• Il simbolo elmetto è presente solo nella funzione lupo, nel gioco bonus e super bonus.

• Un simbolo elmetto crea una cornice nella sua posizione sulla griglia.Nel gioco bonus e super bonus il elmetto viene rimosso rivelando un simbolo di pagamento.

Le cornici sono suddivise in quattro livelli: paglia, legno, oro e diamante. Ogni livello ha un suo intervallo di simboli moneta.

Livello paglia: monete 0,25x, 0,5x, 1x o 2x.Livello legno: monete 0,5x, 1x, 2x, 3x, 5x, 7,5x, 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.Livello oro: monete 5x, 7,5x, 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.Livello diamante: monete 10x, 25x, 100x, 500x o 2500x.

Se un elmetto appare su una posizione su cui si trova già una cornice, migliora quella cornice al livello successivo.Se un elmetto appare su una cornice di livello diamante, crea una nuova cornice di livello diamante su un'altra posizione di simbolo; una cornice di diamante non può comparire su un'altra cornice di diamante.

Le cornici sono persistenti tra le drop bonus nel gioco bonus e super bonus, e vengono pagate alla fine del gioco bonus.I simboli moneta pagano il valore visualizzato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.

• Il gioco bonus con le drop bonus si attiva se i porcellini raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate 5 drop bonus.

• Se compaiono 3 o più elmetti nella stessa drop o nello stesso riempimento di simboli, viene assegnata +1 drop bonus aggiuntiva al gioco bonus.

• Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

• Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus o super bonus attiva la funzione lama rotante.La funzione lama rotante parte da una posizione adiacente in orizzontale al porcellino che raccoglie il simbolo bonus e si muove in quella direzione attraverso la griglia.Vengono create o migliorate cornici in tutte le posizioni su cui passa il simbolo bonus.Se il simbolo bonus si sposta sopra una cornice di diamante, creerà una nuova cornice di diamante in un'altra posizione di simbolo.Una cornice di diamante non può comparire su un'altra cornice di diamante.

• Un simbolo super bonus raccolto in modalità bonus o super bonus attiva la funzione super lama rotante.La funzione super lama rotante parte da una posizione adiacente in orizzontale al porcellino che raccoglie il simbolo super bonus e si muove in quella direzione attraverso la griglia.

La funzione super lama rotante si muove lungo le righe della griglia di gioco, creando o migliorando cornici in tutte le posizioni che attraversa.

Se il simbolo super lama rotante si sposta sopra una cornice di diamante, creerà una nuova cornice di diamante in un'altra posizione di simbolo. La super lama rotante può passare più volte sulla stessa riga.

• Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus.

• All'inizio di un gioco super bonus, prima che inizino le drop bonus, si attiva la funzione super lama rotante.

• Il gioco super bonus inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

• I progressi sulla barra di raccolta simboli, le dimensioni della griglia e il livello di pagamento delle gemme sono persistenti durante il gioco bonus.

• Se al momento dell'attivazione del gioco bonus o super bonus è presente una funzione lupo, una funzione cannone o un rilascio di simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop bonus.

• Il gioco bonus con drop bonus termina quando non sono presenti altre drop bonus o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

• Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

• Le puntate non possono essere modificate mentre è in corso un round di gioco.

• Un round di gioco termina immediatamente quando viene raggiunto il limite di vincita e le vincite accumulate fino a quel momento vengono pagate.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Huff N' Puff CollectR 2 è pari al 94.0%

• La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 10 000 la puntata.

• In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Ultimo aggiornamento 18-09-2026

• La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

• Super bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus al costo di 250 la puntata selezionata.

• Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 la puntata selezionata.

• Gira la ruota:garantisce un giro della funzione grande ruota al costo di 50 la puntata selezionata.Ogni giro della funzione grande ruota assegna uno dei seguenti premi: bonus, super bonus, regalo-mania, regalo-mania deluxe,regali impilati o niente.

• Mega-caccia:una singola drop con una probabilità di 6 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 5 la puntata selezionata.

• Caccia al bonus:una singola drop con una probabilità di 3 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 2.5 la puntata selezionata.

• Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

• Il costo minimo di X-iter è € 0.50 e il costo massimo è € 25,000.00.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Huff N' Puff CollectR 2 è pari al 94.0%.

• Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

Ultimo aggiornamento 18-09-2026

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.00%**.