

Regolamento MINE DEFENDER

- Mine Defender è una slot con 5 colonne, 6 righe, simboli in caduta, vincite scatter e Hero drop con una battaglia tra Hero e i nemici, che cercano di sconfiggersi a vicenda.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Una combinazione vincente è composta da almeno 7 simboli identici sparsi ovunque. Viene pagato solo il gruppo più grande di tali simboli identici.
- 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.
- 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 limite di puntata, il limite di perdita e 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.
- Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore.
- È possibile giocare a questo gioco in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus.
- I simboli Wild sostituiscono qualsiasi simbolo di pagamento.
- I simboli Wild sostituiscono qualsiasi simbolo di pagamento. Una combinazione vincente di soli simboli Wild paga come il simbolo di valore più alto.
- Un round di gioco inizia con una nuova serie di simboli che riempiono la griglia, un reset del moltiplicatore globale, una vita per Hero e uno sparo.
- I simboli compaiono sulla griglia, i simboli funzione vengono raccolti e utilizzati, quindi vengono sostituiti con nuovi simboli. Le vincite vengono valutate e pagate e i simboli vincenti vengono rimossi. I simboli rimasti sulla griglia cadono per effetto della gravità e gli spazi vuoti vengono riempiti con nuovi simboli in caduta dall'alto. Il ciclo si ripete finché il giocatore continua a vincere.
- Man mano che i simboli cadono, possono entrare casualmente nemici nella griglia. Questo innesca le Hero drop, in cui Hero e i nemici cercano di sconfiggersi a vicenda in battaglia.
- Nelle Hero drop, Hero spara contro i nemici. I nemici sconfitti vengono sostituiti con simboli funzione o di pagamento, prima della valutazione delle vincite. Dopo la valutazione, i nemici nella riga più in basso attaccano Hero. Gli altri nemici, a meno che non vengano bloccati, si avvicinano di un passo al lato inferiore dello schermo. Se non ci sono nuove vincite, tutti i simboli di pagamento vengono rimossi e compaiono nuovi simboli in caduta.
- Un simbolo Vita aggiunge una vita a Hero, fino a un massimo di 3.
- Un simbolo Sparo aumenta il numero di colpi che Hero può sparare in ciascun round di combattimento. Il numero massimo di spari è 3.
- Un simbolo Sventagliata consente a Hero di sparare 3 proiettili per ogni sparo nei round di combattimento.
- I simboli bonus vengono raccolti per poi attivare un gioco bonus.
- Un simbolo gettone paga una vincita immediata pari al valore visualizzato moltiplicato per la puntata e per il moltiplicatore globale.
- I simboli moltiplicatore si sommano al moltiplicatore globale. Il primo simbolo moltiplicatore raccolto imposta il moltiplicatore globale sul valore del simbolo raccolto. Tutte le combinazioni vincenti e le vincite istantanee dei gettoni vengono moltiplicate per questo valore.
- Una scatola misteriosa genera un nemico, una funzione o un simbolo Wild.

- I nemici possono entrare nella griglia da qualsiasi posizione. Hanno 1, 2 o 3 vite. I nemici si muovono di 1 riga verso Hero a ogni ciclo, a patto che ci sia uno spazio vuoto in cui muoversi.
- I nemici colpiti da un colpo di Hero perdono 1 vita e i nemici senza più vite vengono sconfitti.
- I nemici nella riga inferiore attaccano Hero e vengono distrutti oppure, in modo casuale, vanno in avaria e distruggono se stessi e tutti gli altri nemici e Mini Boss nella stessa riga.
- Un nemico sconfitto o distrutto viene sostituito da un simbolo funzione o di pagamento.
- Quando Hero viene attaccato da un nemico perde 1 vita. Se Hero resta senza vite, viene sconfitto e il gioco finisce.
- Hero spara ai nemici nella riga più vicina a lui. Il simbolo Sventagliata consente a Hero di sparare 3 proiettili contemporaneamente. La direzione dei proiettili può variare e non sempre colpiranno il nemico.
- La funzione Respinta sposta tutti i nemici indietro di un passo. Se dietro al nemico c'è un simbolo, il simbolo e il nemico si scambieranno di posto. Se un nemico viene spinto fuori dalla griglia, viene sconfitto. Un Mini Boss o un Final Boss sopravvivranno e rientreranno nella griglia appena possibile.
- La funzione laser spara un raggio che sconfigge tutti i nemici in una colonna. Un Mini Boss o un Final Boss colpito dal laser perderà 3 vite.
- La funzione Attacco aereo colpisce da 1 a 6 nemici, che vengono sconfitti. Un Mini Boss o un Final Boss perderà 3 vite per ogni colpo dell'Attacco aereo.
- La funzione Bomba sconfigge tutti i nemici sulla griglia e fa perdere 3 punti vita a qualsiasi Mini Boss o Final Boss.
- I Mini Boss appaiono casualmente sulla griglia come nemici di dimensioni 2x2, con 10 punti vita e un gettone trofeo.
- Quando un Mini Boss viene sconfitto, viene rimosso dalla griglia e paga il suo gettone trofeo moltiplicato per il moltiplicatore globale.
- Un Mini Boss non verrà distrutto dopo aver attaccato Hero, ma sarà pronto ad attaccare di nuovo nel ciclo successivo.
- Il Mini Boss appare solo nel gioco base.
- Raccogliere 3 simboli bonus attiva il gioco bonus.
- Eventuali moltiplicatori, simboli Colpo e simboli Sventagliata raccolti nel gioco base rimangono nel gioco bonus. Hero ottiene 3 vite.
- Il gioco bonus si svolge su una griglia circolare con 10 raggi e 5 righe concentriche, con Hero al centro. Nella direzione orizzontale (sinistra e destra) il numero di righe è 4. Ciascun simbolo si sposta lungo un raggio dalla riga esterna a quella interna del cerchio. I nemici attaccano Hero dalla riga interna, nello stesso modo in cui attaccano dalla riga più bassa nel gioco base.
- Il gioco bonus termina quando Hero viene sconfitto o quando viene attivata la modalità Final Boss.
- La funzione Laser nel gioco bonus spara il raggio laser lungo due raggi opposti in entrambe le direzioni.
- La battaglia contro il Final Boss si attiva quando sono stati sconfitti 50 nemici in totale, inclusi i Mini Boss; questo può accadere sia nella modalità normale sia in quella bonus.
- La battaglia con il Final Boss si svolge su una griglia 5x6, dove sono presenti solo nemici, gettoni e moltiplicatori. Apparirà un grande Final Boss di dimensioni 3x3, con 50 vite e un gettone trofeo.
- Il Final Boss non viene distrutto dopo l'attacco. Sarà pronto ad attaccare di nuovo nel ciclo successivo.
- La battaglia contro il Final Boss continua finché il Final Boss o Hero non vengono sconfitti e la partita finisce.
- Quando un Final Boss viene sconfitto, paga il suo gettone trofeo moltiplicato per il moltiplicatore globale.
- Le vincite vengono pagate alla fine di un round di gioco.
- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 10 000 la puntata.
- Un round di gioco termina immediatamente quando viene raggiunto il limite di vincita e le vincite

accumulate fino a quel momento vengono pagate.

- Le puntate non possono essere modificate durante un round di gioco.
- Il gioco ha un limite di vincita di 10 000 la puntata.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) è pari al 94.0%.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Regole X-iter

- La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.
- **BONUS MUNIZIONI AL MASSIMO:**

gioca un round di gioco con gioco Bonus garantito, dove Hero inizia al massimo di munizioni con 3 colpi. Il costo è 500 volte la puntata selezionata.

- **BONUS:**

acquista un round di gioco che attiva il gioco Bonus. Il costo è 100 volte la puntata selezionata.

- **MUNIZIONI AL MASSIMO:**

gioca un round di gioco con nemici presenti, dove Hero inizia al massimo di munizioni con 3 colpi. Il costo è 50 volte la puntata selezionata.

- **HERO DROP:**

acquista un round di gioco con nemici garantiti che attivano una battaglia Hero Drop. Il costo è 10 volte la puntata selezionata.

- **CACCIA AL BONUS:**

acquista un round di gioco con probabilità più che triple di attivare il gioco bonus. Il costo è 3 volte la puntata selezionata.

- Una funzione X-iter viene acquistata premendo il pulsante X-iter, selezionando la modalità X-iter che mostra il costo nella valuta del giocatore e premendo il tasto Spin.
- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter è pari al **94.0%**.