

Regolamento PILOTS 3

- Pirots 3 è una slot a 7 righe per 6 colonne con simboli in caduta. 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 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 Pirots 3 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.
- Pirots 3 ha quattro simboli uccello raccoglitori che possono spostarsi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è abbinato a una gemma dello stesso colore dell'uccello.
- Gli uccelli possono raccogliere le gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.
- Pirots 3 ha anche un bandito chiuso in cella. Una volta liberato, il bandito si muove sulla griglia di gioco raccogliendo gemme di qualsiasi colore e tutti i simboli delle funzioni.

- Gli uccelli raccolgono i simboli spostandosi su simboli raccogliabili adiacenti in orizzontale o in verticale.
- I simboli di pagamento sono costituiti da gemme, monete e simboli wild.
- Le vincite sono generate da un uccello che si muove e raccoglie simboli di pagamento.
- Le gemme possono essere potenziate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.
- Se ci sono più simboli raccogliabili, gli uccelli continueranno a raccoglierli finché non potranno raccogliere altri simboli. Un uccello può muoversi più volte prima del riempimento dei simboli.
- Un uccello che raccoglie un simbolo funzione attiva la funzione di quel simbolo.
- Sopra la griglia di gioco c'è una barra di raccolta di simboli. La barra tiene traccia dei simboli raccolti. Contano solo le gemme e i simboli wild raccolti da qualsiasi uccello tranne il bandito. La barra di raccolta di simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli non riescono più a raccogliere simboli.
- Il bandito non contribuisce alla barra di raccolta, e la barra di raccolta sarà disabilitata durante la funzione evasione del bandito.
- Quando la barra di raccolta di simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.
- È possibile accumulare fino a tre simboli funzione in attesa contemporaneamente. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.
- Il rilascio di un simbolo funzione viene assegnato appena prima che esploda la dinamite, come parte della prima free drop nel gioco bonus o quando gli uccelli non possono raccogliere altri simboli.
- Il rilascio di un simbolo funzione converte un numero di gemme casuali in simboli funzione casuali.
- Ci sono otto tipi diversi di simboli funzione in Pirotts 3; simboli bonus, simboli wild, monete, simboli potenziamento, simboli trasformazione, simboli arachide, simboli chiave e simboli dinamite.
- Un simbolo potenziamento raccolto potenzia il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1-3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

- Un simbolo di potenziamento totale raccolto potenzia contemporaneamente tutte e quattro le gemme. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1-3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.
- Il simbolo chiave raccolto da un uccello attiva la funzione evasione del bandito quando gli uccelli non saranno più in grado di raccogliere altri simboli.
- La funzione evasione del bandito inizia con il bandito che apre la gabbia, vola via e atterra sulla griglia di gioco.
- Il bandito raccoglierà simboli come gli altri uccelli. Il bandito può raccogliere qualsiasi gemma e qualsiasi simbolo funzione.
- Non è garantito che il bandito raccoglierà un intero gruppo di gemme. Quando duella con un altro uccello, la raccolta dei simboli viene interrotta.
- Il bandito raccoglierà un gruppo di simboli per volta.
- Il valore totale raccolto dal bandito verrà accumulato e presentato sul poster "Ricercato" del bandito.
- Quando il bandito finisce accanto a un uccello, lo sfiderà a duello. Se il bandito sconfigge l'uccello, l'uccello viene rimosso dalla griglia di gioco e il bandito continua a raccogliere altri simboli.
- Se l'uccello sfidato sconfigge il bandito, la funzione evasione del bandito termina e il valore accumulato raccolto dal bandito viene pagato.
- Se il bandito sconfigge tutti e quattro gli uccelli, raccoglierà tutti i simboli sulla griglia di gioco e l'importo totale raccolto dal bandito viene pagato. Quindi si attiva la funzione di gioco a monete del bandito.
- Quando la funzione di gioco a monete del bandito termina, viene pagato il valore raccolto dal gioco a monete e la funzione evasione del bandito termina.
- Un simbolo trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme accanto all'uccello nello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

- Il simbolo arachide posiziona un'arachide negli spazi vuoti della griglia quando viene raccolto da un uccello. Gli uccelli possono quindi attraversare gli spazi vuoti una volta ciascuno per raggiungere simboli aggiuntivi.
- Se l'intera griglia di gioco viene raccolta dagli uccelli o dal bandito, si attiva la funzione del gioco a monete.
- All'inizio del gioco a monete, compaiono sacchi di monete e scorpioni in posizioni casuali sulla griglia di gioco e arriva il treno. Sul treno salgono il bandito o gli uccelli. La barra di raccolta simboli viene disabilitata e sostituita da un contatore delle vincite del gioco a monete.
- Gli uccelli o il bandito sul treno proveranno a prendere al lazo i sacchi di monete. Il valore dei sacchi di monete catturati viene aggiunto al contatore delle vincite. Quando un uccello o un bandito cattura uno scorpione, viene eliminato dal gioco. Il gioco a monete termina quando non restano più uccelli in gioco. Viene pagato il valore accumulato nel contatore delle vincite, moltiplicato per il livello di puntata attivo corrente.
- Quando termina il gioco a monete in modalità normale, si ha una nuova drop con nuovi simboli e i quattro uccelli.
- Il simbolo dinamite raccolto da un uccello attiva un'esplosione quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Rimuove tutti gli uccelli dalla griglia e rimuove anche tutti i simboli, eccetto i simboli funzione, provocando una nuova drop per riempire i posti rimasti vuoti. La dinamite inoltre espande la griglia di gioco, fino a un massimo di 8 righe per 7 colonne. Se ci sono simboli funzione in attesa, verranno rilasciati appena prima che la dinamite esploda.
- Il simbolo della dinamite è disponibile in due dimensioni: una che fa esplodere un'area nelle immediate vicinanze e una che fa esplodere l'intera griglia di gioco.
- Quando non possono essere raccolti altri simboli e sulla griglia è presente un simbolo dinamite che non è stato raccolto, c'è una probabilità casuale che la dinamite esploda come se fosse stata raccolta.
- Il simbolo wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale. Il wild nero bandito rappresenta la gemma che attualmente ha il livello di pagamento più alto.
- Un simbolo moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.
- Due uccelli adiacenti hanno una probabilità casuale di scambiarsi con la funzione "Switcheroo" quando non riescono più a raccogliere altri simboli. Se questa funzione si attiva, gli uccelli si scambiano di posizione in orizzontale o verticale.

- Due uccelli adiacenti hanno anche una possibilità casuale di attivare la funzione duello quando non riescono più a raccogliere altri simboli.
- Se tre o più uccelli si trovano uno accanto all'altro, in orizzontale o in verticale, attiveranno sempre la funzione duello.
- Durante la funzione duello, gli uccelli si allontanano l'uno dall'altro, rimuovendo i simboli sul loro cammino. Quindi, gli uccelli sparano in un numero casuale di direzioni orizzontali, verticali e diagonali. I simboli bonus, le monete, il simbolo chiave e i simboli dinamite nelle direzioni degli spari vengono raccolti automaticamente, mentre le gemme vengono rimosse. Gli uccelli vengono generati nuovamente con una drop una volta terminato il duello, e avviene una ricarica di simboli per riempire i posti vuoti.
- 2 o 4 posizioni di simboli sul lato sinistro e destro della griglia di gioco sono contrassegnate da uno sfondo che raffigura un treno. La funzione rapina al treno viene attivata quando un uccello raccoglie uno dei simboli sullo sfondo del treno e lo stesso uccello può raccogliere uno dei simboli sullo sfondo del treno sul lato opposto della griglia di gioco. La funzione rapina al treno non si attiva se l'uccello può raggiungere i simboli sul lato opposto dalla sua posizione attuale.
- Quando si attiva la funzione rapina al treno, l'uccello attivo finirà di raccogliere il gruppo di simboli attuale. Quindi arriva un treno, e l'uccello sale a bordo. Il treno percorrerà un numero casuale di giri attorno alla griglia di gioco, assegnando da 1 a 3 simboli funzione casuali. Poi il treno si ferma sul lato opposto, l'uccello scende e continua da lì a raccogliere i simboli.
- Il treno ha vagoni rossi o vagoni dorati con monete. I vagoni rossi possono contenere diversi tipi di simboli funzione. I vagoni dorati con monete contengono sempre sacchi di monete.
- Il gioco bonus con le free drop si attiva se gli uccelli raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate 5 free drop.
- Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus assegnerà una free drop extra al gioco bonus.
- Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.
- Il gioco super bonus inizia con 8 righe e 7 colonne.
- I progressi sulla barra di raccolta di simboli e il livello di pagamento delle gemme sono tutti persistenti durante il gioco bonus.
- Se ci sono simboli funzione in attesa all'inizio del gioco bonus, verranno rilasciati come parte della prima free drop.

- Il gioco bonus con free drop termina quando non sono presenti altre free drop o quando è stato raggiunto il limite di vincita.
- Le vincite vengono pagate alla fine della modalità 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 Pirotts 3 è pari al **94%**.
- Il gioco ha un limite di vincita di 10 000 la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Regole X-iter

- La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.
- **SUPER BONUS:**
garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus. Tutte le free drop vengono giocate con la griglia alla dimensione massima e tutti i simboli potenziamento potenziano tutte le gemme al costo di 500 volte la puntata selezionata.
- **BONUS:**
garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.
- **GIOCO A MONETE:**
garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete al costo di 50 volte la puntata selezionata.
- **EVASIONE DEL BANDITO:**
una drop in cui la funzione evasione del bandito viene attivata al costo di 25 volte la puntata selezionata.
- **CACCIA AL BONUS:**
una drop con probabilità QUADRUPLE di attivare il gioco bonus al costo di 30 volte la puntata selezionata.
- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.
- Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 50,000.00.

- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirots 3 è pari al **94.0%**.
- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.