

Regolamento _Sweet Alchemy 100

Informazioni sul Payout La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20% “Sweet Alchemy 100 “ 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 I diversi cluster 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 in più cluster di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dal gioco Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono ai cluster di vincita. 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. Le combinazioni vincenti pagano solo quando i simboli sono collegati orizzontalmente o verticalmente e senza spazi vuoti. Le combinazioni vincenti possono partire da qualsiasi punto della griglia. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti.

Regole del gioco SWEET ALCHEMY 100 è una videoslot con griglia di gioco 5x5. I simboli scendono nella griglia per formare combinazioni vincenti. Le vincite si ottengono con 3 o più simboli fra loro corrispondenti su una stessa linea, orizzontale o verticale. Tutte le righe e colonne sono attive e i simboli possono generare molteplici combinazioni vincenti. Le combinazioni vincenti vengono rimosse dallo schermo una volta raccolte le vincite e i simboli rimanenti cadono giù a formare nuove possibili combinazioni vincenti. Il simbolo WILD apparirà nella posizione del simbolo centrale quando una combinazione vincente di 3 simboli viene rimossa dalla griglia. A ogni simbolo che scende, il moltiplicatore di vincita aumenta. Il simbolo WILD sostituisce tutti i simboli. I simboli WILD possono solo essere creati; compaiono al centro quando una combinazione vincente di tre simboli viene rimossa. I simboli WILD vengono rimossi quando non rimangono altri simboli, per liberare completamente la griglia. La funzione Potere della strega viene attivata casualmente nei giri non vincenti. A seconda della strega attiva mostrato sullo schermo, viene eseguita un’abilità unica che aiuta a creare una vincita. CHERRY INTERNAL USE converte una serie di simboli in un altro simbolo; BERRY aggiunge 1 o 2 simboli WILD alla griglia; APPLE rimuove due serie di simboli dalla griglia. Il gioco inizia con una strega casuale, con l’ordine delle streghe fissato come segue: CHERRY – BERRY – APPLE. La strega attiva cambia dopo ogni attivazione del Potere della strega. La funzione TRINITY viene attivata riempiendo completamente il misuratore sullo schermo. Il misuratore si riempie soltanto con le combinazioni vincenti contenenti i simboli della strega. Il simbolo WILD può contribuire a queste combinazioni. Il misuratore è composto da tre sezioni. Seguendo le regole precedenti: le combinazioni di X5 riempiono il misuratore con 3 sezioni, le combinazioni di X4 riempiono il misuratore con 2 sezioni e le combinazioni di X3 riempiono il misuratore con 1 sezione. Quando il misuratore è completamente carico e non si ottengono altre vincite, viene assegnato un turno gratuito. Il moltiplicatore di vincita viene azzerato. Una funzione Potere della strega viene eseguita a ogni caduta di simboli che non fornisce una combinazione vincente, fino a quando tutte e tre le streghe avranno eseguito la loro rispettiva abilità (3 in totale). L’ordine delle funzioni Potere della strega è sempre lo stesso: Prima CHERRY; BERRY per seconda; APPLE per terza. Liberare completamente la griglia dai simboli durante questo turno gratis attiva solo FREE SPIN; non vengono assegnati premi istantanei. La strega attiva ritorna alla strega sullo schermo prima che la funzione TRINITY venga attivata. Prima che la funzione FREE SPIN inizi scegli una delle tre streghe. CHERRY concede 4 giri iniziali; BERRY concede 5 giri iniziali; APPLE concede 8 giri iniziali. Il moltiplicatore di vincita viene riportato dalla funzione TRINITY, azzerandosi solo una volta che la funzione è finita e può crescere fino a un massimo di x100. Durante i FREE SPIN, la funzione Potere della strega si attiva a ogni giro non vincente. La funzione TRINITY non può essere attivata. Ulteriori giri vengono assegnati caricando completamente il misuratore (stesse regole). CHERRY concede altri 4 giri; BERRY concede altri 3 giri; APPLE concede altri 2 giri. Il numero massimo di giri è 100. Liberare completamente la griglia dai simboli (tranne durante la funzione TRINITY) assegna un premio istantaneo. Il premio assegnato è 50x la puntata

totale moltiplicata per il moltiplicatore di vincita attivo al momento in cui la griglia viene liberata. 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. INTERNAL USE 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 **94,20%**