

Regolamento **Sweet Alchemy 2**

Sweet Alchemy 2 è una videoslott giocata su una griglia 5x5, che può aumentare fino a un massimo di 9x9.

I simboli cadono nella griglia per creare vincite. Una combinazione di 4 o più simboli adiacenti premia con una vincita. Viene pagata solo la vincita più alta della combinazione creata. I simboli vincenti vengono rimossi. Nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. Più combinazioni dello stesso simbolo non adiacenti tra loro vengono pagate come combinazioni separate.

Inoltre, quando vengono rimossi i simboli vincenti, viene rimosso un numero uguale di blocchi di cioccolato. La rimozione dei blocchi di cioccolato aumenta lo spazio disponibile per i nuovi simboli. Quando vengono forniti nuovi simboli, vengono riempiti anche gli spazi vuoti creati di recente. Il processo si ripete fino al termine del turno di gioco o all'attivazione della funzione free spin. La configurazione della griglia si reimposta a 5x5 per il giro successivo.

I simboli Caramella Gobstopper sono wild e sostituiscono tutti i simboli che pagano regolari. Quando compare, a ciascuna Caramella Gobstopper viene assegnato un valore numerico compreso tra 1 e 5. Quando viene utilizzato in una vincita, il numero viene ridotto di uno, indipendentemente dal numero di combinazioni a cui il simbolo è collegato. I simboli Caramella Gobstopper vengono rimossi una volta utilizzate tutte le vite.

I simboli A strisce sono wild e sostituiscono tutti i simboli che pagano regolari. Quando viene utilizzato in una vincita, un simbolo A strisce rimuove tutti i simboli (tranne Caramella Gobstopper) e tutti i blocchi di cioccolato sulla rispettiva riga orizzontale e colonna verticale. Durante i free spin, la rimozione dei simboli contribuisce a soddisfare i requisiti di raccolta dei simboli.

La funzione free spin viene attivata quando tutti i 56 blocchi di cioccolato sono stati distrutti nel gioco principale. Durante la funzione, i simboli mega diventano immediatamente disponibili (non sono garantiti). I simboli mega sono di dimensioni maggiori rispetto ai simboli regolari (1x1), contando ogni singolo segmento come un simbolo.

Quando non si ottengono più vincite, si attivano 4 free spin iniziali con 2x2 simboli mega. La configurazione della griglia viene azzerata. La progressione della configurazione della griglia non viene azzerata tra più free spin. La funzione si riattiva quando tutti i 56 blocchi di cioccolato sono stati distrutti. Vengono assegnati altri 4 free spin, le dimensioni dei simboli mega vengono aumentate e la configurazione della griglia viene nuovamente azzerata. Il numero massimo di free spin è 12. La dimensione massima del simbolo mega è 4x4.

Il gioco bonus può essere attivato solo tramite la funzione free spin. Prima dell'inizio dei free spin, vengono scelti due simboli casuali da raccogliere, mentre i rispettivi simboli vengono raccolti quando fanno parte di una vincita. I simboli wild non contribuiscono alla raccolta. Ci sono tre livelli:

1 pozione: raccogli 5 simboli del simbolo di alto valore scelto e 10 simboli del simbolo di basso valore scelto. Questo livello assegna il gioco bonus che inizia con 1 giro bonus.

2 pozioni: raccogli 10 simboli del simbolo di alto valore scelto e 20 simboli del simbolo di basso valore scelto. Questo livello assegna il gioco bonus che inizia con 2 giri bonus.

3 pozioni: raccogli 20 simboli del simbolo di alto valore scelto e 30 simboli del simbolo di basso valore scelto. Questo livello assegna il gioco bonus che inizia con 3 giri bonus.

Il gioco bonus consiste in una ruota con 5 anelli, con l'obiettivo di atterrare su segmenti vincenti. Il numero di giri bonus è determinato dalla raccolta nei free spin. Un risultato positivo aumenterà il moltiplicatore di vincita e farà passare all'anello successivo. Un risultato negativo toglie una vita. Il gioco bonus termina se il numero di vite raggiunge lo zero o se viene raggiunto il moltiplicatore massimo. Le probabilità matematiche sono equamente rappresentate su ogni anello.

Il moltiplicatore moltiplicherà tutte le vincite del turno di gioco che si attiva, il valore è determinato da quale anello viene raggiunto al termine del gioco bonus. Se non si ha successo sull'anello 1, non si ottiene alcun moltiplicatore (X1). L'anello 1 completato assegna un moltiplicatore X2. L'anello 2 completato assegna un moltiplicatore X3. L'anello 3 completato assegna un moltiplicatore X5. L'anello 4 completato assegna un moltiplicatore X10. L'anello 5 completato assegna un moltiplicatore X25. Viene assegnato solo il moltiplicatore più alto.

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.

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.

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%.