

# Regolamento\_ Tomb of Gold II

## Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%

“Tomb of Gold II “

## 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. Le puntate irrisolte, piazzate ma con esito in sospeso in partite non portate a termine, diventeranno nulle dopo 90 giorni. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

## Informazioni

Le diverse modalità 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 secondo più modalità di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite nelle diverse modalità. 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. Tutte le vincite pagano da sinistra verso destra, a partire dal rullo più a sinistra. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti.

## Regole del gioco

Tomb of Gold II è un videogioco a 6 rulli, con 4 righe e un massimo di 4096 modalità di vincita.

C'è una STACK OF GOLD sopra i rulli. Quando atterrano 5 o meno COIN SCATTERS, verranno raccolti nella STACK OF GOLD. La STACK OF GOLD può crescere di dimensioni quando i COIN SCATTERS vengono raccolti. La STACK OF GOLD può assegnare un premio istantaneo casualmente nel round di gioco quando viene raccolto un COIN SCATTER. La dimensione della STACK OF GOLD non è correlata al premio, è completamente casuale. I premi sono: 20x, 50x, 100x e 1000x. La STACK OF GOLD non è attiva nei FREE SPINS o nel LOCK'N GOLD.

Se atterrano solo 4 o 5 COIN SCATTERS, i rulli senza COIN SCATTERS gireranno di nuovo. Atterra 6 COIN SCATTERS per attivare la funzione LOCK'N GOLD. Vengono assegnati 3 RE-SPINS iniziali. Solo i COIN SCATTERS possono atterrare durante questa funzione. I COIN SCATTERS atterreranno con la faccia posteriore mostrata. Atterrare uno o più COIN SCATTERS resetterà il contatore dei RE-SPINS a 3. Dopo che la funzione è terminata, i COIN SCATTERS si gireranno per rivelare uno dei seguenti MULTIPLIERS: x1, x2, x3, x5, x10. I MULTIPLIERS vengono sommati da ciascun COIN SCATTER e moltiplicati per la puntata. La funzione LOCK'N GOLD termina quando i RE-SPINS sono finiti o l'intera griglia è riempita con i COIN SCATTERS. Se l'intera griglia è riempita con i COIN SCATTERS, la vincita sarà x500 della puntata totale, indipendentemente dai valori sui COIN SCATTERS.

3 SPHINX SCATTERS attiveranno i FREE SPINS ma possono atterrare fino a 6. I SPHINX SCATTERS possono atterrare su qualsiasi rullo. A seconda di quanti SPHINX SCATTERS sono atterrati inizialmente per assegnare i FREE SPINS, i segmenti dei FREE SPINS sulla ruota cambieranno. La ruota è composta da 2 parti, una quantità di FREE SPINS e un MULTIPLIER. 3 SPHINX SCATTERS = 10, 15, 20, 25 e 30 FREE SPINS. 4 SPHINX SCATTERS = 15, 20, 25 e 30 FREE SPINS. 5 SPHINX SCATTERS = 20, 25 e 30 FREE SPINS. 6 SPHINX SCATTERS = 25 e 30 FREE SPINS. Il MULTIPLIER iniziale dovrebbe essere 1,2,3,4,5.

Nei FREE SPINS, possono comparire simboli WILD speciali. Questi WILD hanno un MULTIPLIER di x1, x2, x3. Quando i WILD compaiono, aggiungeranno +1, +2 o +3 MULTIPLIER al Contatore MULTIPLIER sopra i

rulli. Questo contatore influenzerà tutte le vincite nei FREE SPINS. Ogni SPHINX SCATTER che compare aumenterà il Contatore FREE SPIN di +1. La quantità massima di FREE SPINS è 65.

I simboli Mask, Cat, Beetle, Ankh, Ace, King, Queen, Jack e Ten sono simboli paganti che forniscono vincite, rappresentati da icone a tema egiziano e valori delle carte da gioco (10, J, Q, K, A).

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Ci sono 4096 modalità di vincita fisse. Le diverse modalità di vincita pagano in base alle combinazioni di simboli adiacenti che si formano da sinistra verso destra. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando il rullo si ferma, i simboli visualizzati determinano il premio vinto in base alla tabella delle vincite.

#### Azioni

##### 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.

##### Gira / Inizia / Barra Spaziatrice

- Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata. Premi gira per cominciare.

##### Fermati

- Ferma i rulli più velocemente.

##### 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 ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

#### 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%**.