

Regolamento Tropicool 2

- Tropicool 2 è una slot a 6 colonne e 6 righe con simboli in caduta, una funzione Cool Reel su 3 righe e fino a 46.656 modalità di vincita.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00. Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Tutte le vincite, eccetto i simboli uccello, iniziano con il rullo più a sinistra e pagano da sinistra a destra solo su rulli consecutivi. Viene pagata solo la vincita maggiore per linea di puntata attiva.
- Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il pulsante 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 questo gioco in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.
- Il simbolo Wild sostituisce tutti i simboli di pagamento eccetto i simboli uccello.
- Una combinazione vincente di soli simboli Wild paga come il simbolo di valore più alto.
- Il Cool Reel sulla parte superiore della griglia principale comprende 3

righe con simboli funzione, cubetti di ghiaccio vuoti e celle vuote. I simboli funzione diventano attivi quando cadono nella griglia principale. I cubetti di ghiaccio sono distanziatori.

- Un round di gioco inizia in modalità Normale con nuovi simboli che appaiono nella griglia principale e nuovi simboli funzione che entrano da destra sul Cool Reel.
- Ciascuna combinazione vincente nella griglia principale viene pagata e i simboli, eccetto i simboli Locked Wild non consumati, vengono rimossi dalla griglia mentre i simboli che restano scendono verso il basso. I simboli funzione nel Cool Reel sopra le celle vuote scendono nella griglia principale seguiti da nuovi simboli aggiunti per riempire la griglia. Il Cool Reel viene riempito da destra, spingendo tutti i simboli a sinistra. Le eventuali nuove vincite vengono pagate e questo effetto avalanche si ripete finché non ci sono più vincite. Verranno quindi attivati i simboli Mystery, i simboli Row Swap e gli attivatori Bonus, in quest'ordine.
- Tutti i simboli di pagamento e i simboli funzione, ad eccezione dei simboli Elmo, uccelli e Bonus, possono apparire come simboli grandi con dimensioni di 2x2 e 3x3 celle.
- I simboli grandi pagano come il numero di normali simboli 1x1 che coprono. Ovvero, un simbolo grande 2x2 è composto da 4 simboli normali e un simbolo grande 3x3 è composto da 9 simboli normali.

- Un simbolo funzione grande che scende dal Cool Reel nella griglia principale schiaccerà e rimuoverà i simboli di pagamento sottostanti e cadrà sul fondo.
- I simboli funzione e i simboli grandi non possono essere schiacciati e quindi impediranno a un simbolo grande di cadere più in basso.
- Se un intero simbolo grande non può cadere completamente dal Cool Reel nella griglia principale, si dividerà in simboli 1x1 normali, permettendo a parte di essi di cadere.
- Un simbolo funzione nella griglia principale con almeno 1 cella vuota sotto di esso schiaccerà e rimuoverà i simboli di pagamento sottostanti e cadrà sul fondo.
- I simboli funzione e i simboli grandi non possono essere schiacciati e quindi impediranno a un simbolo grande di cadere più in basso.
- Se la caduta di un simbolo grande termina con celle vuote sotto di esso, si replicherà e riempirà le celle vuote con simboli normali di dimensioni 1x1 dello stesso tipo del simbolo grande.
- I simboli uccello appaiono con altezze di 1-6 simboli verticali. 3 o più uccelli dello stesso colore ovunque sulla griglia costituiscono una vincita pagata in scatter. Il valore di pagamento è il valore dell'uccello moltiplicato per il prodotto delle rispettive altezze. Ad esempio, se il valore dell'uccello è 0,3 e ci sono 3 uccelli di altezza 1, 5 e 3, la vincita è $0,3 \cdot 1 \cdot 5 \cdot 3 = 4,5$ volte la puntata.
- Il simbolo funzione Elmo è un personaggio bradipo 1x2 che attiva redrop e spaventa gli uccelli trasformandoli in simboli Wild.
- Elmo scende dal Cool Reel come inattivo in dimensione 1x1 o, se lo spazio lo consente, come attivo in dimensione 1x2. Se inattivo, Elmo diventerà attivo ogni volta che lo spazio gli consente di crescere nelle drop successive.
- Un simbolo Elmo attivo spaventa gli uccelli, li sostituisce con i simboli Wild o Locked Wild e attiva i redrop Elmo. I simboli bonus e Locked Wild restano al loro posto durante i redrop.
- Elmo avanza di 1 colonna a destra per ogni redrop, finché non lascia la colonna più a destra. Elmo è ancora attivo durante l'ultimo redrop.
- Il simbolo funzione Locked Wild è un simbolo Wild caricato e bloccato per 3 vincite. Viene rimosso dopo l'ultima vincita.
- I simboli Locked Wild rimangono nella griglia principale tra le free drop

nel gioco bonus.

- I simboli Mystery vengono rivelati quando non ci sono più vincite in una drop di simboli. Tutti i simboli Mystery rivelano lo stesso simbolo di pagamento, ad eccezione dei simboli uccello. Può presentarsi una nuova combinazione vincente, che ripeterà l'effetto avalanche.
- Il simbolo funzione Row Swap sostituisce tutti i simboli su una riga con lo stesso identico simbolo. Viene selezionato uno dei simboli di pagamento sulla riga che sostituirà tutti gli altri simboli sulla stessa riga. La funzione viene attivata alla fine dell'avalanche dopo le eventuali vincite e la rivelazione dei simboli Mystery.
- Diversi simboli funzione Row Swap su righe separate possono sostituire con simboli diversi.
- Eventuali simboli funzione Row Swap aggiuntivi sulla stessa riga estenderanno la sostituzione dei simboli alla colonna. Qualsiasi posizione di simbolo che verrebbe sostituita con simboli diversi a causa di due azioni Row Swap verrà sostituita con un simbolo Wild.

- Un simbolo di pagamento grande in un Row Swap verrà sostituito completamente. Se fa parte di 2 o più Row Swap sostituiti con simboli diversi, verrà invece sostituito da un simbolo Wild.
 - Un simbolo funzione Row Swap grande sostituirà tutti i simboli sulle righe coperte con lo stesso simbolo.
 - Un simbolo uccello in un Row Swap verrà sostituito sulla riga che lo interseca e verranno creati nuovi simboli uccello più piccoli nelle restanti posizioni del simbolo uccello.
 - I simboli Elmo e Bonus in un Row Swap verranno sostituiti temporaneamente per un'eventuale combinazione vincente, poi ritorneranno come prima.
 - I simboli Wild non verranno sostituiti in un Row Swap.
 - 3 o più simboli bonus che compaiono ovunque sulla griglia principale alla fine di una drop di simboli in modalità Normale attivano il gioco bonus con free drop che inizia con un moltiplicatore di vincita x1.
- 3 simboli bonus: 6 free drop
 - 4 simboli bonus: 9 free drop
 - 5 simboli bonus: 12 free drop
 - 6 simboli bonus: 15 free drop
 - Nel gioco bonus, il Cool Reel contiene anche i seguenti simboli funzione aggiuntivi, che si attivano quando cadono dal Cool Reel:
 - Extra Drops: aggiunge 1, 2 o 3 free drop in più.
 - Win Multiplier: aggiunge x1, x2 o x3 al moltiplicatore di vincita.

Non possono apparire come simboli grandi.

- Il gioco bonus inizia con un nuovo set di simboli nella griglia e nuovi simboli funzione sul Cool Reel. Il Cool Reel viene riempito di nuovo con

nuovi simboli funzione per ogni free drop. I simboli Locked Wild nella griglia principale rimangono tra una free drop e l'altra finché non si

esauriscono.

- Un round di gioco termina se viene raggiunta la vincita massima.
- Le vincite vengono pagate alla fine di un round di gioco.
- Le puntate non possono essere modificate durante un round di gioco.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) è pari al 94.0%.
- Il gioco assegna una vincita massima di 25 000 volte la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.