

Regolamento_ZapLab

Regole del gioco

- ZapLab è una slot a 7 colonne e 7 righe con simboli in caduta e vincite a gruppi.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Un gruppo vincente è composto da 5 o più simboli identici e collegati tra loro in orizzontale o in verticale. Viene pagato solo il gruppo più grande di simboli identici collegati.
- 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.
- 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 limite di puntata, il limite di perdita e 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.
- Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore.
- Tutte le vincite a gruppi nella drop di simboli attuale vengono raccolte. In seguito, tutti i simboli che facevano parte di una combinazione vincente, eccetto Zappy e i simboli funzione, vengono rimossi. I simboli rimanenti, eccetto Zappy, i simboli Dr. Mayhem e i simboli funzione si muovono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. La funzione Avalanche continua finché compaiono nuove combinazioni vincenti.
- I simboli di pagamento che fanno parte di un gruppo vincente vengono raccolti e fanno aumentare la barra Monster. Ciascuna posizione di simbolo che esplode fa aumentare la barra Monster di uno scatto; la barra Monster ha un totale di 25 scatti, tranne nella modalità X-iter Caccia a Shockwaves in cui ha 20 scatti e in Shockwaves in cui ha 150 scatti. Una barra Monster piena assegna un simbolo funzione scelto casualmente o una funzione Monster scelta casualmente. I potenziali simboli funzione sono Omniblast, Electroshift e Twilight Twirl. Le potenziali funzioni Monster sono Monster Reload, Wild Flip, Monster Chunks, Monstrous e Zapocalypse. Riempire la barra Monster per la quinta volta attiva la funzione Shockwaves.
- Le funzioni assegnate da una barra Monster piena rimangono in sospeso fino a quando non ci sono più vincite. La funzione in sospeso viene attivata e il round di gioco viene giocato fino a quando non ci sono più vincite, dopodiché viene attivata la funzione successiva.
- I colori lampeggianti sulla barra Monster indicano quale funzione viene assegnata quando la barra è piena. Le funzioni in sospeso sono indicate da una luce colorata statica. Questi sono i significati dei colori:
 - * Arancione - simbolo funzione
 - * Turchese - Monster Reload
 - * Blu - Wild Flip
 - * Verde - Monster Chunks
 - * Viola - Monstrous
 - * Rosa - Zapocalypse
- La funzione Monster Reload attiva una nuova drop di simboli alla fine del round di gioco, quando non ci sono più vincite. Gli eventuali simboli Zappy restano al loro posto durante le redrop.
- La funzione Wild Flip si attiva alla fine del round di gioco, quando non ci sono più vincite. Seleziona casualmente un tipo di simbolo di pagamento sulla griglia dei simboli e sostituisce tutte le sue istanze con simboli wild.
- La funzione Monster Chunks si attiva alla fine del round di gioco, quando non ci sono più vincite. Seleziona un numero casuale di simboli di pagamento o simboli wild sulla griglia dei simboli e li

sostituisce con simboli 2x2.

- La funzione Monstrous si attiva alla fine del round di gioco, quando non ci sono più vincite. Seleziona casualmente un simbolo di pagamento o un simbolo wild sulla griglia dei simboli e lo espande fino a 3x3, 4x4 o 5x5.

- La funzione Zapocalypse si attiva alla fine del round di gioco, quando non ci sono più vincite. Compaiono simboli Dr. Mayhem in numero casuale, che sostituiscono i simboli esistenti e scatenano l'attacco zap da parte di Zappy.

- La funzione Shockwaves si attiva quando la barra Monster viene riempita cinque volte. Assegna tutte le funzioni Monster, che vengono però attivate e giocate una per volta. Il round di gioco viene giocato fino a quando non ci sono più vincite, dopodiché viene attivata la funzione Monster successiva. Le funzioni Monster vengono attivate in quest'ordine:

- * Monster Reload

- * Wild Flip

- * Monster Chunks

- * Monstrous

- * Zapocalypse

Il ciclo si ripete se la barra Monster viene riempita di nuovo durante la funzione Shockwaves.

- Ci sono tre simboli funzione che possono apparire durante qualsiasi drop di simboli o essere assegnati dalla barra Monster: Omniblast, Electroshift e Twilight Twirl. I simboli funzione contano anche come simboli wild quando cadono sulla griglia dei simboli come parte di una drop di simboli.

Il simbolo funzione viene attivato immediatamente quando viene assegnato dalla barra Monster, ma non viene attivato finché non fa parte di un gruppo vincente, se compare. La funzione viene attivata dopo la comparsa dei nuovi simboli.

- I simboli funzione assegnati dalla barra Monster vengono posizionati sulla griglia dei simboli dopo la comparsa dei nuovi simboli.

- Se più simboli vengono attivati nella stessa ricarica di simboli, i simboli funzione vengono attivati in quest'ordine.

- * Omniblast

- * Electroshift

- * Twilight Twirl

- Un simbolo wild viene attivato solo per il primo gruppo vincente, se fa parte anche di altre combinazioni vincenti.

- Il simbolo Omniblast trasforma se stesso e tutti i simboli di pagamento su uno schema a forma di X nello stesso simbolo di pagamento, selezionato casualmente. I simboli funzione si attivano quando vengono colpiti dal raggio di Omniblast. La funzione non ha effetto simboli wild, Zappy e Dr. Mayhem.

- L'Electroshift seleziona un simbolo di pagamento casuale sulla griglia dei simboli e potenzia tutte le istanze di quel simbolo e se stesso, trasformandole in un simbolo di maggior valore.

- Il Twilight Twirl seleziona casualmente un tipo di simbolo di pagamento, si trasforma in un simbolo dello stesso tipo e rimuove tutti gli altri simboli di pagamento. La funzione non ha effetto simboli wild, funzione, Zappy e Dr. Mayhem.

- 4 simboli wild o simboli di pagamento identici disposti a quadrato sulla griglia dei simboli si fondono in un simbolo 2x2 dello stesso tipo.

- Gli spazi vuoti sotto i simboli grandi vengono riempiti con simboli di dimensioni 1x1 dello stesso tipo del simbolo grande.

- Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli di pagamento. Una combinazione vincente di soli simboli wild paga come il simbolo di valore più alto.

- Zappy è un simbolo wild che può apparire durante qualsiasi drop di simboli. Quando fa parte di un gruppo vincente, salta in una nuova posizione, selezionata casualmente. Zappy lascia dietro di sé un simbolo wild e attacca immediatamente tutti i simboli Dr. Mayhem, scalzandoli con uno zap dalla griglia dei simboli prima della valutazione della vincita. Ogni attacco zap aumenta il moltiplicatore di Zappy.

- Zappy può espandersi fino a 2x2, 3x3 o 4x4 durante l'ultimo attacco zap prima della valutazione della vincita.

- Dr. Mayhem è un simbolo di blocco che può apparire durante qualsiasi drop di simboli. La barra

Monster aumenta quando un simbolo Dr. Mayhem viene scalzato con uno zap dalla griglia dei simboli da Zappy.

- 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 vengono pagate.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in ZapLab è pari al 94.0%.
- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 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.
- Monster al massimo: una singola drop con una drop Monstrous 5x5 e la barra Monster che assegna solo funzioni Monster Chunks e Monstrous finché non viene attivata la funzione Shockwaves, al costo di 500 volte la puntata selezionata.
- Shockwaves: garantisce un round di gioco con attivazione della funzione Shockwaves al costo di 100 volte la puntata selezionata.
- Amplificatore: una singola drop con una funzione in attesa nella barra Monster e la barra Monster che assegna solo funzioni Monster al costo di 25 volte la puntata selezionata.
- Territorio di Zappy: una singola drop con Zappy garantito al costo di 5 volte la puntata selezionata.
- Caccia a Shockwaves: una singola drop con una possibilità più che tripla di attivare la funzione Shockwaves al costo di 3 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 ZapLab è pari al 94.0%.
- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,00%**.