

Regolamento_ KNIGHT FIGHT

Regole del gioco

Knight Fight è una slot a 6 righe per 6 colonne con simboli in caduta. La griglia di gioco può espandersi fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne.

Tutte le drop in modalità normale iniziano con i simboli blasone al livello di pagamento 1 e con una dimensione della griglia di 6 righe per 6 colonne.

La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

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.

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.

È possibile giocare Knight Fight in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.

Knight Fight ha quattro simboli cavaliere raccoglitori che possono spostarsi sulla griglia di gioco. Ogni cavaliere è abbinato a un simbolo blasone dello stesso colore del cavaliere.

I cavalieri possono raccogliere i simboli blasone del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.

I simboli di pagamento sono costituiti da simboli blasone dello stesso colore del cavaliere in movimento, monete e simboli wild.

Le vincite sono generate da un cavaliere che si muove e raccoglie simboli di pagamento adiacenti in orizzontale e verticale.

I cavalieri raccolgono i simboli spostandosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o in verticale.

I simboli blasone possono essere potenziati individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

Se ci sono più simboli raccoglibili, i cavalieri continueranno a raccogliermi finché non potranno raccogliere altri simboli. Ciò significa che un cavaliere può muoversi più volte prima del riempimento dei simboli.

Un cavaliere che raccoglie un simbolo funzione attiva la funzione di quel simbolo.

L'ordine di movimento dei cavalieri dipende dal livello di vincita attuale dei simboli blasone. I cavalieri si muovono in ordine decrescente di vincita dei simboli.

Sopra la griglia di gioco c'è una barra di raccolta di simboli. La barra tiene traccia dei simboli raccolti. Contano solo i simboli blasone e i simboli wild. La barra di raccolta di simboli continua a contare i simboli raccolti finché i cavalieri non riescono più a raccogliere simboli.

Quando la barra di raccolta di simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.

È possibile accumulare fino a tre simboli funzione in attesa contemporaneamente. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.

Il rilascio di un simbolo funzione viene assegnato appena prima che un simbolo capra diventi malvagio, prima della fiammata di drago, come parte della prima free drop nel gioco bonus o quando i cavalieri non possono raccogliere altri simboli.

Il rilascio di un simbolo funzione converte un numero di simboli blasone casuali in simboli funzione casuali.

Ci sono otto tipi diversi di capra funzione in Knight Fight; simboli bonus, simboli wild, monete, simboli potenziamento, simboli capra, simboli trasformazione, simboli Cesto di mele d'oro e l'uovo di drago.

Il gioco bonus con le free drop si attiva se i cavalieri raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo.

Il gioco bonus con le free drop inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne. I progressi attuali della barra di raccolta di simboli si mantengono nel gioco bonus. Se ci sono simboli funzione in attesa all'inizio del gioco bonus, verranno rilasciati come parte della prima free drop.

Un simbolo potenziamento raccolto potenzia il livello di pagamento dei simboli blasone dello stesso

colore del cavaliere che lo ha raccolto. Il livello di pagamento dei simboli blasone aumenta di 1-3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

Un simbolo di potenziamento totale raccolto potenzia contemporaneamente tutti i quattro simboli blasone. Il livello di pagamento dei simboli blasone aumenta di 1-3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

Un simbolo capra raccolto da un cavaliere fa diventare malvagia la capra alla fine del round di gioco, quando i cavalieri non possono più raccogliere altri simboli. I cavalieri quindi scappano via dalla griglia di gioco, perciò dovranno tornare in una drop successiva e atterrare in nuove posizioni. Se c'è un simbolo funzione in attesa, verrà rilasciato appena prima che la capra diventi malvagia.

Un simbolo trasformazione raccolto trasforma un gruppo di simboli blasone accanto al cavaliere nello stesso colore del cavaliere che lo ha raccolto. Può anche convertire un numero casuale di simboli blasone in simboli funzione.

Il simbolo Cesto di mele d'oro posiziona mele d'oro negli spazi vuoti della griglia quando viene raccolto da un cavaliere. I cavalieri possono quindi attraversare gli spazi vuoti una volta ciascuno per raggiungere simboli aggiuntivi.

Un simbolo uovo di drago o fiamma di drago raccolto da un cavaliere attiva una fiammata di drago alla fine del round di gioco, quando i cavalieri non possono più raccogliere altri simboli. Rimuove tutti i cavalieri dalla griglia e rimuove anche tutti i simboli, eccetto i simboli funzione, nelle sue immediate vicinanze, provocando una nuova drop per riempire i posti rimasti vuoti. La fiammata di drago inoltre espande la griglia di gioco, fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne. Se ci sono simboli funzione in attesa, verranno rilasciati appena prima della fiammata di drago.

Una capra raccolta esegue la sua azione per prima, nel caso in cui vengano raccolti sia una capra sia un uovo di drago in vista.

Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli blasone al rispettivo livello di pagamento attuale.

Un simbolo moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.

I cavalieri adiacenti possono eseguire uno "Switcheroo" in cui si scambiano di posto in orizzontale o verticale quando non possono raccogliere altri simboli. Questo può accadere solo se è possibile sbloccare nuovi cluster di simboli.

Se tre o più cavalieri si trovano uno accanto all'altro, in orizzontale o in verticale, scoppierà una rissa. La rissa avrà luogo in un'area casuale della griglia di gioco. I simboli bonus, le monete, le capre e i simboli uovo di drago lungo il percorso della rissa verranno raccolti automaticamente, mentre i simboli blasone verranno rimossi. I cavalieri vengono generati nuovamente con una drop una volta terminata la rissa, e avviene una ricarica di simboli per riempire i posti vuoti.

La modalità bonus con le free drop si attiva se i cavalieri raccolgono tre simboli bonus durante la modalità normale. Vengono assegnate 5 free drop.

Il gioco bonus con le free drop inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

La dimensione della griglia, i progressi sulla barra di raccolta di simboli, il livello di pagamento dei simboli blasone e la raccolta di simboli bonus aggiuntivi sono tutti persistenti durante il gioco bonus.

Tre simboli bonus raccolti dai cavalieri durante la modalità bonus riattivano free drop aggiuntive.

Il gioco bonus con free drop termina quando non sono presenti altre free drop o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

Le vincite vengono pagate alla fine della modalità bonus.

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 fino a quel momento vengono pagate.

Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Knight Fight è pari al 94.0%.

Il gioco ha un limite di vincita di 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.

SUPER BONUS:

garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus. Tutte le free drop vengono giocate con la griglia alla dimensione massima e tutti i simboli potenziamento potenziano tutti i simboli blasone al costo di 500 volte la puntata selezionata.

BONUS:

garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

GRIGLIA AL MASSIMO:

una drop giocata con la griglia alle dimensioni massime al costo di 25 volte la puntata selezionata.

GOLDEN APPLE FEAST:

una drop con la funzione Cesto di mele d'oro attivata fin dall'inizio al costo di 10 volte la puntata selezionata.

CACCIA AL BONUS:

una drop con probabilità QUADRUPLE di attivare il gioco bonus al costo di 3 volte 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 Knight Fight 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%**.