

PIROTS 2

Regole del gioco

Pirots 2 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 ambra 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 a Pirots 2 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.

Pirots 2 ha quattro simboli uccello raccoglitori che possono spostarsi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è abbinato a un simbolo ambra dello stesso colore dell'uccello.

Gli uccelli possono raccogliere i simboli ambra del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.

I simboli di pagamento sono costituiti da simboli ambra dello stesso colore dell'uccello in movimento, monete e simboli wild.

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

Gli uccelli raccolgono i simboli spostandosi su simboli raccogliabili adiacenti in orizzontale o in verticale.

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

Se ci sono più simboli raccogliibili, gli uccelli continueranno a raccogliarli finché non potranno raccogliere altri simboli. Ciò significa che un uccello può muoversi più volte prima del riempimento dei simboli.

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

L'ordine di movimento degli uccelli dipende dal livello di vincita attuale dei simboli ambra.

Gli uccelli 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 ambra e i simboli wild. La barra di raccolta di simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli 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 il simbolo di un uovo si schiuda, prima che la meteora colpisca, come parte della prima free drop nel gioco bonus o quando gli uccelli non possono raccogliere altri simboli.

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

Ci sono otto tipi diversi di simboli funzione in Pirots 2; simboli bonus, simboli wild, monete, simboli potenziamento, simboli uovo, simboli trasformazione, simboli popcorn e il "pulsante rosso".

Il gioco bonus con le free drop si attiva se gli uccelli 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 ambra dello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Il livello di pagamento dei simboli ambra 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 ambra. Il livello di pagamento dei simboli ambra aumenta di 1-3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

Un simbolo uovo raccolto da un uccello fa schiudere un dinosauro alla fine del round di gioco, quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Gli uccelli 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 l'uovo si schiuda.

Un simbolo trasformazione raccolto trasforma un gruppo di simboli ambra accanto all'uccello nello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Può anche convertire un numero casuale di simboli ambra in simboli funzione.

Il simbolo popcorn posiziona un popcorn negli spazi vuoti della griglia quando viene raccolto da un uccello. Gli uccelli possono quindi attraversare gli spazi vuoti una volta ciascuno per raggiungere simboli aggiuntivi.

Un simbolo "pulsante rosso" o meteora raccolto da un uccello fa precipitare una meteora alla fine del round di gioco, quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

Rimuove tutti gli uccelli 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 caduta della meteora 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 che la meteora si schianti.

Un uovo raccolto esegue la sua azione per primo, nel caso in cui vengano raccolti sia un uovo sia un "pulsante rosso".

Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli ambra 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.

Gli uccelli adiacenti possono eseguire un "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 uccelli 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 uova e i simboli "pulsante rosso" lungo il percorso della rissa verranno raccolti automaticamente, mentre i simboli ambra verranno rimossi. Gli uccelli 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 gli uccelli 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 ambra e la raccolta di simboli bonus aggiuntivi sono tutti persistenti durante il gioco bonus.

Tre simboli bonus raccolti dagli uccelli 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 Pirots 2 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.