

Regolamento_Agent of Hearts

Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al **94.28%**

“Agent of Hearts“

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. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

Le vincite sulla linea di vincita si verificano sul numero di linee di vincita selezionate, in base alla tabella delle vincite e alle regole del gioco. Quando si vince su più linee di vincita durante una singola giocata, vengono sommate le vincite ottenute su ogni linea. Tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giochi Gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite delle linee di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni giocata. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore e con lo stesso numero di linee della giocata principale che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante una giocata in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco.

Regole del gioco

Agent of Hearts è una video slot giocata su una griglia 7-7-5-5-5-7-7 con elevata presenza di simboli.

I simboli cadono nella griglia per creare vincite. Una combinazione di 5 o più simboli adiacenti premia con una vincita. Viene pagata solo la vincita più alta della combinazione creata. I simboli vincenti vengono rimossi. Nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. Più combinazioni dello stesso simbolo non adiacenti tra loro vengono pagate come combinazioni separate.

A ogni giro non vincente c'è una possibilità che da 4 a 7 Heart Wilds casuali siano aggiunti alla griglia. I Heart Wilds sostituiscono tutti i simboli meno le Keys.

I simboli Agent si raccolgono quando fanno parte di una combinazione vincente: raccoglie 6 per sbloccare la relativa funzione Agent. In alternativa, il White Rabbit può comparire casualmente e sbloccare istantaneamente una funzione Agent. Le funzioni Agent si attivano dopo che le combinazioni vincenti e le cascate finiscono. Se vengono sbloccate più funzioni Agent allo stesso tempo, la sequenza in cui vengono eseguite è: Cupcake Splat, Smokin' Phat, Grinning Cat, Mad Hat. Le funzioni Agent non possono essere riattivate e sono garantite nel Queen's Heart Free Spin. Le funzioni Agent si azzerano all'inizio di ogni giro.

Nella funzione Cupcake Splat, il simbolo Dormouse corre dall'alto verso il basso della griglia, lasciando dietro di sé una scia di bombe cupcake. Le bombe cupcake esplodono e rimuovono il simbolo sottostante o lo trasformano in un simbolo casuale.

Nella funzione Smokin' Phat, il Caterpillar soffia da 1 a 3 scie di fumo all'interno della griglia, in linee diagonali. Il fumo rimuoverà i simboli sottostanti o li trasformerà in un simbolo casuale.

Nella funzione Grinning Cat, il sorriso dello Cheshire Cat compare sulla griglia. Il sorriso rimuoverà i simboli sottostanti o li trasformerà in un simbolo casuale.

Nella funzione Mad Hat, da 6 a 9 cappelli del Mad Hatter compaiono sulla griglia. I cappelli girano e rimuovono qualsiasi simbolo adiacente, prima di trasformare il simbolo sottostante in un simbolo casuale.

Raccogli 3 Keys in 1 giro per attivare il Queen's Heart Free Spin. Il Queen's Heart Free Spin è un singolo giro gratis che non può essere riattivato, poiché le Keys vengono rimosse dalla griglia e nessun'altra chiave può comparire durante questa funzione.

Nel Queen's Heart Free Spin, ciascuna funzione Agent è sbloccata e viene eseguita in sequenza: Cupcake Splat, Smokin' Phat, Grinning Cat, Mad Hat. Dopo che tutte le cascate si sono concluse, il Queen's Heart Mega Wild sprigiona la funzione casuale Heart Wild prima di finire sulla griglia, come simbolo 3x2 Mega Wild che sostituisce tutti i simboli.

Le puntate vengono selezionate usando i pulsanti di puntata nella parte bassa del gioco. Fai clic sui pulsanti + e - per cambiare la puntata di un'unità alla volta. Per iniziare il gioco, fai clic su INIZIA. Quando i simboli si posano, quelli visualizzati determinano il premio in base alla tabella delle vincite.

Azioni

Modificare la Puntata

- Fai clic su uno dei cinque pulsanti di puntata per selezionare una puntata, oppure usa i pulsanti + o - per aumentare o diminuire la puntata di un'unità.

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.

Inizia / Barra Spaziatrice

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

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 **94,28%**.