

Regolamento **Honey Rush Black and Yellow**

“Honey Rush Black and Yellow “

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. Le puntate irrisolte, piazzate ma con esito in sospeso in partite non portate a termine, diventeranno nulle dopo 90 giorni. In caso di malfunzionamento tutte le partite e i premi sono annullati.

Informazioni

I diversi cluster di vincita pagano in base a combinazioni di simboli adiacenti, secondo quanto indicato dalla tabella delle vincite e nelle regole del gioco. Quando si vince in più cluster di vincita durante un singolo turno, vengono sommate tutte le vincite. Anche tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giri gratis), dal gioco Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono ai cluster di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni turno. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore di quelle del turno che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante un turno in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco. Le combinazioni vincenti pagano solo quando i simboli sono collegati orizzontalmente o verticalmente e o in diagonale su rulli adiacenti e senza spazi vuoti. Le combinazioni vincenti possono partire da qualsiasi punto della griglia. Viene pagata solo la vincita più alta per combinazione di simboli vincenti.

Regole del gioco

Honey Rush Black and Yellow è una slot a griglia con 7 rulli giocata su una griglia esagonale.

I simboli cadono nella griglia per creare vincite. 5 o più simboli connessi adiacenti in un gruppo assegnano una vincita. Viene pagata solo la vincita più alta nel gruppo. I simboli vincenti vengono rimossi. Nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. Più gruppi dello stesso simbolo che non sono connessi vengono pagati come gruppi separati.

Tutte le vincite contribuiscono ad aumentare il misuratore RUSH. Quando un livello di carica è completo, la rispettiva funzione o le rispettive funzioni vengono aggiunte alla coda. Se il misuratore RUSH è carico e non sono visibili ulteriori vincite, la prossima funzione o le prossime funzioni nella coda vengono attivate. Il round di gioco continuerà normalmente dopo tutti gli effetti. Il misuratore RUSH viene azzerato alla fine del round di gioco. Ci sono 3 livelli di carica - Livello 1: Richiede 30 simboli vincenti. Questo livello attiva DRONE COLONY. Livello 2: Richiede 60 simboli vincenti. Questo livello attiva WORKER COLONY. Livello 3: Richiede 90 simboli vincenti. Questo livello attiva QUEEN COLONY.

La funzione COLONY viene attivata tramite il misuratore RUSH. Quando attivata, il simbolo al

centro diretto della griglia viene scelto prima di essere clonato dal centro, creando un nuovo gruppo vincente. Il simbolo centrale può essere un WILD se atterra naturalmente. Ci sono 3 tipi di COLONY - DRONE COLONY: Crea un gruppo minimo di 7 simboli. Attivato tramite il misuratore RUSH. WORKER COLONY: Crea un gruppo minimo di 10-15 simboli. Attivato tramite il misuratore RUSH. QUEEN COLONY: Crea un gruppo minimo di 20-37 simboli. Attivato tramite il misuratore RUSH.

I Cash Symbols possono atterrare sui rulli. Una volta che tutti i simboli sono atterrati, i Cash Symbols si animeranno per rivelare un Multiplier. I valori sono: 100x, 50x, 25x, 15x, 12x, 10x, 8x, 5x, 4x, 3x, 2.5x, 2x, 1.6x, 1.5x, 1.4x, 1.2x, 1x, 0.8x, 0.7x, 0.6x e 0.5x, 0.4x, 0.3x, 0.2x. Se i Cash Symbols sono collegati adiacenti in un gruppo di 5 o più, viene assegnato un Cash Bonus. Il Cash Bonus è dato dai Cash Symbols sommati insieme e poi moltiplicati per la puntata totale.

Se i Cash Symbols appaiono e non fanno parte di un cluster vincente, vengono raccolti nel Bee alla fine del round di gioco. Il Bee cresce di dimensioni ogni 10, 25, 40 e 60 quantità di Cash Symbols raccolti, ma la dimensione non indica la probabilità che il Bee assegni un instant bonus, è puramente visiva. Il Bee può assegnare un instant bonus casualmente nel gioco quando 1 o più Cash Symbols vengono raccolti nel Bee. Gli instant bonuses sono: Grand Bonus: 100x, Major Bonus: 50x, Minor Bonus: 20x e Mini Bonus: 10x.

Se il giro iniziale non è vincente, c'è la possibilità che vengano aggiunti 2-4 WALKING WILDS alla griglia. Le loro posizioni saranno scelte a caso. Il gioco continuerà normalmente una volta aggiunti. Questi WALKING WILDS non garantiscono una vincita. I simboli WALKING WILD si posizionano naturalmente e hanno un Multiplier associato che varia da 1x a 3x. Se fanno parte di un cluster vincente o si verifica una vincita che non li coinvolge mentre sono sulla griglia, i simboli WALKING WILD si spostano in una posizione libera sulla griglia dopo ogni cascata, il movimento può essere diagonalmente a sinistra o a destra. Possono muoversi più di una singola posizione alla volta. Per rimuovere un WALKING WILD, il loro Multiplier deve raggiungere il suo valore massimo (3x). Una volta raggiunto quel livello, verranno rimossi dalla griglia al prossimo giro o cascata.

I Walking Wilds hanno un Multiplier da 1x a 3x associato e possono apparire su tutti i rulli, sostituendo tutti i simboli. I simboli Walking Wild atterrano naturalmente e, se fanno parte di un cluster vincente, non vengono rimossi con il cluster. I Wilds rimarranno appiccicosi, ma dopo ogni cluster vincente (i Wilds non devono necessariamente farne parte) si sposteranno in un punto disponibile casuale sulla griglia e il loro Multiplier aumenterà di 1. Dopo che i Wilds si spostano, rimarranno in quel punto (non scendono a cascata come il resto dei simboli) e altri simboli che scendono a cascata riempiranno quei punti disponibili. Quando il Multiplier di un Walking Wild raggiunge il suo limite (x3), verranno rimossi dalla griglia dopo che si verifica l'ultima cascata o spin. Se più Wilds fanno parte della stessa vincita, i loro valori vengono sommati e quel risultato viene moltiplicato per il valore accumulato del pagamento del simbolo vincente interessato (x1, x2, x3, ..., x35, ...).

"BLACK AND YELLOW" eseguito da Wiz Khalifa Con licenza concessa da Warner Music UK Ltd
"BLACK AND YELLOW" Di Cameron Thomaz, Mikkel Eriksen e Tor Hermansen WC Music Corp.
(ASCAP) e PGH Sound (ASCAP) Tutti i diritti per conto di WC Music Corp. e PGH Sound amministrati da WARNER CHAPPELL NORTH AMERICA LTD.

Le puntate si selezionano usando i pulsanti di puntata. Facendo clic sui pulsanti + e - è possibile modificare la puntata, un'unità alla volta. Per far partire il giro cliccare su GIRA. Quando i simboli si fermano in posizione, i simboli visualizzati determineranno il premio vinto, in base alla tabella delle vincite. Le combinazioni di vincita saranno rimosse, e nuovi simboli si posizioneranno per riempire gli spazi vuoti.

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.

Regola automaticamente la puntata

- Riduce automaticamente la puntata totale all'inizio di un nuovo giro, se il saldo è troppo basso per avviare un giro al livello di puntata corrente. La puntata totale ridotta selezionata sarà la puntata più alta possibile e sarà inferiore alla puntata selezionata al momento dell'avvio dell'autospin. La puntata verrà solo diminuita e non tornerà all'importo originale in seguito a vincite che consentano di riprendere la puntata iniziale.

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 **94,25%**.