

# Regolamento\_Huff N' Puff CollectR

## Regole del gioco

- Huff N´ Puff CollectR è una slot con 6 linee e 6 colonne con simboli a caduta. Il gioco può espandere il tabellone fino a un massimo di 8 linee e 8 colonne.
- Tutte le cadute in modalità normale iniziano con gemme di livello di pagamento di 1 e un tabellone di gioco di dimensione di 6 linee e 6 colonne.
- La puntata minima è di € 0.20 e la puntata massima è di € 100.00.
- Ogni puntata è di 100 gettoni.
- Un round di gioco inizia al livello di puntata selezionato quando un giocatore preme il pulsante Gira.
- Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione Auto Spin. Tieni premuto il pulsante Gira o utilizza il pulsante Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da disputare automaticamente.
- Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base al Tabellone dei pagamenti.
- Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
- Huff N´ Puff CollectR viene giocata in due modalità: normale e bonus con cadute bonus.
- Huff N´ Puff CollectR ha quattro simboli porcellino che raccolgono altri simboli e possono muoversi attraverso il tabellone di gioco. Ogni porcellino è abbinato a una gemma dello stesso colore del porcellino.
- I porcellini si muovono e raccolgono gemme dello stesso colore dei porcellini e tutti i simboli funzionalità.
- I porcellini possono raccogliere gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzionalità ad eccezione del simbolo Pollo matto.
- I porcellini raccolgono i simboli spostandosi su simboli collezionabili adiacenti in orizzontale o verticale.
- I simboli di pagamento sono suddivisi in gemme e simboli wild.
- Le vincite sono generate dallo spostamento dei porcellini e dalla raccolta dei simboli di pagamento.
- Le gemme possono essere aumentare di livello individualmente, fino a un massimo di 7.
- I porcellini continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere alcun simbolo. Un porcellino può muoversi più volte prima che si verifichi uno riempimento di nuovi simboli. I simboli raccolti e i simboli funzionalità attivati vengono rimossi dal tabellone di gioco. Poi, tutti i simboli rimanenti e i porcellini cadono verticalmente finché non raggiungono una posizione di riposo e nuovi simboli cadono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. La valanga continua finché almeno un porcellino può muoversi.
- Al di sopra del tabellone di gioco è presente un contatore dei simboli raccolti. Il contatore monitora i simboli raccolti. Contano solo le gemme e simboli Wild raccolti dai quattro porcellini. Il contatore dei simboli raccolti continua a contare i simboli raccolti finché i porcellini non possono più raccogliere alcun simbolo.
- Il lupo nella gru non contribuisce al contatore di raccolta e il contatore di raccolta viene disabilitato durante la funzione costruzione del lupo. I porcellini non possono raccogliere simboli durante la funzione costruzione del lupo.
- Quando il contatore di raccolta è pieno, un simbolo funzionalità in attesa di rilascio viene aggiunto.
- Fino a tre simboli funzionalità da rilasciare possono essere tenuti in attesa. Tutti i simboli di funzionalità in attesa di rilascio verranno assegnati simultaneamente.
- Le bombe d'angolo sono posizionate in ogni angolo del tabellone di gioco iniziale 6x6. A ogni

bomba d'angolo è assegnato il colore di un porcellino all'inizio del round di gioco e all'inizio di ogni caduta bonus nel gioco bonus. Viene assegnato un colore diverso a ciascun angolo.

- Se un porcellino raccoglie un simbolo al di sopra di una bomba d'angolo dello stesso colore del porcellino, la bomba viene attivata. Una bomba d'angolo esplose quando i porcellini non possono più raccogliere alcun simbolo. Rimuove tutti i porcellini dal tabellone di gioco e rimuove gemme e porcellini in un'area 3x3 a partire dalla bomba d'angolo. Quando esplose, la bomba d'angolo rimuove anche la sezione di tubatura connessa. Le bombe d'angolo possono espandere il tabellone di gioco fino a un massimo di 8 linee e 8 colonne.
- Un simbolo funzionalità viene rilasciato prima dell'esplosione della bomba d'angolo, come parte della prima caduta bonus nel gioco bonus, o quando i porcellini non possono più raccogliere alcun simbolo.
- Un simbolo funzionalità rilasciato converte un numero di gemme in simboli funzionalità.
- Ci sono 9 diversi tipi di simboli funzionalità in Huff N' Puff CollectR: bonus, super bonus, wild, potenza, potenza tutti, trasforma, martello pneumatico, cappello e costruzione del lupo.
- Ci sono 10 diversi tipi di simboli funzionalità in Huff N' Puff CollectR: bonus, super bonus, wild, potenza, potenza tutti, trasforma, martello pneumatico, cappello, pollo matto e costruzione del lupo.
- Un simbolo potenza raccolto migliora il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore del porcellino che ha raccolto il simbolo potenza. Se un porcellino non ha gemme del proprio colore in vista o ha raggiunto il livello di pagamento 7, verrà potenziata una gemma di colore diverso. Il pagamento delle gemme può aumentare di 1, 2 o 3 livelli, fino a un massimo di 7.
- Un simbolo potenza tutti raccolto migliora tutte e 4 le gemme contemporaneamente. Il pagamento delle gemme può aumentare di 1, 2 o 3 livelli, fino a un massimo di 7.
- La funzionalità costruzione del lupo si attiva quando un porcellino raccoglie il simbolo costruzione del lupo. La funzionalità viene posta in attesa e viene attivata quando i porcellini non possono più raccogliere alcun simbolo.
- Durante la funzionalità costruzione del lupo il lupo raccoglie i simboli colonna per colonna in un ordine.
- Il lupo può raccogliere qualsiasi gemma, porcellino o simbolo funzionalità ad eccezione dei simboli martello pneumatico e trasforma che vengono scartati dal lupo. Il lupo attiva le bombe d'angolo quando raccoglie i simboli sulle posizioni delle bombe d'angolo. Le bombe d'angolo vengono messe in attesa e attivate al termine della funzionalità. Se il lupo raccoglie un simbolo Wild, questo paga il livello di pagamento più alto raggiunto attualmente.
- Se il lupo raccoglie un simbolo potenza uno dei simboli di pagamento verrà migliorato.
- Quando viene raccolto un porcellino la raccolta del lupo viene interrotta e ha inizio un combattimento.
- Il moltiplicatore della Gru ha un valore iniziale di 1.
- Se il lupo vince il combattimento, il valore del moltiplicatore aumenta di +1 e il porcellino sconfitto viene rimosso dal tabellone di gioco per il resto della funzionalità. Poi il lupo seleziona una colonna e continua a raccogliere i simboli. Se il porcellino sconfigge il lupo, la funzionalità costruzione del lupo termina e il moltiplicatore della gru viene applicato al valore accumulato prima del pagamento della vincita.
- Durante la funzionalità costruzione del lupo, il valore totale raccolto e il moltiplicatore ottenuto dal lupo vengono accumulati e mostrati sulla gru.
- Se il lupo sconfigge tutti e quattro i porcellini, il lupo raccoglie tutti i simboli sulla tabella di gioco e il moltiplicatore della gru viene applicato al valore accumulato prima del pagamento della vincita.
- Un simbolo trasforma raccolto trasforma un grappolo di gemme adiacente a un porcellino nello stesso colore del porcellino che ha raccolto il simbolo trasforma. Può anche convertire gemme in simboli funzionalità.
- Il simbolo martello pneumatico piazza gettoni porcellino negli spazi vuoti del tabellone di gioco quando viene raccolta da un porcellino. I porcellini possono poi muoversi attraverso gli spazi vuoti uno alla volta per raggiungere altri simboli.

- La funzionalità demolizione del lupo può essere attivata ogni volta che i porcellini non possono più raccogliere alcun altro simbolo. La funzionalità demolizione del lupo rimuove tutti i simboli e i porcellini dalla tabella di gioco e poi li fa cadere nuovamente sul tabellone di gioco in un ordine diverso. Uno, due o tre porcellini possono essere rimossi dalla funzionalità demolizione del lupo. Tutte le gemme dello stesso colore dei porcellini rimossi vengono rimpiazzate dal colore di uno o più dei porcellini che ricompaiono sul tabellone di gioco.
  - Il simbolo Wild sostituisce qualsiasi gemma al suo attuale livello di pagamento corrispondente. Un porcellino non può completare la raccolta di un simbolo su un simbolo wild. Se un porcellino atterra su un wild, si muoverà in una posizione vuota.
  - Due porcellini adiacenti hanno la possibilità di completare uno "Switcheroo" quando non possono più raccogliere altri simboli. Se attivato, i porcellini scambiano posto in orizzontale o verticale.
  - Uno "Switcheroo" dei porcellini ha anche la possibilità di attivare due porcellini adiacenti. Se attivato, uno dei porcellini sarà mosso sul bordo della tabella di gioco o vicino al prossimo simbolo che può raccogliere nella sua traiettoria. Le gemme non raccolte da quel porcellino non contribuiscono al contatore di raccolta quando rimosse.
  - La funzionalità Ruota d'Oro viene attivata quando i porcellini o il Lupo hanno raccolto tutti i simboli che possono essere raccolti sul tabellone di gioco. La ruota d'Oro viene attivata immediatamente e qualsiasi altra funzionalità potenzialmente attivata viene tenuta in sospenso.
  - Ogni giro della ruota d'Oro assegna un premio. La ruota d'Oro può assegnare uno dei seguenti premi: mega mania dei cappelli, mania dei cappelli, bonus, super bonus o vincite istantanee che sono moltiplicate per il livello di puntata selezionato. Le vincite istantanee verranno assegnate immediatamente.
  - La funzione possibilità extra di Big Tony può essere attivata quando i porcellini non possono più raccogliere alcun simbolo. Attiva una, due, tre o quattro bombe d'angolo. Le bombe esplodono simultaneamente e i porcellini abbandonano il tabellone di gioco.
  - La tubatura che circonda il tabellone di gioco originale ha quattro sezioni e funge da tunnel quando almeno una delle sezioni viene rimossa dall'esplosione di una bomba d'angolo. Un porcellino può muoversi attraverso il tunnel dove può raccogliere i simboli all'ingresso e all'uscita del tunnel. Ogni sezione del tunnel può rivelare fino a due simboli funzionalità che vengono raccolti durante il passaggio del porcellino.
  - Un pozzo diventa disponibile in un angolo dove almeno due sezioni della tubatura sono state rimosse. I porcellini possono viaggiare tra i pozzi se simboli che possono essere raccolti si trovano sopra due o più pozzi.
  - La funzionalità combattimento dei porcellini viene attivata quando tre o più porcellini si trovano in posizioni adiacenti in orizzontale o verticale e non possono più raccogliere altri simboli.
  - Durante la funzionalità combattimento dei porcellini, i porcellini combattono in una posizione simbolo, rimuovendo le gemme in un'area 5x5 a partire dalla posizione simbolo in cui avviene il combattimento. I porcellini volano in orizzontale, verticale o diagonale a partire dalla posizione del combattimento. Le bombe d'angolo, il simbolo costruzione del lupo, i simboli bonus e super bonus vengono automaticamente raccolti o attivati se si trovano sul percorso di un porcellino volante.
- Le gemme vengono rimosse sul percorso dei porcellini volanti, ma non contano per il contatore dei simboli raccolti. Gli altri simboli funzionalità non vengono influenzati.
- Durante la funzionalità combattimento dei porcellini, i porcellini combattono in una posizione simbolo, rimuovendo le gemme in un'area 5x5 a partire dalla posizione simbolo in cui avviene il combattimento. I porcellini volano in orizzontale, verticale o diagonale a partire dalla posizione del combattimento. Le bombe d'angolo, il simbolo costruzione del lupo, i simboli bonus e super bonus vengono automaticamente raccolti o attivati se si trovano sul percorso di un porcellino volante. Le gemme vengono rimosse sul percorso dei porcellini volanti, ma non contano per il contatore dei simboli raccolti.
- Se il pollo matto si trova sul percorso di un porcellino volante, si sposta verso un'altra posizione

sul tabellone di gioco, lasciando un simbolo funzionalità al suo posto. Gli altri simboli funzionalità non vengono influenzati.

- Mania dei Cappelli si attiva quando viene vinta sulla ruota d'oro o super e viene giocata su un tabellone di gioco 6x6. Vengono assegnate 3 cadute bonus e ottenendo 3 o più cappelli si guadagna +1 caduta bonus aggiuntiva. Durante le cadute bonus in mania dei cappelli possono apparire solamente cappelli e posizioni vuote. Quando non rimangono altre cadute bonus, tutte le strutture in vista vengono rimpiazzate da case che rivelano simboli gettone. Il simbolo gettone paga il proprio valore mostrato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.
- Mega Mania dei Cappelli viene attivata quando viene vinta sulla ruota d'Oro o Super e viene giocata su un tabellone di gioco 8x8. Vengono assegnate 3 cadute bonus e ottenendo 3 o più cappelli si guadagna +1 caduta bonus aggiuntiva.

Prima che le cadute bonus inizino, viene assegnato un numero di cadute di mega cappelli. Durante una caduta mega cappelli possono apparire uno o due mega cappelli. Quando non vengono più assegnate cadute mega cappelli, le cadute bonus hanno inizio. Durante le cadute mega cappelli non possono venire assegnate cadute bonus aggiuntive.

Durante le cadute bonus in mega mania dei cappelli possono apparire solamente cappelli e posizioni vuote. Quando non rimangono altre cadute bonus, tutte le strutture in vista vengono rimpiazzate da case che rivelano simboli gettone. Il simbolo gettone paga il proprio valore mostrato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.

- Il simbolo Cappello esiste solo nel Bonus, Super Bonus e Bonus Mania dei Cappelli e Mega Mania dei Cappelli.

I mega cappelli esistono solamente in mania dei cappelli e mega mania dei cappelli nelle seguenti dimensioni:

mania dei cappelli: 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, 5x5 e 6x6. Mega mania dei cappelli: 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, 5x5, 6x6, 7x7 e 8x8.

Un mega cappello viene contato come il numero di istanze di simboli 1x1 che copre, ad esempio 2x2 è formato da 4 simboli standard 1x1.

- Un simbolo cappello crea una struttura sulla propria posizione sul tabellone di gioco. Nel bonus e super bonus il cappello viene rimosso rivelando un simbolo di pagamento. In mania dei cappelli e mega mania dei cappelli, il cappello viene rimosso e lascia una posizione vuota. Le strutture hanno tre livelli, paglia, legna e mattoni, ogni livello ha il proprio intervallo di simboli gettoni.

Livello paglia: 0.25, 0.5, 1 o 2 gettoni. Livello legna: 0.5, 1, 2, 3, 5, 7.5, 10, 25, 100, 500 o 2500 gettoni. Livello mattoni: 5, 7.5, 10, 25, 100, 500 o 2500 gettoni.

Un cappello che appare in una posizione che ha già una struttura ne fa aumentare il livello. Un cappello che appare su di una struttura di livello mattoni crea una nuova struttura di livello mattoni in un'altra posizione simbolo selezionata. Una struttura di mattoni non può apparire su di un'altra struttura in mattoni.

Le strutture persistono tra le cadute bonus nel bonus, super bonus, mania dei cappelli e mega mania dei cappelli e vengono pagate alla fine del gioco bonus. Il simbolo gettone paga il proprio valore mostrato moltiplicato per il livello di puntata selezionato.

- i gettoni porcellino possono apparire in ogni caduta o caduta bonus. I gettoni porcellino vengono aggiunti al salvadanaio e poi vengono rimossi rivelando simboli di pagamento. Il Salvadanaio può attivare la Super Ruota o la Ruota Jackpot ogni volta che gettoni Porcellino vengono aggiunti al Salvadanaio.

Lo stato del salvadanaio viene mantenuto tra i round di gioco per ciascun livello di puntata. Ogni round di gioco ha la stessa probabilità di attivare la funzionalità salvadanaio.

- Ogni giro della Ruota Jackpot assegna una delle seguenti vincite istantanee: 5x, 10x, 25x, 100x, 500x, o 2500x.

I valori vengono moltiplicati per il livello di puntata selezionata. Le vincite istantanee verranno assegnate immediatamente.

- Il simbolo funzione pollo matto può apparire in ogni caduta o caduta bonus. Se il pollo matto è adiacente in verticale o orizzontale a un porcellino, verrà attivato e si muoverà verso una

nuova posizione, lasciando un simbolo funzionalità nella sua posizione precedente.

Il pollo matto potrà attivarsi anche se:

- La Gru del lupo sta per raccogliere la sua posizione attuale.
- Il pollo matto è sulla traiettoria di un porcellino che è stato lanciato da un combattimento dei porcellini.

- La funzionalità Sega si muove sulla posizione del pollo matto nel bonus e super bonus.

Il pollo matto viene buttato fuori alla fine del round di gioco o tra le cadute bonus.

- Ogni giro della super ruota può assegnare uno dei seguenti premi: mega mania dei cappelli, mania dei cappelli, bonus, super bonus o vincite istantanee che sono moltiplicate per il livello di puntata selezionato. Le vincite istantanee verranno assegnate immediatamente.
- Il gioco bonus con cadute bonus viene attivato se i porcellini raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate 5 cadute bonus.
- Ottenere 3 o più cappelli nella stessa caduta o riempimento di simboli assegna +1 caduta bonus aggiuntiva al gioco bonus.
- Il gioco bonus regolare inizia con il numero attuale di linee e colonne attive.
- Un simbolo bonus raccolto nella mobilità bonus o super bonus attiva la Funzionalità Sega. La Funzionalità Sega inizia dalla posizione adiacente in orizzontale o verticale al porcellino che ha raccolto il simbolo bonus e si muove in quella direzione attraverso il tabellone di gioco. Le strutture sono create o migliorate su tutte le posizioni che vengono attraversate dal simbolo bonus. Se il simbolo bonus si muove sopra una struttura in mattoni costruirà una nuova struttura in mattoni in un'altra posizione simbolo selezionata. Una struttura in mattoni non può cadere su un'altra struttura in mattoni.
- Il progresso del contatore dei simboli raccolti e il livello di pagamento delle gemme persistono durante il gioco bonus.
- Se c'è una funzionalità costruzione del lupo, bomba d'angolo o simbolo funzionalità in attesa di essere rilasciato quando il gioco bonus viene attivato, saranno attivati come parte della prima caduta bonus.
- Il super gioco bonus viene attivato se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus.
- La Funzionalità Sega viene attivata all'inizio di un super gioco bonus prima che le cadute bonus inizino. La Funzionalità super Sega si muove tra le linee del tabellone di gioco creando o migliorando strutture su tutte le posizioni che attraversa. La super Sega può attraversare più volte la stessa linea.
- Il super gioco bonus inizia con il numero attuale di linee e colonne attive.
- Le cadute bonus del gioco bonus terminano quando non rimangono altre cadute bonus o quando il limite di vincita è stato raggiunto.
- Le vincite vengono pagate al termine del gioco bonus.
- Nessuna puntata può venire modificata durante un round di gioco in corso.
- Un round di gioco termina immediatamente se si raggiunge il limite di vincita e tutte le vincite raccolte fino a quel punto vengono pagate.
- Il ritorno al giocatore teorico (RTP) di Huff n Puff Collector è del 94.0%
- L'importo massimo della vincita in un round di gioco è limitato a 5 000 della puntata piazzata.
- In caso di malfunzionamento tutte le puntate e vincite vengono annullate.

## **Regole X-iter**

- La funzionalità X-iter offre diverse modalità di gioco.
- Super bonus: Garantisce un round di gioco con ingresso al super gioco bonus al costo di 250 la puntata selezionata.
- Bonus: Garantisce un round di gioco con ingresso al gioco bonus al costo di 100 la puntata selezionata.

- Mega mania dei capelli: Garantisce un round di gioco con ingresso a mega mania dei capelli al costo di 50 la puntata selezionata.
- Costruzione del lupo: Una caduta con la funzionalità costruzione del lupo attivata al costo di 25 la puntata selezionata. Il super bonus è garantito se viene attivato il gioco bonus.
- Caccia al bonus: Una caduta con 3 volte la possibilità di attivare il gioco bonus al costo di 3 la puntata selezionata.
- Le funzionalità X-iter possono essere attivate solamente nel gioco di base.
- Il costo minimo di X-iter è di € 0.60 e il costo massimo è di € 25,000.00.
- Il ritorno al giocatore teorico (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Huff n Puff Collector è del 94.0%.

Tutte le regole del gioco vengono applicate anche alle funzionalità X-iter.

### **PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)**

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.00%**.