

Regolamento_Micro Knights

Micro Knights

1. Micro Knights è una slot a 7 colonne e 7 righe con simboli in caduta e vincite a gruppi.
2. Il gioco offre 12 livelli di puntata per ciascuna valuta.
3. Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
4. Un gruppo vincente è composto da 5 o più simboli identici e collegati tra loro.
5. Un gruppo di simboli deve collegarsi in verticale o in orizzontale o essere combinato con i simboli della coda.
6. Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.
7. 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.
8. Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla Tabella dei pagamenti.
9. Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
10. È possibile giocare a Micro Knights in due modalità: la modalità Normale e la modalità Bonus con free drops.
11. I gruppi vincenti vengono rimossi e vengono aggiunti nuovi simboli per riempire gli spazi vuoti.
12. Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli eccetto il simbolo bonus.
13. Una riga di simboli sulla griglia può essere spostata nella coda quando non ci sono combinazioni vincenti aggiuntive. I simboli vengono aggiunti alla coda da destra a sinistra e i simboli dello stesso tipo vengono raggruppati insieme.
14. La riga i cui simboli possono essere spostati nella coda è indicata dal Charging Knight. Quando ha eseguito la sua azione, il Charging Knight sale di una riga fino a raggiungere la cima, poi inizia a scendere. Una volta raggiunto il fondo, ricomincia a risalire.
15. I simboli bonus e wild non possono essere aggiunti alla coda.
16. I simboli nella coda si collegano ai simboli sulla griglia per formare gruppi vincenti.

17. I simboli nella coda possono collegarsi a un gruppo o creare un gruppo se il numero totale di simboli collegati sulla griglia dei simboli e nella coda è 5 o più. I simboli collegati sulla griglia dei simboli non possono essere solamente simboli wild.

18. I simboli nella coda possono contribuire a diversi gruppi nello stesso drop di simboli.

19. I simboli restano nella coda finché non contribuiscono a un gruppo vincente, fino all'attivazione della modalità Bonus o fino alla fine del round di gioco.

20. La dimensione di tutti i gruppi di simboli presenti nella coda può aumentare casualmente di uno.

21. Ciascun simbolo in un gruppo vincente contribuisce a riempire la barra a destra della griglia dei simboli. I simboli wild e i simboli della coda contano solo una volta.

22. Quando la barra è piena, viene assegnata una bandiera e la barra si azzerà.

23. Quando non ci sono più combinazioni vincenti da pagare, tutte le bandiere raccolte vengono giocate nell'ordine in cui sono state assegnate.

24. Ci sono 6 bandiere: INFERNO, EXTRA WILDS, SUPER SIZE, CHARGE, EPIC CHARGE e

BOOSTED QUEUE.

25. Bandiera: INFERNO

Tutti i simboli di basso valore vengono rimossi dalla griglia dei simboli.

26. Bandiera: EXTRA WILDS

3-15 simboli wild vengono posizionati a caso sulla griglia dei simboli.

27. Bandiera: SUPER SIZE

Un simbolo di grandi dimensioni (2x2, 3x3 o 4x4) viene posizionato a caso sulla griglia dei simboli, generando un gruppo vincente.

28. Bandiera: CHARGE

2-5 righe della griglia dei simboli vengono spostate nella coda. La selezione delle righe segue il movimento del Charging Knight.

29. Bandiera: EPIC CHARGE

Tutte le righe della griglia dei simboli vengono spostate nella coda. L'ordine in cui le righe vengono spostate segue il movimento del Charging Knight.

30. Bandiera: BOOSTED QUEUE

Tutti i simboli nella coda, indipendentemente l'uno dall'altro, si possono collegare ai simboli sulla griglia per formare gruppi vincenti. I simboli collegati sulla griglia dei simboli non possono essere solamente simboli wild.

31. Tre simboli bonus scatter attivano un gioco bonus con 5 free drops.
32. Il gioco bonus con free drops inizia quando non ci sono più combinazioni vincenti e quando sono state giocate tutte le bandiere assegnate.
33. Il gioco bonus con free drops inizia con la barra vuota e la coda vuota.
34. La coda e la barra sono persistenti tra tutti i free drops nel corso dello stesso gioco bonus con free drops.
35. Il gioco bonus con free drops termina quando non sono presenti altre free drops o quando è stata ottenuta la vincita massima.
36. Le vincite vengono pagate alla fine della modalità Bonus.
37. Le puntate non possono essere modificate mentre è in corso un round di gioco.
38. Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Micro Knights è pari al 96,0%.
39. Il gioco assegna una vincita massima di 250.000 gettoni.
40. In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **96.00%**.