

## Regolamento PIROTS 4

- Pirots 4 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.  
La griglia di gioco può espandersi fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne nel gioco base e nel gioco bonus. Il gioco a monete Inferno si gioca su una griglia di gioco composta da 9 righe per 9 colonne.
- Tutte le drop in modalità normale iniziano con le gemme 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.
- È possibile giocare a Pirots 4 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.
- Pirots 4 ha quattro simboli uccello raccoglitori che possono spostarsi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è abbinato a una gemma dello stesso colore dell'uccello.
- Gli uccelli possono raccogliere le gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.
- Gli uccelli raccolgono i simboli spostandosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o verticale.
- I simboli di pagamento sono costituiti da gemme, monete e simboli wild.
- Le vincite sono generate da un uccello che si muove e raccoglie simboli di pagamento.
- Le gemme possono essere potenziate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.
- Gli uccelli continuano a raccogliere finché non riescono più a raccogliere simboli. Un uccello può muoversi più volte prima che avvenga una ricarica di simboli. I simboli raccolti e i simboli delle funzioni attivate vengono rimossi dalla griglia di gioco. In seguito, i simboli rimanenti e gli uccelli si muovono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dal basso per riempire gli spazi vuoti. La funzione continua finché almeno un uccello può muoversi.
- Sopra la griglia di gioco c'è una barra di raccolta di simboli. La barra tiene traccia dei simboli raccolti. Contano solo le gemme e i simboli wild raccolti da qualsiasi dei quattro uccelli. La barra di raccolta di simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli non riescono più a raccogliere simboli.
- Il Bandito spaziale non contribuisce alla barra di raccolta, e la barra di raccolta sarà disabilitata durante la funzione Alien Invasion. Gli uccelli non possono raccogliere simboli durante la funzione Alien Invasion.
- Lo Yeti non contribuisce alla barra di raccolta durante la funzione Yeti snack time.

- I Fire Minion non contribuisce alla barra di raccolta durante la funzione Fire Minions.
- Quando la barra di raccolta di simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.
- È possibile mantenere in attesa fino a tre rilasci di simboli funzione. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.
- Sono presenti Bombe d'angolo in ciascun angolo interno della stazione spaziale. A ciascuna Bomba d'angolo viene assegnato il colore di un uccello casuale all'inizio del round e il colore viene sorteggiato di nuovo all'inizio di ciascuna free drop nel gioco bonus.
- Se un uccello raccoglie un simbolo sopra una Bomba d'angolo dello stesso colore dell'uccello, la bomba si innesca. Una Bomba d'angolo esplode quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Rimuove tutti gli uccelli dalla griglia di gioco e rimuove tutte le gemme all'interno di un'area 3x3 incentrata sulla Bomba d'angolo. Quando esplode, la Bomba d'angolo rimuove anche la sezione della stazione spaziale a cui è collegata. Le Bombe d'angolo possono espandere la griglia di gioco fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne. I simboli cadono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile, nuovi simboli cadono per riempire le posizioni vuote e gli uccelli ritornano.
- Il rilascio di un simbolo funzione viene assegnato prima che esploda la Bomba d'angolo, 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 gemme casuali in simboli funzione casuali.
- Ci sono dieci diversi tipi di simboli funzione in Pirots 4: bonus, super bonus, wild, monete, potenziamento, Potenza tutto, Trasformazione, Popcorn spaziale, Buco nero e Alien Invasion.
- Ci sono dieci diversi tipi di simboli funzione in Pirots 4: bonus, super bonus, wild, monete, potenziamento, Potenza tutto, Trasformazione, Popcorn spaziale, Buco nero e Corno di Yeti.
- Ci sono dieci diversi tipi di simboli funzione in Pirots 4: bonus, super bonus, wild, monete, potenziamento, Potenza tutto, Trasformazione, Popcorn spaziale, Buco nero e Razzo.
- Un simbolo potenziamento raccolto potenzia il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.
- Un simbolo di potenziamento totale raccolto potenzia contemporaneamente tutti i tipi di gemme. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.
- La funzione Alien Invasion si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo Alien Invasion. La funzione rimane in attesa e si attiva quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli.
- Durante la funzione Alien Invasion, il Bandito spaziale che raccoglie simboli colonna per colonna in ordine casuale.
- Il Bandito spaziale può raccogliere qualsiasi gemma, uccello e simbolo funzione, eccetto i simboli Buco nero, Popcorn spaziale e Trasformazione, che vengono scartati dal Bandito spaziale. Il Bandito spaziale attiva la Bomba d'angolo quando raccoglie simboli nelle posizioni delle Bombe d'angolo. La Bomba d'angolo esplode prima di una ricarica di simboli nella funzione Alien Invasion.
- Quando il Bandito spaziale cattura un uccello, la raccolta viene interrotta e inizia un duello spaziale.
- Se il Bandito spaziale vince il duello spaziale, il moltiplicatore dell'astronave aumenta e l'uccello sconfitto viene rimosso dalla griglia di gioco per il resto della funzione. Quindi il

Bandito spaziale seleziona una colonna casuale e continua a raccogliere simboli. Se l'uccello sconfigge il Bandito Spaziale, la funzione Alien Invasion termina e il moltiplicatore dell'astronave viene applicato al valore accumulato prima che venga pagato.

- Durante la funzione Alien Invasion, il valore totale raccolto e il moltiplicatore raggiunto dal Bandito spaziale vengono accumulati e indicati sull'astronave.
- Se il Bandito spaziale sconfigge tutti e quattro gli uccelli, raccoglie tutti i simboli che restano sulla griglia di gioco e il moltiplicatore dell'astronave viene applicato al valore accumulato prima che venga pagato. Poi, un numero casuale di monete viene posizionato sulla griglia di gioco, la funzione termina e gli uccelli ritornano.
- La funzione Yeti snack time si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo Corno di Yeti. La funzione rimane in attesa e si attiva quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli.
- Durante la funzione Yeti snack time, in cui al centro della griglia di gioco appare una zona congelata di dimensioni 4x4, e uno Yeti di dimensioni 2x2 viene posizionato al centro. Tutti gli uccelli si spaventano e volano via quando appare lo Yeti. Tutti i simboli o gli uccelli presenti nella zona 2x2 al centro della zona congelata quando appare lo Yeti vengono rimossi.
- Se un uccello finisce nella zona di congelamento, viene congelato e rimosso. Quando un uccello viene rimosso, il moltiplicatore dello Yeti raddoppia. Se un uccello finisce nella zona di congelamento con un valore raccolto al termine della raccolta, il moltiplicatore Yeti verrà applicato al valore raccolto di quell'uccello. L'uccello rimosso potrà riapparire nella successiva ricarica di simboli.
- Durante la funzione Yeti snack time, c'è una probabilità casuale che si attivi la funzione palla di neve, facendo esplodere una, due, tre o quattro Bombe d'angolo.
- Quando gli uccelli non riescono più a raccogliere simboli, lo Yeti viene rimosso dalla griglia di gioco e la funzione Yeti snack time termina.
- La funzione Fire Minions si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo Razzo. I Fire Minion compaiono sulla griglia in stato inattivo e in attesa quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli nella griglia di gioco corrente. La funzione si attiva quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli, le funzioni in attesa sono state rilasciate e le Bombe d'angolo sono esplose.
- Durante la funzione Fire Minions, da uno a quattro Fire Minion appaiono in posizioni casuali sulla griglia di gioco.
- Se un uccello finisce in una posizione adiacente in orizzontale, verticale o diagonale a quella di un Fire Minion, l'uccello prende fuoco e inizia una maratona di fuoco. Durante la maratona di fuoco, l'uccello in fiamme percorre un numero casuale di passi verticali o orizzontali in direzioni casuali. Una volta terminata la maratona di fuoco, l'uccello viene rimosso. Gli uccelli rimossi potranno riapparire nella successiva ricarica di simboli. Se un uccello in fiamme termina la sua maratona di fuoco accanto a un altro uccello, anche quest'ultimo inizierà una maratona di fuoco.
- Ogni posizione simbolo attraversata durante la maratona di fuoco viene contrassegnata da un incendio misterioso. Quando la maratona di fuoco termina, tutti gli incendi misteriosi rivelano una gemma o una moneta. Se una posizione simbolo viene attraversata più volte durante la maratona di fuoco, l'incendio misterioso aumenta il suo livello per ogni volta che viene attraversato, fino a un massimo di quattro. Tutti gli incendi misteriosi di livello uno rivelano la stessa gemma casuale in ogni posizione di livello uno. I livelli due, tre e quattro rivelano monete di valore crescente.

- Un Fire Minion incendia tutti gli uccelli adiacenti e poi viene rimosso. Se nessun uccello finisce adiacente a un Fire Minion durante la funzione Fire Minions, il Fire Minion viene rimosso prima della successiva drop o free drop.
- Un simbolo Trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme accanto all'uccello nello stesso colore dell'uccello che lo ha raccolto. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.
- Il simbolo Popcorn spaziale posiziona Popcorn spaziale 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.
- Il gioco a monete Lost in Space viene attivato quando gli uccelli hanno raccolto tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco durante la funzione Popcorn spaziale. Il gioco a monete Lost in Space viene attivato immediatamente e tutte le funzioni potenzialmente già attivate vengono tenute in attesa.
- Il gioco a monete Frozen Fury viene attivato quando gli uccelli hanno raccolto tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco durante la funzione Popcorn spaziale. Il gioco a monete Frozen Fury viene attivato immediatamente e tutte le funzioni potenzialmente già attivate vengono tenute in attesa.
- Il gioco a monete Inferno viene attivato quando gli uccelli hanno raccolto tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco durante la funzione Popcorn spaziale. Il gioco a monete Inferno viene attivato immediatamente e tutte le funzioni potenzialmente già attivate vengono tenute in attesa.
- Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco senza la funzione Popcorn spaziale, il gioco a monete Lost in Space non viene attivato.
- Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco senza la funzione Popcorn spaziale, il gioco a monete Frozen Fury non viene attivato.
- Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccogliibili sulla griglia di gioco senza la funzione Popcorn spaziale, il gioco a monete Inferno non viene attivato.
- Il gioco a monete Lost in Space si gioca su una griglia di gioco 8x8 e inizia con un uccello in ogni angolo. Vengono assegnate 3 drop. Se ottieni uno o più simboli moneta o ponte, il contatore delle drop verrà ripristinato a 3.
- Quando non rimangono più drop, gli uccelli possono iniziare a raccogliere. Gli uccelli possono raccogliere solo monete adiacenti in orizzontale o in verticale. Gli uccelli possono usare ponti adiacenti in orizzontale o in verticale per raggiungere monete da raccogliere. Se due o più uccelli sono collegati dalle stesse monete, il valore raccolto dall'uccello diventa raccogliibile per l'uccello successivo, che raccoglie le stesse monete.
- Quando il gioco a monete Lost in Space termina, il valore totale raccolto viene pagato, gli uccelli tornano al gioco principale e il round di gioco continua.
- La funzione chance extra di Charlie può essere attivata casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Attiva una, due, tre o quattro Bombe d'angolo. Le bombe esplodono contemporaneamente e gli uccelli abbandonano la griglia di gioco. Quindi i simboli che restano cadono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile, nuovi simboli cadono per riempire le posizioni vuote e gli uccelli ritornano.
- La stazione spaziale che circonda la griglia di gioco iniziale è composta da quattro sezioni e si comporta come un tunnel quando almeno una delle sezioni viene rimossa da una Bomba d'angolo che esplode. Un uccello può attraversare il tunnel quando ha la possibilità di

raccogliere i simboli all'ingresso e all'uscita del tunnel. Ciascuna sezione di tunnel può rivelare fino a due simboli funzione che vengono raccolti man mano che l'uccello li attraversa.

- Quando la griglia di gioco si è espansa fino alla sua dimensione massima e la sezione della stazione spaziale nell'angolo è stata rimossa, in quell'angolo diventa disponibile un Portale spaziale. Gli uccelli possono teletrasportarsi tra loro se ci sono simboli raccogliibili sopra due o più Portali spaziali.
- Un simbolo Buco nero raccolto attiva la funzione Buco nero, che agisce quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. La funzione Buco nero assorbe tutti i simboli e gli uccelli sulla griglia di gioco e poi li sparpaglia di nuovo sulla griglia in ordine diverso. Uno, due o tre uccelli possono essere rimossi dal Buco nero. Tutte le gemme dello stesso colore dell'uccello rimosso diventano del colore di uno o più degli uccelli tornati.
- Il gioco a monete Frozen Fury si gioca su una griglia di gioco 8x8 con al centro una zona congelata di dimensioni 4x4, al cui centro si trova uno Yeti 2x2. Il gioco inizia con un uccello in ogni angolo e alcune monete sulla griglia di gioco; vengono assegnate 3 drop. Se ottieni uno o più simboli moneta, uccello o ponte di ghiaccio, il contatore delle drop verrà ripristinato a 3.
- Gli uccelli possono iniziare a raccogliere monete all'istante se una moneta finisce orizzontalmente o verticalmente adiacente a un uccello. Gli uccelli possono usare ponti di ghiaccio adiacenti in orizzontale o in verticale per raggiungere monete da raccogliere. Quando non ci sono più drop, tutti i contatori degli uccelli vengono aggiunti al contatore delle vincite totali.
- Se un uccello finisce nella zona di congelamento, viene congelato e rimosso. Quando un uccello viene rimosso, il moltiplicatore dello Yeti raddoppia. Se un uccello finisce nella zona di congelamento con un valore raccolto al termine della raccolta, il moltiplicatore Yeti verrà applicato al valore raccolto di quell'uccello e aggiunto al contatore totale delle vincite. L'uccello rimosso potrà riapparire nella drop successiva.
- Quando il gioco a monete Frozen Fury termina, gli uccelli tornano al gioco principale e viene eseguita una nuova drop di simboli.
- La funzione palla di neve può essere attivata casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Attiva una, due, tre o quattro Bombe d'angolo. Le bombe esplodono contemporaneamente e gli uccelli abbandonano la griglia di gioco. Quindi i simboli che restano cadono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile, nuovi simboli cadono per riempire le posizioni vuote e gli uccelli ritornano.
- La stazione spaziale che circonda la griglia di gioco iniziale è composta da quattro sezioni e si comporta come un tunnel quando almeno una delle sezioni viene rimossa da una Bomba d'angolo che esplode. Un uccello può attraversare il tunnel quando ha la possibilità di raccogliere i simboli all'ingresso e all'uscita del tunnel. Ciascuna sezione di tunnel può rivelare fino a due simboli funzione che vengono raccolti man mano che l'uccello li attraversa.
- Quando la griglia di gioco si è espansa fino alla sua dimensione massima e la sezione della stazione spaziale nell'angolo è stata rimossa, in quell'angolo diventa disponibile un Portale spaziale. Gli uccelli possono teletrasportarsi tra loro se ci sono simboli raccogliibili sopra due o più Portali spaziali.
- Un simbolo Buco nero raccolto attiva la funzione Buco nero, che agisce quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. La funzione Buco nero assorbe tutti i simboli e gli uccelli sulla griglia di gioco e poi li sparpaglia di nuovo sulla griglia in ordine diverso. Lo Yeti non subisce alcun effetto se si trova sulla griglia di gioco. Uno, due o tre uccelli possono essere

rimossi dal Buco nero. Tutte le gemme dello stesso colore dell'uccello rimosso diventano del colore di uno o più degli uccelli tornati.

- Il gioco a monete Inferno si gioca su una griglia di gioco una 9x9 e inizia con un uccello in ogni angolo, quattro Fire Minion e un pulsante Don't press al centro della griglia di gioco. Vengono assegnate 3 drop. Se ottieni uno o più simboli moneta, uccello Fire Minion, il contatore delle drop verrà ripristinato a 3.
- Gli uccelli possono iniziare a raccogliere monete all'istante se una moneta finisce orizzontalmente o verticalmente adiacente a un uccello. Tutte le monete raccolte vengono aggiunte al contatore delle vincite totali. Il gioco a monete Inferno termina quando non ci sono più drop.
- Se un uccello finisce in una posizione adiacente in orizzontale, verticale o diagonale a quella di un Fire Minion, l'uccello prende fuoco e inizia una maratona di fuoco. Durante la maratona di fuoco, l'uccello in fiamme percorre un numero casuale di passi verticali o orizzontali in direzioni casuali. Una volta terminata la maratona di fuoco, l'uccello viene rimosso. Gli uccelli rimossi riappaiono nella drop successiva. Se un uccello in fiamme termina la sua maratona di fuoco adiacente in orizzontale o in verticale a un altro uccello, anche quest'ultimo inizierà una maratona di fuoco.
- Ogni posizione simbolo attraversata durante la maratona di fuoco viene contrassegnata da un incendio misterioso. Quando la maratona di fuoco termina, tutti gli incendi misteriosi rivelano monete. Se una posizione simbolo viene attraversata più volte durante la maratona di fuoco, l'incendio misterioso aumenta il suo livello per ogni volta che viene attraversato, fino a un massimo di quattro. Nel gioco a monete Inferno, tutti gli incendi misteriosi di livello uno, due, tre e quattro rivelano monete di valore crescente.
- Se una moneta già esistente viene attraversata durante la maratona di fuoco, il suo valore aumenterà ogni volta che viene attraversata.
- Se un uccello raggiunge il pulsante Don't press dopo aver raccolto le monete, viene attivata la funzione Charlie. Durante una maratona di fuoco, gli uccelli non possono premere il pulsante Don't press mentre sono in fiamme.
- Durante la funzione Charlie, ogni uccello presente sulla griglia prende fuoco e inizia una maratona di fuoco. I Fire Minion possono comparire durante la funzione Charlie.
- Quando non restano più drop, c'è una probabilità casuale che la funzione Charlie venga riattivata.
- Quando il gioco a monete Inferno termina, gli uccelli tornano al gioco principale e viene eseguita una nuova drop di simboli.
- La funzione palla di fuoco può essere attivata casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. Attiva una, due, tre o quattro Bombe d'angolo. Le bombe esplodono contemporaneamente e gli uccelli abbandonano la griglia di gioco. Quindi i simboli che restano cadono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile, nuovi simboli cadono per riempire le posizioni vuote e gli uccelli ritornano.
- La stazione spaziale che circonda la griglia di gioco iniziale è composta da quattro sezioni e si comporta come un tunnel quando almeno una delle sezioni viene rimossa da una Bomba d'angolo che esplode. Un uccello può attraversare il tunnel quando ha la possibilità di raccogliere i simboli all'ingresso e all'uscita del tunnel. Ciascuna sezione di tunnel può rivelare fino a due simboli funzione che vengono raccolti man mano che l'uccello li attraversa.
- Quando la griglia di gioco si è espansa fino alla sua dimensione massima e la sezione della stazione spaziale nell'angolo è stata rimossa, in quell'angolo diventa disponibile un Portale

spaziale. Gli uccelli possono teletrasportarsi tra loro se ci sono simboli raccogliibili sopra due o più Portali spaziali.

- Un simbolo Buco nero raccolto attiva la funzione Buco nero, che agisce quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli. La funzione Buco nero assorbe tutti i simboli e gli uccelli sulla griglia di gioco e poi li sparpaglia di nuovo sulla griglia in ordine diverso. I Fire Minion non subiscono alcun effetto se si trovano sulla griglia di gioco. Uno, due o tre uccelli possono essere rimossi dal Buco nero. Tutte le gemme dello stesso colore dell'uccello rimosso diventano del colore di uno o più degli uccelli tornati.
- Il simbolo wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale. Un uccello non può terminare la raccolta di simboli su un simbolo wild. Se un uccello finisce su un wild, si sposterà in una posizione vuota.
- 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.
- Due uccelli adiacenti hanno una probabilità casuale di scambiarsi con la funzione "Switcheroo" quando non riescono più a raccogliere altri simboli. Se questa funzione si attiva, gli uccelli si scambiano di posizione in orizzontale o verticale.
- Due uccelli adiacenti hanno anche una probabilità casuale di attivare uno "Switcheroo" spaziale. Se viene attivato, uno degli uccelli verrà spostato sul bordo della griglia di gioco o sul simbolo successivo che riuscirà a raccogliere lungo la sua traiettoria. Le gemme che non possono essere raccolte da quell'uccello non contribuiscono alla barra di raccolta quando vengono rimosse.
- La funzione Scontro di potere si attiva quando tre o più uccelli finiscono adiacenti in orizzontale o verticale e non riescono a raccogliere altri simboli. Durante il gioco a monete Lost in Space, tre o più uccelli che finiscono adiacenti in orizzontale o verticale non attivano la funzione Scontro di potere.
- Durante la funzione Scontro di potere, gli uccelli si scontrano in una posizione simbolo, rimuovendo tutte le gemme in un'area 5x5 centrata sulla posizione simbolo in cui avviene lo scontro. Gli uccelli volano via in orizzontale, verticale o diagonale dalla posizione dello scontro. I simboli Bomba d'angolo, Alien Invasion, Buco nero, moneta, bonus e super bonus vengono raccolti o attivati automaticamente se si trovano sulla traiettoria di un uccello in volo. Le gemme lungo la traiettoria degli uccelli in volo vengono rimosse, ma non vengono conteggiate nella barra di raccolta di simboli. Questo non ha effetto sugli altri simboli funzione.
- Durante la funzione Scontro di potere, gli uccelli si scontrano in una posizione simbolo, rimuovendo tutte le gemme in un'area 5x5 centrata sulla posizione simbolo in cui avviene lo scontro. Gli uccelli volano via in orizzontale, verticale o diagonale dalla posizione dello scontro. I simboli Bomba d'angolo, Corno di Yeti, Buco nero, moneta, bonus e super bonus vengono raccolti o attivati automaticamente se si trovano sulla traiettoria di un uccello in volo. Le gemme lungo la traiettoria degli uccelli in volo vengono rimosse, ma non vengono conteggiate nella barra di raccolta di simboli. Questo non ha effetto sugli altri simboli funzione.
- Durante la funzione Scontro di potere, gli uccelli si scontrano in una posizione simbolo, rimuovendo tutte le gemme in un'area 5x5 centrata sulla posizione simbolo in cui avviene lo scontro. Gli uccelli volano via in orizzontale, verticale o diagonale dalla posizione dello scontro. I simboli Bomba d'angolo, Razzo, Buco nero, moneta, bonus e super bonus vengono raccolti o attivati automaticamente se si trovano sulla traiettoria di un uccello in volo. Le gemme lungo la

traiettoria degli uccelli in volo vengono rimosse, ma non vengono conteggiate nella barra di raccolta di simboli. Questo non ha effetto sugli altri simboli funzione.

- Il gioco bonus con le free drop si attiva se gli uccelli raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate cinque free drop.
- Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus premi una free drop aggiuntiva al gioco bonus.
- Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.
- Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus.
- Il gioco super bonus inizia con 8 righe e 8 colonne, e tutti i simboli di potenziamento potenziano tutte le gemme.
- I progressi sulla barra di raccolta di simboli e il livello di pagamento delle gemme sono persistenti durante il gioco bonus.
- Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una funzione Alien Invasion, una Bomba d'angolo o il rilascio di un simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop gratuita.
- Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una funzione Yeti snack time, una Bomba d'angolo o il rilascio di un simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop gratuita.
- Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una funzione Fire Minions, una Bomba d'angolo o il rilascio di un simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop gratuita.
- 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 del gioco 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 4 è pari al **94.0%**.
- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 10 000 la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

### **Regole X-itors**

- La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.
- Super Bonus:  
garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus. Tutte le free drop vengono giocate con la griglia alla dimensione massima e tutti i simboli potenziamento potenziano tutte le gemme al costo di 500 volte la puntata selezionata.
- Bonus:  
garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.
- Lost in Space:  
garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Lost in Space al costo di 50 volte la puntata selezionata.

- Alien Invasion:  
una drop in cui la funzione Alien Invasion viene attivata al costo di 25 volte la puntata selezionata.
- Frozen Fury:  
garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Frozen Fury al costo di 50 volte la puntata selezionata.
- Yeti snack time:  
una drop in cui la funzione Yeti snack time viene attivata al costo di 25 volte la puntata selezionata.
- Inferno:  
garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Inferno al costo di 50 volte la puntata selezionata.
- Fire Minions:  
una drop in cui la funzione Fire Minions viene attivata al costo di 25 volte la puntata selezionata.
- Caccia al bonus:  
una drop con probabilità quadruple di attivare il gioco bonus al costo di 3 volte la puntata selezionata.
- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.
- Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 50,000.00.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirotts 4 è pari al 94.0%.
- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.