

## Regolamento Dead Man's Gold

- Dead Man's Gold è una slot a 6 rulli e 4 righe con simboli in caduta. Le colonne possono espandersi verso l'alto fino a un totale di 8 righe.
- Ciascuna drop di simboli aggiuntiva aggiunge una nuova riga di simboli, fino a un massimo di 8 righe, facendo aumentare il numero di modalità di vincita. Il numero di modalità di vincita aumenta man mano che aumenta il numero di righe.
- 4 righe: 4 096 modalità di vincita
- 5 righe: 15 625 modalità di vincita
- 6 righe: 46 656 modalità di vincita
- 7 righe: 117 649 modalità di vincita
- 8 righe: 262 144 modalità di vincita
- Tutte le drop nella modalità Normale cominciano con 4 righe e 4 096 modalità di vincita.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Le vincite iniziano con il rullo più a sinistra e pagano solo da sinistra a destra su rulli consecutivi. Non sono ammessi spazi vuoti. Viene pagata solo la vincita maggiore per linea di puntata attiva.
- 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 Dead Man's Gold in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con free drop.
- Tutti i simboli dal valore basso, medio e alto esistono in quattro dimensioni possibili: standard 1x1, Super 2x2, Mega 3x3 ed Epic 4x4. Tutti i simboli grandi vengono conteggiati come se fossero composti dal numero di simboli 1x1 che coprono, ad esempio un simbolo Super 2x2 è composto da 4 simboli standard 1x1.
- Tutti i simboli wild esistono in tre dimensioni possibili: standard 1x1, Super 2x2 e Mega 3x3.
- Gli spazi vuoti sotto i simboli grandi vengono riempiti con simboli di dimensioni 1x1 dello stesso tipo del simbolo grande, in modo da raggiungere uno stato di equilibrio stabile in orizzontale. Quando è presente uno Scigno senza fondo sotto un simbolo grande quando viene creato uno spazio vuoto, lo Scigno senza fondo riempirà lo spazio vuoto, spingendo potenzialmente il simbolo grande verso l'alto secondo la funzione.

- Tutti i simboli che si estendono oltre l'attuale numero di righe raggiunto ricaricano fino alla riga più alta raggiunta tramite l'estensione del simbolo. Le successive ricariche continuano da questa nuova quantità di righe raggiunta fino a un massimo di 8 righe.
- Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli eccetto i simboli bonus, Tesoro bersaglio, Tesoro bersaglio moltiplicatore, Scrigno senza fondo e palla di cannone. Una linea di pagamento completa di simboli wild paga il valore più alto previsto per il simbolo.
- Lo Scrigno senza fondo è un simbolo di blocco forgiatore che può comparire in qualsiasi drop. Quando si apre spazio all'interno della colonna su cui si trova lo Scrigno senza fondo, lo Scrigno senza fondo si apre e spinge fuori simboli di alto valore, wild e palle di cannone per riempire fino al numero di righe raggiunto.
- I simboli Tesoro bersaglio e Tesoro bersaglio moltiplicatore esistono in diverse dimensioni, ma contano come uno solo indipendentemente dalle dimensioni quando vengono colpiti dai Cannoni pirata.
- I Cannoni pirata sparano immediatamente contro i Tesori bersaglio in vista quando tutti i simboli sono atterrati ed è stato raccolto almeno un colpo di cannone. Viene consumato e rimosso un colpo di cannone quando i cannoni sparano. I Cannoni pirata sparano ai Tesori bersaglio da sinistra a destra, mirando al bersaglio più grande se ce ne sono più di uno nella stessa colonna. Poi, nuovi simboli scendono per riempire gli spazi vuoti. I Cannoni pirata continuano a sparare finché rimangono colpi di cannone e ci sono ancora Tesori bersaglio in vista.
- I simboli Tesoro bersaglio colpiti dalla funzione Cannoni pirata rivelano i simboli wild che sono nascosti dietro di loro e fanno esplodere i simboli non vincenti intorno a loro. I simboli Tesoro bersaglio, Scrigno senza fondo e bonus adiacenti non sono interessati.
- I simboli Tesoro bersaglio moltiplicatore colpiti dalla funzione Cannoni pirata aumentano il moltiplicatore globale persistente, rivelano i simboli wild che sono nascosti dietro di loro e fanno esplodere i simboli non vincenti intorno a loro. I simboli Tesoro bersaglio, Scrigno senza fondo e bonus adiacenti non sono interessati.
- Il moltiplicatore globale è influenzato solo da un Tesoro bersaglio moltiplicatore colpito dalla funzione Cannoni pirata. L'aumento del moltiplicatore è indipendente dalla dimensione del Tesoro bersaglio moltiplicatore e avviene prima della vincita. Il moltiplicatore globale è persistente e non diminuisce mai durante un round di gioco in corso.
- I simboli palla di cannone sono presenti in dimensioni diverse e assegnano un colpo di cannone per ogni istanza di simbolo 1x1 che coprono; per esempio, un simbolo palla di cannone di dimensioni 1x2 fornisce tre colpi di cannone. Le palle di cannone vengono raccolte immediatamente quando tutti i simboli sono atterrati, se c'è almeno una vincita visibile. La scatola vuota delle palle di cannone viene rimossa nell'avalanche seguente. Una combinazione di 3 o più simboli bonus durante la modalità normale
- attiva la modalità bonus con free drop.
- 3 simboli bonus: 10 free drop
- 4 simboli bonus: 15 free drop
- 5 simboli bonus: 20 free drop
- 6 simboli bonus: 25 free drop
- I colpi di cannone raccolti attualmente e l'attuale moltiplicatore globale attivo vengono entrambi inseriti nel gioco bonus.
- I Tesori bersaglio e i Tesori bersaglio moltiplicatore sono persistenti tra le free drop finché non fanno parte di una vincita. Lo Scrigno senza fondo è persistente per l'intero gioco bonus.

- Tre o più simboli bonus durante la modalità bonus riattivano free drop aggiuntive. Il numero di free drop aggiuntive è determinato in maniera analoga all'attivazione iniziale del gioco bonus.
- 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 della modalità 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 Dead Man's Gold è pari al 94.0%.
- Il gioco ha un limite di vincita di 25 000 la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

### Regole X-iter

La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

**Super Bonus:** garantisce un round di gioco con accesso al gioco Super Bonus con un minimo di 10 free drop e Cannoni pirata con munizioni illimitate al costo di 500 volte la puntata selezionata. I Tesori bersaglio sono sticky finché non fanno parte di una vincita e lo Scigno senza fondo è sticky per l'intero gioco bonus.

**Bonus:** garantisce un round di gioco con accesso al gioco Bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata. I Tesori bersaglio sono sticky finché non fanno parte di una vincita e lo Scigno senza fondo è sticky per l'intero gioco bonus.

**Spin Super-Cannone:** uno spin in cui i Cannoni pirata hanno un numero illimitato di colpi di cannone. Le attivazioni del bonus attivano il Super Bonus al costo di 25 volte la puntata selezionata.

**Saccheggiatore di Scigni:** uno spin con Scigno senza fondo garantito al costo di 10 volte la puntata selezionata.

**Blocco Grande:** uno spin con un simbolo grande garantito al costo di 5 volte la puntata selezionata.

Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

Il costo minimo di X-iter è € 1.00 e il costo massimo è € 50,000.00.

Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Dead Man's Gold è pari al 94.0%.

Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.