

## Regolamento Honey Rush 100

### Informazioni sul Payout

La percentuale di restituzione al giocatore (RTP) è pari al 94,20%

### 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. 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 100 è una slot con griglia di gioco esagonale.

I simboli cadono nella griglia per creare vincite. Una combinazione di 5 o più simboli adiacenti premia con una vincita. Viene pagata solo la vincita più alta della combinazione creata. I simboli vincenti vengono rimossi. Nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. Più combinazioni dello stesso simbolo non adiacenti tra loro vengono pagate come combinazioni separate.

Tutte le vincite contribuiscono all'incremento del MISURATORE RUSH. Quando un livello di ricarica viene completato, le rispettive funzioni vengono aggiunte alla coda. Se il MISURATORE RUSH è carico e non sono visibili ulteriori vincite, viene attivata la seguente funzione (o le seguenti funzioni) in coda. Dopo tutti gli effetti, il turno di gioco continua normalmente. Il MISURATORE RUSH si azzerà al termine di ogni turno di gioco. Esistono 3 livelli di ricarica - 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. Il livello attiva QUEEN COLONY.

La funzione COLONY si attiva tramite MISURATORE RUSH. Se attivata, il simbolo al centro della griglia viene clonato, formando una nuova combinazione vincente a partire dal centro. Il simbolo centrale può essere un WILD se compare naturalmente. Ci sono 3 diversi tipi di COLONY - DRONE COLONY: Crea una combinazione minima di 7 simboli. Funzione attivata dal MISURATORE RUSH. WORKER COLONY: Crea

una combinazione minima di 10-15 simboli. Funzione attivata dal MISURATORE RUSH. QUEEN COLONY:  
Crea una combinazione minima di 20-37 simboli. Funzione attivata dal MISURATORE RUSH.

Se il giro iniziale non è vincente, c'è la possibilità che 2-4 WILD vengano aggiunti alla griglia. Le loro posizioni saranno scelte casualmente. Il gioco continuerà normalmente una volta aggiunto. Questi simboli WILD non garantiscono una vincita.

I simboli STICKY WILD compaiono naturalmente. Se fanno parte di una combinazione vincente, i simboli STICKY WILD rimangono sulla griglia e si spostano verso il basso in posizioni libere, il movimento può essere in diagonale a sinistra o a destra. È possibile spostare più di una posizione alla volta. Per poter rimuovere uno STICKY WILD, deve essere parte di una vincita ed essere in grado di spostarsi verso il basso fino al bordo inferiore assoluto. Quindi, il simbolo STICKY WILD cade nel vaso di miele e il moltiplicatore globale aumenta di +1. Dopo che la DRONE COLONY ha giocato, ogni STICKY WILD che raggiunge il fondo assegna +2 al moltiplicatore. Dopo che la WORKER COLONY ha giocato, ogni STICKY WILD che raggiunge il fondo assegna +3 al moltiplicatore. Dopo che la QUEEN COLONY ha giocato, ogni STICKY WILD che raggiunge il fondo assegna +3 al moltiplicatore.

Se è stata raggiunta la quantità massima di simboli (90) nel MISURATORE RUSH, passerà in modalità OVERCHARGE. Ogni 15 simboli raccolti attiverà il simbolo centrale da aggiornare. Questo simbolo verrà aggiornato fino a quando non sarà possibile. Se viene raggiunto il numero massimo di aggiornamenti, il moltiplicatore globale aumenterà di +3. Dopo che la DRONE COLONY è stata giocata, ogni WILD che raggiunge il fondo assegna +2 al moltiplicatore. Dopo che la WORKER COLONY è stata giocata, ogni WILD che raggiunge il fondo assegna +3 al moltiplicatore. Dopo che la QUEEN COLONY è stata giocata, ogni WILD che raggiunge il fondo assegna +3 al moltiplicatore. Il moltiplicatore massimo che può essere raggiunto nel gioco è x100.

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.

### 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.