

Regolamento Sweet Alchemy

Informazioni sul Payout

Ritorno al giocatore (%): 94.50%

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

Le vincite sulla linea di vincita si verificano sul numero di linee di vincita selezionate, in base alla tabella delle vincite e alle regole del gioco. Quando si vince su più linee di vincita durante una singola giocata, vengono sommate le vincite ottenute su ogni linea. Tutte le vincite provenienti dalle Funzioni (per esempio i Giochi Gratis), dai giochi Bonus e/o dagli Scatter (se presenti) si aggiungono alle vincite delle linee di vincita. Tutte le combinazioni vincenti vengono pagate alla fine di ogni giocata. Le funzioni Giri gratis si giocano con puntate dello stesso valore e con lo stesso numero di linee della giocata principale che ha attivato la funzione, tranne se diversamente indicato. La puntata non può essere modificata durante una giocata in corso. Per maggiori informazioni, consultare le regole del gioco.

Regole del gioco

Sweet Alchemy è una videoslot a cascata giocata su una griglia 5x5. I simboli scendono nella griglia per formare combinazioni vincenti. Le vincite si ottengono mettendo 4 o più simboli collegati tra loro in un gruppo dove si toccano orizzontalmente e/o verticalmente. I simboli vincenti sono rimossi e nuovi simboli si posizionano per riempire gli spazi vuoti. Il gioco continua facendo cadere i simboli fino a quando non si crea una nuova combinazione vincente.

I simboli vincenti contribuiscono al misuratore di Zuccherosità. Se il misuratore di Zuccherosità si riempie con 6 simboli in una giocata, 2 Jolly normali sostituiranno 2 simboli sulla griglia. Questi Jolly normali agiscono come qualsiasi altro simbolo per creare vincite e contribuiscono anche al misuratore di Zuccherosità.

Se il misuratore di Zuccherosità si riempie con 13 simboli in una giocata, 2 Jolly a strisce sostituiranno 2 simboli sulla griglia. Questi Jolly agiscono come qualsiasi altro simbolo per creare vincite e, quando le hanno create, rimuovono anche tutti i simboli sulla stessa riga o colonna. Tutti i simboli rimossi, compresi i Jolly a strisce, contribuiscono al misuratore di Zuccherosità. I Jolly a strisce possono essere posti in orizzontale o in verticale e questo determina se a essere rimossa sarà una riga o una colonna.

Se il misuratore di Zuccherosità si riempie con 25 simboli in una giocata, 2 Jolly a pois sostituiranno 2 simboli sulla griglia. Questi Jolly agiscono come qualsiasi altro simbolo per creare vincite e, quando le hanno create, rimuovono dalla griglia anche tutti i simboli di uno stesso tipo, selezionato casualmente.

Se il misuratore di Zuccherosità si riempie con 38 simboli in una giocata, quando la giocata si ferma si attiva il Giro gratis Crea l'elisir. Il Giro gratis presenta 3 incantesimi Bonbon. Ogni 3 simboli aggiuntivi raccolti nella giocata che lo ha avviato, nel Giro gratis si attiva 1 incantesimo Bonbon, fino a un massimo di 7 incantesimi.

Il Giro gratis Crea l'elisir si gioca su una griglia 9x9. I simboli cadranno sulla griglia e le vincite/cascate seguiranno la solita modalità. Non appena terminate le vincite, sarà il momento del primo incantesimo Bonbon. Quindi si riattiverà la sequenza a cascata, prima che si verifichi il secondo incantesimo. L'ultima giocata si concluderà quando tutti gli incantesimi saranno stati giocati.

Gli incantesimi Bonbon consistono in: Caramelle assortite - I simboli sulla griglia sono mischiati per creare nuove potenziali vincite. Dolce sorpresa - 7-12 simboli jolly (di qualsiasi tipo) appaiono in posizioni casuali. Anche quando i simboli jolly non sono parte delle combinazioni vincenti, il loro potere di rimuovere i simboli rimane in azione. Bombe di zucchero - 7-15 simboli normali vengono selezionati a caso e distrutti.

Lo scopo del giro gratis è completare la sfida della raccolta e vincere nel frattempo. La raccolta prevede l'accumulo di un certo numero di tipi specifici di simboli. Questi simboli vengono raccolti quando fanno parte di una vincita. I jolly non contano ai fini della raccolta nel giro gratis. Ci sono 3 livelli di raccolta. Il livello 1 richiede che i giocatori raccolgano 16 esemplari di uno specifico simbolo di valore basso e 6 di uno specifico simbolo di valore alto, e attiva il bonus Elisir di potenza alla fine del giro gratis. Il livello 2 richiede che i giocatori raccolgano 21 esemplari di uno specifico simbolo di valore basso e 11 di uno specifico simbolo di valore alto, e accresce il valore delle vincite disponibili nel bonus. Il livello 3 richiede che i giocatori raccolgano 26 esemplari di uno specifico simbolo di valore basso e 16 di uno specifico simbolo di valore alto, e di nuovo accresce il valore delle vincite disponibili nel bonus.

Nel bonus Elisir di potenza, i giocatori devono scoprire i quadrati di cioccolato per svelare elisir magici finché non ne trovano 3 uguali, vincendo così un premio. I premi disponibili dipendono dal livello di raccolta raggiunto durante il giro gratis. I premi sono: LIVELLO 1: 2x la Puntata totale; 3x la Puntata totale; 5x la Puntata totale; 2x la Vincita totale; 3x la Vincita totale LIVELLO 2: 3x la Puntata totale; 5x la Puntata totale; 10x la Puntata totale; 3x la Vincita totale; 5x la Vincita totale LIVELLO 3: 5x la Puntata totale; 10x la Puntata totale; 3x la Vincita totale; 5x la Vincita totale; 10x la Vincita totale

Se i giocatori completano la raccolta del Giro gratis, al termine del bonus progrediscono lungo la Mappa. Ogni volta che progrediscono di 3 livelli sulla Mappa, ricevono in premio uno scrigno del tesoro con una vincita in denaro. Il premio nello Scrigno del tesoro equivale al 15% delle vincite ottenute dal giocatore nel gioco principale dal momento in cui è stato aperto lo Scrigno precedente. La Mappa può essere vista in qualsiasi momento facendo clic sull'immagine dello Scrigno del tesoro nella schermata del gioco principale.

Le puntate vengono selezionate usando i pulsanti di puntata nella parte bassa del gioco. Fai clic sui pulsanti + e - per cambiare la puntata di un'unità alla volta. Per iniziare il gioco, fai clic su INIZIA. Quando i simboli si posano, quelli visualizzati determinano il premio in base alla tabella delle vincite.

Tutte le vincite individuali accumulate in un turno vengono computate, incluse quelle scatter e le vincite ottenute con altre funzioni.

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 - Avvia la giocata alla puntata attualmente selezionata.

Gioco veloce - Attiva per un gioco decisamente più veloce.

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.