

## Regolamento Tower Quest

### Informazioni sul Payout

Ritorno al giocatore (%):94.24%

### "Tower Quest"

#### 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.

#### Regole del gioco

"Tower Quest" è una videoslot a 5 rulli con 20 linee di vincita fisse. È possibile puntare fino a 5 gettoni/linea. Non si può modificare il numero delle linee di vincita.

Tower Quest presenta un simbolo Jolly (La torre oscura), due simboli scatter giro gratis (la fiala rossa e la fiala blu) e un simbolo bonus scatter (il mago cattivo). Il simbolo Jolly sostituisce qualsiasi altro simbolo sul rullo tranne il mago e le fiale rossa e blu, per formare combinazioni vincenti. Gli effetti temporanei del Jolly sostituiscono a loro volta qualsiasi altro simbolo sul rullo, tranne i simboli scatter del mago e delle fiale rossa e blu.

Tre simboli bonus scatter che appaiono sui rulli attivano il gioco bonus. Durante il gioco bonus ti sfiderai a carte contro il mago cattivo. Tira il dado per scegliere con quante carte giocherai. Le carte adiacenti in senso verticale si batteranno l'una contro l'altra, confrontando i punti danno con i punti energia. Per ogni carta battuta si vince un premio e si infligge 1 danno al possessore della carta. Se tu o il mago cattivo, tirando il dado due o più volte ottenete lo stesso risultato consecutivo, vincete un attacco speciale che infliggerà 1 danno a ciascuna carta nemica e al giocatore nemico. Se tu o il mago ottenete lo stesso valore su tutti e tre i dadi, si attiverà il super potere che raddoppierà il valore dell'attacco delle vostre carte. L'obiettivo è infliggere abbastanza danno da ridurre a 0 i punti energia del mago. Il simbolo scatter bonus può apparire solo sui rulli 1, 3 e 5 durante il gioco principale e non può apparire durante i giri gratis. Raccogli 5 simboli scatter della fiala blu per sbloccare la possibilità di attivare il primo livello della funzione giro gratis azzurro. Raccogli 10 simboli della fiala blu per sbloccare il secondo livello, o 15 simboli per sbloccare il terzo e ultimo livello della funzione giro gratis azzurro. Può essere attivato solo l'ultimo livello sbloccato. Una volta raccolti tutti i simboli di un livello e attivata la funzione corrispondente, potrai continuare a ottenere simboli scatter della fiala blu e usarli per arrivare al livello successivo della funzione giro gratis azzurro. Livello 1 - LA TORRE: Il rullo 3 è Jolly per 1 giro gratis e moltiplica tutte le vincite per 2. Livello 2 - BATTAGLIA DEI JOLLY: I cinque simboli normali che pagano di più diventano Jolly per 1 giro gratis. Livello 3 - TORRI DEL POTERE OSCURO: I rulli 1, 3 e 5 sono tutti Jolly per 1 giro gratis.

Raccogli 10 simboli scatter della fiala rossa per sbloccare la possibilità di attivare il primo livello della funzione giro gratis rosso. Raccogli 20 simboli della fiala rossa per sbloccare il secondo livello di giro gratis rosso, o 30 simboli per sbloccare il terzo e ultimo livello della funzione giro gratis rosso. Può essere attivato solo l'ultimo livello sbloccato. Una volta raccolti tutti i simboli di un livello e attivata la funzione corrispondente, potrai continuare a ottenere simboli scatter della fiala rossa

e usarli per arrivare al livello successivo della funzione giro gratis rosso. Livello 1 - JOLLY EXTRAPOTENTI: Tutte le vincite Jolly sono moltiplicate per 3 durante 5 giri gratis. Livello 2 - AVVENTURE SPERICOLATE: I due simboli normali che pagano di più diventano Jolly per 5 giri gratis. Livello 3 - JOLLY FIAMMEGGIANTI: Un Jolly fisso viene aggiunto ai rulli all'inizio di ogni giro, per 5 giri gratis. Il simbolo bonus scatter e i simboli della fiala rossa e blu non appaiono sui rulli durante le funzioni giro gratis. Il simbolo Jolly può sempre apparire su tutti i rulli.

Il numero dei simboli scatter della fiala raccolti è associato all'importo della puntata totale. Modificando la puntata totale si darà inizio alla raccolta di un altro gruppo di simboli scatter della fiala. La raccolta di fiale già attiva sarà archiviata e potrà essere ripresa tornando alla puntata totale precedente. La raccolta di fiale sarà archiviata anche fra una sessione di gioco e l'altra, in modo da poter riprendere il gioco quando si vuole.

È possibile specificare il numero di gettoni che vuoi puntare per linea, e l'importo dei gettoni. Per iniziare il gioco clicca su GIRA. Quando i rulli si fermano, i simboli visualizzati determinano il tuo premio in base alla tabella vincite.

### **Azioni**

Aumenta gettoni/linea - Clicca su '+' per aumentare il numero di gettoni puntati per linea attiva.

Diminuisce gettoni/linea - Clicca su '-' per diminuire il numero di gettoni puntati per linea.

Aumenta importo - Clicca su '+' per aumentare l'importo di ogni gettone.

Diminuisce importo - Clicca su '-' per diminuire l'importo di ogni gettone.

Tabella vincite - Mostra/nasconde la tabella vincite.

Autoplay - Fai clic sul pulsante AUTOPLAY per avviare o fermare la funzione Autoplay. In questa modalità i giri vengono avviati automaticamente in successione, utilizzando le tue attuali impostazioni di puntata (per esempio: #linee, #gettoni/linea e importo dei gettoni). La modalità Autoplay si disattiva automaticamente in base alle tue impostazioni di gioco o se il saldo diventa troppo basso.

Puntata max - Punta il numero massimo di gettoni per linea (secondo le regole del gioco e il tuo saldo attuale).

Gira - Gira i rulli per iniziare il gioco.

Stop - Ferma i rulli più velocemente.

### **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.