

Regolamento Zulu Gold

1. Zulu Gold è una slot a 6 colonne e 4 righe con simboli in caduta. Le colonne possono espandersi verso l'alto fino a un massimo di 8 righe.
2. Il gioco offre diversi livelli di puntata per ciascuna valuta.
3. Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
4. Le linee di puntata vengono sempre pagate da sinistra a destra. Viene pagata solo la vincita maggiore per linea di puntata attiva.
5. Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.
6. Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione Auto Spin (se disponibile nella relativa giurisdizione). Tieni premuto il tasto Spin o utilizza il tasto Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da giocare automaticamente.
7. Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla Tabella dei pagamenti.
8. Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
9. È possibile giocare a Zulu Gold in due modalità: la modalità Normale e la modalità Bonus con free drops.
10. Tutte le cadute di simboli nella modalità Normale cominciano con 4 righe e 4096 modalità di vincita.
11. Il simbolo wild e 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.
12. Gli spazi vuoti che restano sotto i simboli grandi vengono riempiti con simboli 1x1 dello stesso tipo del simbolo grande fino a raggiungere un appoggio orizzontale stabile.
13. I simboli grandi cancellano i simboli più piccoli durante la loro caduta. I simboli delle stesse dimensioni, i Wild Walker, i Charged Wild, i simboli bonus e i simboli wild non vengono cancellati.
14. Una Zulu Stack è una pila di 2, 3 o 4 simboli di pagamento identici che possono cadere in qualsiasi drop di simboli, potenzialmente aggiungendo nuove righe di simboli. Le Zulu Stack possono rappresentare qualsiasi simbolo eccetto Wild Walker, Charged Wild e il simbolo bonus.
15. Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli eccetto il Wild Walker, il Charged Wild e il simbolo bonus.
16. Il Charged Wild è un simbolo wild di dimensioni 1x1 con vite aggiuntive. Consuma una vita quando contribuisce a una o più combinazioni vincenti e alla fine, quando rimane con una vita sola, diventa un simbolo wild normale. Il simbolo Charged Wild rimane in gioco tra le free drops in modalità bonus.
17. Il Wild Walker è un simbolo wild che può comparire in qualsiasi drop di simboli. Si muove in modo casuale di passi non appena è stata completata la drop di simboli e lascia una serie di wild dietro di sé. In seguito, vengono raccolte le vincite potenziali.
18. Il Wild Walker può oltrepassare Charged Wild, simboli bonus e simboli wild senza modificarli. Se il Wild Walker entra in una Zulu Stack, questa si divide e resta un simbolo wild 1x1 nel punto in cui il Wild Walker è entrato nella pila.
19. Tutte le vincite nella drop di simboli corrente vengono raccolte, quindi tutti i simboli che facevano parte di una combinazione vincente esplodono, tranne il Wild Walker. I simboli rimasti cadono in verticale fino a trovare una posizione stabile, viene aggiunta una riga in più in cima e cadono altri simboli per riempire gli spazi vuoti. La funzione Avalanche continua fino a quando non compaiono nuove combinazioni vincenti.

20. Ciascuna drop di simboli aggiuntiva aggiunge una riga di simboli in più, fino a un massimo di 8 righe, aumentando così il numero di modalità di vincita. Il numero di modalità di vincita aumenta man mano che aumenta il numero di righe.

- 4 righe: 4096 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

21. Una combinazione di tre o più simboli bonus durante la modalità normale attiva la modalità bonus con free drops.

- 3 simboli bonus: 10 free drops
- 4 simboli bonus: 15 free drops
- 5 simboli bonus: 20 free drops
- 6 simboli bonus: 25 free drops

22. Il gioco bonus delle free drops comincia sempre con il livello di sicurezza impostato su 4 righe. Ogni free drop vincente avanza il livello di sicurezza di una riga.

23. L'avanzamento del livello di sicurezza si verifica dopo il pagamento. La free drop successiva comincia a partire dal prossimo livello di sicurezza. Il livello di sicurezza può avanzare al massimo di 4 righe, il che determina un totale di 8 righe con un massimo di 262 144 modalità di vincita.

24. Tre o più simboli bonus durante la modalità Bonus riattivano free drops aggiuntive. Il numero di free drops aggiuntive è determinato in maniera analoga all'attivazione iniziale del gioco bonus.

25. Il simbolo moltiplicatore compare solo nel gioco bonus e contiene un moltiplicatore casuale. 3 o più in vista sommano i moltiplicatori tra loro e li aggiungono al moltiplicatore progressivo totale. L'aggiunta avviene prima del pagamento della drop di simboli attuale, poi il simbolo moltiplicatore diventa inattivo. Simboli moltiplicatori aggiuntivi nella stessa free drop riattivano tutti i moltiplicatori in vista e li sommano di nuovo.

26. I simboli moltiplicatori non attivati restano sticky fra le free drops ma i simboli moltiplicatori inattivi escono di gioco tra le free drops.

27. Il gioco bonus delle free drops comincia sempre con il moltiplicatore progressivo attivo impostato su x1. Un moltiplicatore raggiunto si applica a tutte le free drops successive e non può mai diminuire durante un gioco bonus in corso.

28. Il gioco bonus con free drops termina quando non sono presenti altre free drops o quando è stata ottenuta la vincita massima.

29. Le vincite vengono pagate alla fine della modalità bonus.

30. Le puntate non possono essere modificate mentre è in corso un round di gioco.

31. Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Zulu Gold è pari al 95,0%.

32. Il gioco assegna una vincita massima di 10 000 volte la puntata.

33. In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.