

Informazioni sul Gioco

Armadillo Does Christmas è una slot con 4 linee su 5 rulli e 25 linee di pagamento da sinistra verso destra che presenta varie funzioni casuali, un bonus party spin, un bonus trail con raccolta bonus e un jackpot.

Il pagamento reale in ogni giocata è uguale alla somma dei valori nella tabella dei pagamenti dinamica per ciascuna vincita di linea. Le vincite simultanee o coincidenti vengono sommate tra loro.

Funzioni Casuali

All'inizio di ogni giocata, c'è la possibilità di attivare le seguenti funzioni prima che i rulli si fermino.

- Jolly Casuali - Posizioni casuali sui rulli vengono sostituite con simboli jolly. - A ogni attivazione vengono assegnati da 1 a 4 jolly.
- Rullo Jolly – Ogni posizione su rulli scelti casualmente viene sostituita con jolly. - A ogni attivazione vengono assegnati da 1 a 3 jolly.
- Rulli Giganti – Rulli adiacenti scelti casualmente vengono uniti. - I rulli uniti contengono immagini più grandi. - Ogni posizione occupata dal simbolo grande conta come un simbolo 1x1 per determinare le vincite quando si fermano i rulli. - Durante la funzione, i rulli uniti possono creare simboli di dimensioni 2x2, 3x3 o 4x4.
- Moltiplicatore Casuale – Un moltiplicatore casuale pari a 2x, 3x, 4x o 5x viene mostrato all'inizio della giocata e si applica a qualsiasi vincita di linea.

Inoltre, dopo ogni giro dei rulli possono attivarsi anche le seguenti funzioni

- Miglioramento Simbolo – Un simbolo di basso valore presente almeno una volta sui rulli viene scelto casualmente e tutte le posizioni con questi simboli vengono migliorate con un simbolo di più alto valore scelto casualmente. - Il numero di simboli migliorati è uguale al numero di posizioni sui rulli con il simbolo scelto. - Per esempio, se il simbolo di basso valore scelto è il cuore e ci sono 4 cuori sullo schermo, quei 4 simboli vengono potenziati.
- Vincita Istantanea – Vince un premio di un importo tra 1 e 200 volte la puntata.

Raccolta per il Bonus Trail

Durante il gioco base, dei simboli speciali vengono raccolti per migliorare il bonus trail come descritto di seguito:

- Cuori – Ogni 4 cuori raccolti durante il gioco base con la stessa puntata si vince un cuore aggiuntivo. - Possono essere raccolti un massimo di 3 cuori per ogni livello di puntata. - Se l'Armadillo si ferma su un buco nel ghiaccio, invece di cadere in acqua, consuma un cuore e continua il bonus. - Se l'Armadillo si ferma su un buco nel ghiaccio e non ha più cuori, il bonus termina.
- Albero di Natale e regali – I regali di Natale raccolti aumentano il premio quando ci si ferma su un albero di Natale durante il bonus trail. - Se l'armadillo si ferma su un albero di Natale durante il bonus trail e se non sono stati raccolti regali di Natale, si vince 10 volte la puntata. Per ogni regalo di Natale raccolto in un livello di puntata durante il gioco base, l'importo vinto iniziale di 10 volte la puntata viene aumentato di 5 volte la puntata, fino a un massimo di 60 volte la puntata come premio fermandosi su un albero se vengono raccolti 10 regali di Natale o più. - Per esempio, se l'armadillo si ferma sotto un albero di Natale nel bonus trail avendo raccolto 5 regali di Natale, si vincerà un premio di 35 volte la puntata. - Dopo aver

vinto il premio dell'albero di Natale, l'importo torna a 10 volte la puntata e 0 regali raccolti. Il numero massimo di regali che possono essere raccolti per ogni livello di puntata è 10.

- Calza di Natale e Bastoncini di Zucchero – Ogni 4 Bastoncini di Zucchero raccolti per la calza aumenta un moltiplicatore che si applica fermandosi su [Christmas stocking].– Il moltiplicatore inizia da 1x e può arrivare al massimo a 5x se vengono raccolti 16 bastoncini di zucchero o più nel gioco base allo stesso livello di puntata.– Dopo aver ottenuto la calza con tutti i bastoncini di zucchero, questi ultimi vengono riportati a 0 e il moltiplicatore torna quindi a 1x.– Il numero massimo di bastoncini di zucchero ottenibili per ogni livello di puntata è 16.– Ogni simbolo bastoncino di zucchero raccolto aumenta il moltiplicatore di 0,25. Quindi, raccogliendone 16 o più si ottiene il moltiplicatore massimo della calza pari a 5x.
- Super Sci – Una delle posizioni nel bonus trail è occupata da super sci che raccolgono tutti i premi su cui passa l'armadillo, con moltiplicatore 1x.– Raccogliendo super sci nel gioco base prima di attivare il bonus trail, il moltiplicatore aumenterà di 1x, fino a un massimo di 4x dopo aver raccolto 3 o più super sci nel gioco base prima di attivare il bonus.– Il moltiplicatore si applica alla somma delle monete su cui passa l'armadillo.– Dopo essersi fermati sui super sci nel bonus trail, il moltiplicatore torna a 1x.– Il numero massimo di sci raccolti per ogni livello di puntata è 3 e quindi raccogliendo più di 3 sci non avrà nessun effetto sul moltiplicatore dopo che ha raggiunto il massimo pari a 4x.

I potenziamenti raccolti sono specifici per ogni livello di puntata e cambiando la puntata verranno ripristinati i valori per quella puntata precedentemente salvati nel contatore per il bonus trail.

Bonus Trail

3 [Bonus Symbol] attivano il bonus trail.– Ci sono tre diverse configurazioni della mappa del bonus trail.– All'inizio del bonus viene scelta una configurazione della mappa casualmente e con uguale probabilità.– Le posizioni degli oggetti su ogni configurazione della mappa sono diverse, tranne il jackpot di 2000x che è sempre alla fine della mappa in tutte e tre le opzioni.

Durante il bonus trail, il nostro Armadillo parte dall'inizio della mappa in un percorso con premi, funzioni o buchi sul ghiaccio.– Il numero casuale da 1 a 6 indica il numero di posizioni verso destra di cui deve spostarsi l'Armadillo, spostandosi di posizione in posizione sul percorso come in un gioco da tavolo.– Dopo ogni spostamento casuale da 1 a 6 posizioni, il giocatore riceve l'oggetto presente in quella posizione.– Questo processo continua finché il giocatore non si ferma su una posizione occupata da un buco sul ghiaccio se ha 0 cuori rimanenti. Se il giocatore invece raggiunge la fine del percorso, vince il jackpot pari a 2000 volte la puntata oltre ai premi ottenuti fino a quel momento durante il bonus.– L'Armadillo inizia con i cuori raccolti prima di attivare il bonus trail.– Anche gli importi dei premi dell'albero di Natale e dei bastoncini di zucchero dipendono dal numero di oggetti raccolti nel gioco base.– Nelle posizioni possono esserci i seguenti oggetti:

- [Coins] – Vincono l'importo indicato.– Il premio vinto va da 1 a 200 volte la puntata.
- [Back x Spaces] – il giocatore verrà mandato indietro di un numero di posizioni scelto casualmente da 1 a 6
- [Super Skis] – La prossima mossa dopo essersi fermati su questo oggetto raccoglie tutti i premi su cui passa l'armadillo.– Per esempio, se l'armadillo nel bonus trail si ferma sui Super Sci e il numero successivo che esce è 5, raccoglierà tutti e 5 i premi successivi, non solo quello lontano 5 spazi, e la somma dei premi viene quindi moltiplicata dall'eventuale moltiplicatore.
- [Christmas stocking] - Vince tutti i [Coins] che sono a 1, 2 o 3 posizioni di distanza dall'oggetto.– La distanza varia da 1 a 3 posizioni e il valore è determinato casualmente

Formatted: English (United Kingdom)

Formatted: Italian (Italy)

secondo una tabella ponderata.–La somma di questi premi viene poi moltiplicata dal numero di [Candy Cane] interi ottenuti prima di attivare il bonus trail.–Ottenendo 4 bastoncini di zucchero nel gioco base si vince 1 bastoncino di zucchero intero per il bonus trail, fino a un massimo di 4 bastoncini di zucchero.

- [Christmas tree] – Fermandosi sull'albero di Natale si vince un premi di 10 volte la puntata, più 5 volte la puntata per ogni regalo presente sotto l'albero, fino a un massimo di 60 volte la puntata.
- [Ice Hole] – Fermandosi su un buco sul ghiaccio si termina il bonus a meno che l'armadillo non abbia raccolto un cuore che in questo caso viene consumato per permettere al bonus di continuare.
- [Trail Prizepot] – Il premio per aver completato il percorso per a 2000 volte la puntata.

Il bonus trail viene pagato secondo l'importo della puntata attiva prima dell'attivazione.

Party Spin

Raccogli 4 Simboli [Whiskey] per attivare il Party Spin.

Dopo il 4° simbolo [Whiskey] raccolto allo stesso livello di puntata, partirà un respin gratuito dei rulli e l'armadillo ti regalerà quattro delle funzioni casuali del gioco base combinate tutte su questo party spin.

Le vincite nel party spin vengono pagate in base alla puntata attiva quando è stato attivato.

Compra Bonus

Premi il pulsante [Buy Bonus] per entrare nella schermata di conferma di acquisto del bonus.–Scegli la puntata del bonus e scegli una delle tre opzioni per confermare il prezzo ed entrare automaticamente nel Bonus Trail.–I valori delle raccolte di cuori, bastoncini di zucchero, regali di Natale e super sci sono indicati nella schermata di conferma e vengono usati al posto dei valori ottenuti durante la raccolta nel gioco base.–L'RTP della funzione Compra Bonus per l'opzione 1 a sinistra, per l'opzione 2 centrale e per l'opzione 3 a destra sono rispettivamente del 94,21%, 93,85% e 94,31%. Clicca una delle tre opzioni del bonus disponibili per avviare il bonus con il numero di cuori, sci, bastoncini di zucchero e regali indicati e clicca COMPRA per confermare la scelta. Puoi anche cambiare la puntata premendo le frecce in alto e attivare il bonus con una puntata base diversa e quindi un costo diverso per comprare il bonus stesso, oppure premere la X in alto a destra per chiudere e tornare la gioco principale.–La funzione Compra il Bonus potrebbe non essere disponibile in tutti i mercati.

RTP

Il gioco normale ha un RTP teorico del 94,17%.