

Regolamento_Heist Guys 2

Regole del gioco

- Heist Guys 2 è una slot a 5 colonne e 4 righe con 1.024 modalità di vincita, meccanica Avalanche e un simbolo Sempre Super Wild nelle modalità normale e bonus.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Le combinazioni vincenti si formano abbinando simboli di pagamento identici su colonne consecutive da sinistra a destra, a partire dalla colonna più a sinistra. Non sono ammessi spazi vuoti tra le colonne. Viene pagata solo la linea di pagamento più lunga per linea di pagamento attiva. Una linea di pagamento attiva è definita come la combinazione di simboli vincenti più lunga. Il numero di modalità di vincita è determinato dal numero di simboli corrispondenti su ciascuna colonna vincente.
- Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.
- Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione Auto Spin. Tieni premuto il tasto Spin o utilizza il tasto Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da giocare automaticamente.
- Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla Tabella dei pagamenti.
- Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
- È possibile giocare a Heist Guys 2 in tre modalità: la modalità normale, la modalità bonus con drop bonus e la modalità Heist.
- È sempre presente un Super Wild sulla griglia di gioco. I Super Wild sostituiscono qualsiasi simbolo di pagamento. I Super Wild entrano sempre nella griglia di gioco senza un valore moltiplicatore.
- Se uno o più Super Wild fanno parte di una combinazione vincente, la vincita viene moltiplicata per la somma dei valori moltiplicatori di tutti i Super Wild con moltiplicatore che contribuiscono a quella combinazione vincente. Dopo il pagamento della vincita, il valore moltiplicatore di ogni Super Wild con moltiplicatore che faceva parte di una combinazione vincente viene raddoppiato, e ogni Super Wild senza moltiplicatore che faceva parte di una combinazione vincente ottiene un valore moltiplicatore pari a 2.
- Dopo ogni vincita, i simboli vincenti eccetto i Super Wild, vengono rimossi dalla griglia di gioco e tutti i Super Wild presenti nella griglia si spostano in una posizione vuota casuale prima del riempimento di simboli. Dopodiché i simboli rimanenti cadono e vengono aggiunti nuovi simboli per riempire gli spazi vuoti. La funzione Avalanche continua finché compaiono nuove combinazioni vincenti.

- I Super Wild vengono rimossi alla fine del round di gioco e prima dell'inizio delle drop bonus o delle drop Super Bonus, ma non tra una drop bonus e l'altra. Nella prima drop bonus viene rilasciato almeno un Super Wild senza valore moltiplicatore. Nella prima drop Super Bonus viene rilasciato almeno un Super Wild senza valore moltiplicatore. I Super Wild mantengono i loro valori moltiplicatori tra una drop bonus e l'altra e ogni Super Wild si sposta in una nuova posizione.
- Se un Super Wild fa parte di una combinazione vincente insieme ai simboli Guy (di alto valore), vengono aggiunti segnalini Guy all'inventario. Il Heist Game inizia quando tutti e 3 i Guy sono stati raccolti.
- Al termine di un round di gioco, se la griglia di gioco contiene un simbolo Stato, quest'ultimo verrà raccolto. Dopo aver raccolto un simbolo Stato, il Barattolo degli Stati può aumentare di un livello oppure svuotarsi e assegnare un premio casuale. Il Barattolo degli Stati può assegnare una vincita in denaro, il gioco bonus con drop bonus o il Heist Game.
- Raccogliendo 3 o più simboli bonus nello stesso round di gioco, si attiva il gioco bonus con drop bonus al termine del round, quando non sono più presenti vincite. 3 simboli bonus assegnano 8 drop bonus, 4 simboli bonus assegnano 10 drop bonus e 5 simboli bonus assegnano 12 drop bonus. Le drop bonus non possono essere riattivate.
- Se uno o più dei simboli bonus raccolti sono simboli Super Bonus, viene attivato invece il gioco bonus con le drop Super Bonus. 3 simboli bonus assegnano 8 drop Super Bonus, 4 simboli bonus assegnano 10 drop Super Bonus e 5 simboli bonus assegnano 12 drop Super Bonus. Le drop Super Bonus non possono essere riattivate.
- In entrambi i giochi bonus, i Super Wild e i Guy raccolti restano persistenti tra le drop bonus. Se viene attivato il Heist Game e rimangono ancora delle drop bonus, il gioco torna al gioco bonus e continua con le drop bonus rimanenti al termine del Heist Game.
- Il Heist Game è una corsa condivisa su una mappa con 3 Guy che contano come vite. Il Heist Game continua finché tutti e 3 i Guy vengono catturati, finché nessun Guy può proseguire o finché non viene raggiunto il limite massimo di vincite. Puoi raccogliere monete durante il Heist Game, che vengono assegnate alla fine.
- Gli Heist Guy possono muoversi solo verso l'alto o di lato, mai all'indietro, e non possono visitare di nuovo una posizione già visitata.
- Le stanze sulla mappa possono contenere premi in monete o casseforti che contengono premi di valore variabile. Le casseforti possono contenere premi in monete, moltiplicatori, pistole, chiavi, dinamite o potenziamenti.
- I moltiplicatori trovati nelle casseforti vengono applicati direttamente al bottino del gioco Heist in corso non appena il moltiplicatore viene raccolto.
- Se il Barattolo degli Stati viene svuotato e assegna il gioco bonus con le drop bonus, il giocatore riceve 8 drop bonus.
- Le armi vengono utilizzate automaticamente per sconfiggere e neutralizzare le guardie o per vincere i duelli con i fuorilegge quando gli Heist Guy li incontrano. La pistola si consuma quando viene utilizzata, ma impedisce che il Guy attivo venga catturato.

- Una chiave viene usata automaticamente per accedere alla Banca quando almeno un Guy raggiunge la porta della Banca.
- Se nell'inventario non ci sono chiavi quando almeno un Guy raggiunge la porta della Banca, tenterà di scassinare la serratura. Un tentativo fallito fa terminare immediatamente il Heist Game e tutte le vincite accumulate vengono incassate. Un tentativo riuscito apre la Banca.
- Se la squadra entra nella Banca, a ciascun Guy rimasto viene assegnata una cassaforte.
- La dinamite viene usata automaticamente per accedere alla cassaforte Super Safe se gli Heist Guy sono entrati nella Banca e la dinamite è presente nell'inventario. La cassaforte Super Safe è la cassaforte più preziosa e può assegnare premi in monete di alto valore, moltiplicatori o la moneta MAX WIN.
- Nel Heist Game, agli incroci il Guy attivo sceglie un percorso automaticamente.
- Un cespuglio sul percorso degli Heist Guy permette a un Guy di attraversare quella parte della mappa senza il rischio di farsi catturare dalle guardie.
- Se un Guy è nel raggio visivo di una guardia, viene consumata un'arma per neutralizzare la guardia, se disponibile. Altrimenti, il Guy attivo viene catturato ed eliminato dalla corsa. La guardia viene quindi rimossa dal gioco.
- Il Heist Game è una corsa condivisa su una mappa con 3 Guy che contano come vite. Il Heist Game continua finché tutti e 3 i Guy vengono catturati, finché nessun Guy può proseguire o finché non viene raggiunto il limite massimo di vincite. Puoi raccogliere monete durante il Heist Game, che vengono assegnate alla fine.
- Un Heist Game può includere una taglia di alto valore. Se la squadra ha una pistola quando incontra il fuorilegge, la pistola viene consumata, la taglia viene pagata e il fuorilegge con la taglia viene rimosso. Altrimenti, si attiva un duello per i Guy rimasti. Un duello vinto fa ottenere la taglia, mentre un duello perso porta alla cattura di uno dei Guy. Il duello continua finché i Guy non vincono o finché non ci sono più Guy da catturare.
- Il Heist Game termina quando tutti i Guy sono stati catturati, quando nessun Guy riesce ad avanzare oltre, oppure quando è stato raggiunto il limite massimo di vincite.
- Le vincite accumulate vengono pagate al termine del gioco bonus o del Heist Game.
- Le puntate non possono essere modificate mentre è in corso un round di gioco.
- Un round di gioco termina immediatamente quando viene raggiunto il limite di vincita e le vincite accumulate fino a quel momento vengono pagate.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) in Heist Guys 2 è pari al 94.0%.
- La vincita totale massima in un round di gioco è limitata a 10 000 la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Ultimo aggiornamento 03-06-2026

- La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.
- Super Bonus: garantisce accesso al gioco super bonus con almeno 2 Super Wild al costo di 250 volte la puntata selezionata.
- Acquista bonus: garantisce accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.
- Gioco Heist: inizia la partita nel Heist Game al costo di 50 volte la puntata selezionata.
- Mega caccia al bonus: Probabilità più di 7 volte maggiori di attivare qualsiasi gioco bonus o Heist Game al costo di 5 volte la puntata selezionata.
- Caccia al bonus: Probabilità più di 3 volte maggiori di attivare qualsiasi gioco bonus o Heist Game al costo di 2.5 volte la puntata selezionata.
- Una funzione X-iter viene acquistata premendo il pulsante X-iter, selezionando una modalità X-iter che mostra il costo nella valuta del giocatore e premendo il tasto Spin.
- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.
- Il costo minimo di X-iter è € 0.50 e il costo massimo è € 25,000.00.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Heist Guys 2 è pari al 94.0%.
- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

Ultimo aggiornamento 03-06-2026

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94.00%**.