Regolamento_Pirots 5

CURSED TEMPLE

Regole del gioco

• Pirots 5 è una slot di 6 righe per 6 colonne con drop di simboli. Il gioco può espandere la griglia fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne.

• Tutte le drop in modalità normale iniziano con le gemme al livello di pagamento 1 e con una dimensione della griglia di 6 righe per 6 colonne.

• La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

• Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

• 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 Pirots 5 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con drop bonus.

• Pirots 5 presenta quattro uccelli che raccolgono simboli che possono muoversi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è associato a una gemma del suo stesso colore.

• Gli uccelli possono raccogliere le gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.

• Gli uccelli raccolgono i simboli muovendosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o in verticale.

• I simboli di pagamento sono costituiti da gemme, monete e simboli wild.

• Le vincite sono generate da un uccello che si muove e raccoglie simboli di pagamento.

• Le gemme possono essere migliorate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Gli uccelli continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere simboli. Un uccello può muoversi più volte prima che avvenga un riempimento di simboli. I simboli raccolti e i simboli funzione attivati vengono rimossi dalla griglia di gioco. Dopodiché, tutti i simboli e gli

uccelli rimanenti si muovono in verticale fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. La funzione continua finché almeno un uccello può muoversi.

• Ci sono un totale di 9 gettoni raccoglibili in Pirots 5, 3 in ogni mondo: Tempio maledetto, Il Kraken e Città d'oro.

• Raccogliendo tutti e 9 i gettoni in tutti e 3 i giochi, si sblocca definitivamente il gioco Castello del boss.

• I gettoni possono comparire durante qualsiasi spin. In ciascun mondo, tutti e 3 i gettoni hanno la stessa frequenza di comparsa. La frequenza di comparsa varia da un mondo all'altro. Se in un determinato mondo sono stati raccolti tutti e 3 i gettoni, non sarà più possibile raccoglierne altri in quel mondo. Un gettone raccolto paga lo stesso valore una moneta 5x.

• I gettoni raccolti sono globali e persistenti; i progressi vengono salvati indipendentemente dal livello di puntata, tra un round e l'altro e nelle diverse modalità di gioco.

• Non ci sono gettoni raccoglibili nel gioco a monete Tempio maledetto.

• Sulla griglia di gioco è presente una barra di raccolta simboli. La barra registra i simboli raccolti. Solo le gemme e i simboli Wild raccolti dai quattro uccelli vengono conteggiati. La barra di raccolta simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli non possono più raccoglierne.

• Il Capitano Piumanera non contribuisce a riempire la barra di raccolta.

• Quando la barra di raccolta simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.

• Possono essere tenuti in attesa fino a tre rilasci di simboli funzione. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.

• Le entrate delle catacombe si trovano in ciascuno degli angoli della griglia di gioco iniziale 6x6. All'inizio del round, a ogni entrata delle catacombe viene assegnato il colore casuale di un uccello, che viene riassegnato in modo casuale all'inizio di ogni drop bonus nel gioco bonus.

• Se un uccello raccoglie un simbolo sopra un'entrata delle catacombe dello stesso colore dell'uccello, l'angolo si attiva e l'uccello entra nelle catacombe. Se il Capitano Piumanera raggiunge un uccello con una gemma in evidenza sopra l'angolo corrispondente delle catacombe, il Capitano Piumanera entra nelle catacombe.

• Le catacombe contengono 4 bare di dimensioni 1x1 e, in tutte le altre posizioni, gemme o simboli funzione.

• Esiste una posizione nascosta accanto a tutte le bare, sia in orizzontale che in verticale. Quando un uccello raccoglie nella posizione nascosta, si attiva uno scontro con una mummia. Se l'uccello vince, nella posizione della mummia compare un simbolo funzione. Se l'uccello perde lo scontro, viene eliminato. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue. Se il Capitano Piumanera entra nelle catacombe o si impossessa di un uccello all'interno delle catacombe, vincerà ogni combattimento successivo.

INTERNAL USE

• Non è garantito che un uccello riesca a raccogliere i simboli nelle catacombe. Può avvenire un potenziale scontro in ciascun quadrante della griglia di gioco.

• Vincendo tutti e 4 gli scontri, si aggiunge una moneta a tutte le posizioni precedenti della bara, che l'uccello potrà raccogliere. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue.

• Viene assegnato un rilascio di simbolo funzione quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Il rilascio di un simbolo funzione converte un numero di gemme casuali in simboli funzione casuali.

• Ci sono 10 diversi tipi di simboli funzione in Pirots 5: Capitano Piumanera, bonus, Super Bonus, Wild, monete, Potenziamento, Potenziamento totale, gettoni, Trasformazione e Super trasformazione.

• Un simbolo Potenziamento raccolto aumenta il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Potenziamento. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7. Se il livello massimo è già stato raggiunto, l'uccello può scegliere di aumentare di livello le gemme di un altro uccello.

• Un simbolo Potenziamento totale raccolto migliora tutti e quattro i tipi di gemme contemporaneamente. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Il Capitano Piumanera può comparire in qualsiasi drop e la funzione Piumanera si attiva se un uccello si trova in una posizione adiacente al Capitano Piumanera in orizzontale o in verticale. Le gemme Piumanera hanno un livello massimo pari a 7 e pagano in base alla tabella dei pagamenti.

• Il Capitano Piumanera è persistente tra una drop bonus e l'altra nel gioco bonus e super bonus. Il Capitano Piumanera si sposterà in una nuova posizione casuale all'inizio di ogni drop bonus, finché non verrà attivata la funzione Piumanera o finché non ci saranno più drop bonus.

• Il Capitano Piumanera trasforma l'uccello che lo attiva in un fantasma, si impossessa del suo contatore delle vincite, delle sue gemme e dei simboli funzione presenti al momento. Le gemme di cui si impossessa il Capitano Piumanera si trasformano in gemme Piumanera. Il Capitano Piumanera non può impossessarsi di un uccello su un simbolo Wild, su un portale o in un tunnel. Il Capitano Piumanera ha anche una probabilità casuale di impossessarsi di altri uccelli presenti. Le gemme Piumanera assumeranno il livello di pagamento più alto tra le gemme degli uccelli posseduti.

• Il Capitano Piumanera raccoglie tutte le gemme Piumanera e i simboli funzione in evidenza presenti sulla griglia di gioco, dopodiché viene rimosso.

• Un simbolo Trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme adiacenti all'uccello o ai suoi simboli in evidenza al momento nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• Un simbolo Super trasformazione raccolto trasforma 2 o 3 gruppi di gemme adiacenti all'uccello nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• La funzione Spara-frecce si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola spara-frecce.

• Gli spara-frecce compaiono sul bordo esterno della griglia di gioco e rimangono in attesa. Gli spara-frecce scagliano le frecce quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Se una freccia da uno spara-frecce colpisce un uccello, le sue gemme corrispondenti si trasformano in gemme di un uccello casuale presente e l'uccello viene rimosso dalla griglia di gioco. Se tutti e 4 gli uccelli vengono colpiti da una freccia di uno spara-frecce, un numero casuale di gemme esistenti presenti vicino all'uccello sopravvissuto viene trasformato in monete. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• La funzione Masso si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con masso. La trappola con masso si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli. Le dimensioni dei massi possono essere 2x2, 3x3 o 4x4.

• Un masso rotola in orizzontale o in verticale lungo la griglia di gioco, schiacciando tutte le gemme, i muri e gli uccelli che incontra sul suo percorso. Gli spara-frecce e i simboli funzione in attesa non sono influenzati. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• La funzione Porta segreta si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con porta segreta. La trappola con porta segreta si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli.

• La porta segreta separa la griglia di gioco iniziale 6x6 in 4 quadrati e li ruota di 180 gradi spostando gemme, uccelli, trappoli e simboli funzione in posizioni nuove. La rotazione sostituisce tutte le caselle con caselle sovrapposte che consentono agli uccelli di attraversare una volta ciascuna le posizioni già raccolte per raggiungere simboli aggiuntivi. L'ingresso nelle catacombe è disattivato durante la funzione Porta segreta.

• Se gli uccelli non riescono a liberare la griglia di gioco da tutte le gemme e dai simboli funzione, la griglia iniziale 6x6 torna indietro, rimuovendo tutte le caselle sovrapposte, e il round di gioco prosegue.

• Il gioco a monete Tempio maledetto si attiva quando gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco durante la funzione Porta segreta. Il gioco a monete Tempio maledetto si attiva immediatamente, e tutte le funzioni potenzialmente già attivate rimangono in attesa.

• All'inizio del gioco a monete Tempio maledetto, possono comparire dei portali nella cornice esterna della griglia di gioco. I portali nel gioco principale e nei giochi bonus non vengono trasferiti nel gioco a monete Tempio maledetto.

• Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco senza la funzione Porta segreta, il gioco a monete Tempio maledetto non viene attivato.

• Il gioco a monete Tempio maledetto si gioca su una griglia di gioco 8x8 con al centro un tesoro maledetto di dimensioni 2x2. Il gioco inizia con un uccello in ogni angolo, le monete iniziali e una trappola rotante sulla griglia di gioco. Vengono assegnate 3 drop e, quando ottieni uno o più simboli o uccelli, il contatore di drop ritorna a 3.

• Se un uccello si trova adiacente, in verticale o in orizzontale, al tesoro maledetto senza altri simboli da raccogliere, si attiva la funzione Tesoro maledetto. L'uccello viene rimosso, il suo contatore delle vincite viene aggiunto al contatore delle vincite totali e un numero casuale di monete viene fatto cadere sulla griglia di gioco; le monete possono:- cadere su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• Gli uccelli possono iniziare a raccogliere le monete immediatamente se una moneta si trova adiacente in orizzontale o verticale a un uccello. I contatori delle vincite di tutti gli uccelli vengono aggiunti al contatore delle vincite totali prima della drop successiva. Il gioco a monete Tempio maledetto termina quando non ci sono più drop.

• Il Capitano Piumanera può comparire in qualsiasi drop durante il gioco a monete Tempio maledetto, migliorando il tesoro maledetto. Il tesoro maledetto migliorato ha una probabilità casuale di assegnare una pioggia di monete extra del tesoro maledetto all'inizio di ogni drop rimanente del gioco a monete Tempio maledetto. Se il Capitano Piumanera è presente quando si attiva il gioco a monete Tempio maledetto, il tesoro maledetto verrà migliorato automaticamente.

• Se un uccello passa sulla trappola rotante, la trappola rimane in attesa fin quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli. La trappola rotante viene quindi rimossa e da 1 a 3 parti della griglia di gioco ruotano in posizioni nuove. La trappola rotante può comparire con il successivo riempimento di simboli.

• Quando il gioco a monete Tempio maledetto termina, gli uccelli tornano al gioco principale e viene eseguita una nuova drop di simboli.

• Se vengono attivate sia la porta segreta sia la trappola con masso, la porta segreta si attiva per prima.

• La funzione Possibilità extra di Charlie può attivarsi casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli. Attiva un numero casuale di trappole sulla griglia di gioco.

• La pioggia di monete del tesoro maledetto può essere attivata casualmente durante qualsiasi round di gioco. Cade un numero casuale di monete sulla griglia di gioco. Le monete possono:- cadere sulla posizione delle gemme;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore.

• All'inizio di un round di gioco o di una drop bonus, possono comparire dei portali tra le mura che circondano la griglia di gioco iniziale; tali portali rimangono attivi durante il gioco bonus. Un uccello può teletrasportarsi tra i portali se ci sono dei simboli raccoglibili adiacenti a due o più portali. Un uccello può passare sul portale per raggiungere i simboli in evidenza. I muri possono fungere da tunnel se dei muri consecutivi collegano due portali. Ogni sezione di tunnel può rivelare simboli funzione, che vengono raccolti al passaggio dell'uccello. All'inizio di ogni

drop bonus nel gioco bonus, c'è una probabilità che compaiano dei portali. Possono esserci un massimo di 4 portali sulla griglia di gioco contemporaneamente.

• Il simbolo Wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale. Un uccello non può terminare la raccolta dei simboli su un simbolo Wild. Se un uccello si trova su un Wild, si muoverà in una posizione vuota.

• Gli uccelli e il Capitano Piumanera possono raccogliere i simboli Wild solo una volta ciascuno.

• Un simbolo Moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.

• Due uccelli adiacenti hanno una probabilità casuale di eseguire uno Switcheroo quando non possono più raccogliere altri simboli. Quando si attiva, gli uccelli si scambiano di posto in orizzontale o in verticale.

• Un super Switcheroo ha inoltre una probabilità casuale di venire attivato da due uccelli adiacenti. Se viene attivato, uno degli uccelli verrà spostato sul bordo della griglia di gioco o sul simbolo successivo che può raccogliere lungo la sua traiettoria. Le gemme non raccoglibili da quell'uccello non contribuiscono alla barra di raccolta quando vengono rimosse.

• La funzione Labirinto si attiva quando tre o più uccelli si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale e non possono più raccogliere altri simboli. Durante il gioco a monete Tempio maledetto, tre o più uccelli che si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale non attivano la funzione Labirinto.

• La funzione Labirinto rimuove tutte le gemme da un numero casuale di righe e colonne. Gli uccelli vengono poi spostati lungo le righe e le colonne finché non sono separati. Le trappole rimangono nella loro posizione attuale e possono comparire nuove trappole man mano che le gemme vengono rimosse. Gli uccelli non possono raccogliere durante la funzione.

• Il gioco bonus con le drop bonus si attiva se gli uccelli raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate cinque drop bonus.

• Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus assegna una drop bonus aggiuntiva.

• Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

• Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus.

• Il gioco super bonus assegna una pioggia di monete del tesoro maledetto all'inizio di ogni drop bonus.

• I progressi sulla barra di raccolta di simboli e il livello di pagamento delle gemme sono persistenti durante i giochi bonus.

• Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una trappola spara-frecce o un rilascio di simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop bonus.

• Il gioco bonus con drop bonus termina quando non sono presenti altre drop bonus o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

• Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

• 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 Pirots 5 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 13-04-2026

• La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

• La frequenza di comparsa dei diversi gettoni in X-iter è differente tra le diverse modalità X-iter e il gioco base.

• Super Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus al costo di 250 volte la puntata selezionata.

• Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

• Tempio maledetto:garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Tempio maledetto al costo di 50 volte la puntata selezionata.

• Mega-caccia:una singola drop con una probabilità più di 20 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 10 la puntata selezionata.

• Caccia al bonus:una singola drop con una probabilità più di 5 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 3 la puntata selezionata.

• Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

• Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 25,000.00.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirots 5 è pari al 94.0%.

• Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

Ultimo aggiornamento 13-04-2026

INTERNAL USE

Regole del gioco

• Pirots 5 è una slot di 6 righe per 6 colonne con drop di simboli. Il gioco può espandere la griglia fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne.

• Tutte le drop in modalità normale iniziano con le gemme al livello di pagamento 1 e con una dimensione della griglia di 6 righe per 6 colonne.

• La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

• Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

• 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 Pirots 5 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con drop bonus.

• Pirots 5 presenta quattro uccelli che raccolgono simboli che possono muoversi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è associato a una gemma del suo stesso colore.

• Gli uccelli possono raccogliere le gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.

• Gli uccelli raccolgono i simboli muovendosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o in verticale.

• I simboli di pagamento sono costituiti da gemme, monete e simboli wild.

• Le vincite sono generate da un uccello che si muove e raccoglie simboli di pagamento.

• Le gemme possono essere migliorate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Gli uccelli continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere simboli. Un uccello può muoversi più volte prima che avvenga un riempimento di simboli. I simboli raccolti e i simboli funzione attivati vengono rimossi dalla griglia di gioco. Dopodiché, tutti i simboli e gli uccelli rimanenti si muovono in verticale fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. La funzione continua finché almeno un uccello può muoversi.

• Ci sono un totale di 9 gettoni raccoglibili in Pirots 5, 3 in ogni mondo: Tempio maledetto, Il Kraken e Città d'oro.

• Raccogliendo tutti e 9 i gettoni in tutti e 3 i giochi, si sblocca definitivamente il gioco Castello del boss.

• I gettoni possono comparire durante qualsiasi spin. In ciascun mondo, tutti e 3 i gettoni hanno la stessa frequenza di comparsa. La frequenza di comparsa varia da un mondo all'altro. Se in un determinato mondo sono stati raccolti tutti e 3 i gettoni, non sarà più possibile raccoglierne altri in quel mondo. Un gettone raccolto paga lo stesso valore una moneta 5x.

• I gettoni raccolti sono globali e persistenti; i progressi vengono salvati indipendentemente dal livello di puntata, tra un round e l'altro e nelle diverse modalità di gioco.

• Non ci sono gettoni raccoglibili nel gioco a monete Il Kraken.

• Sulla griglia di gioco è presente una barra di raccolta simboli. La barra registra i simboli raccolti. Solo le gemme e i simboli Wild raccolti dai quattro uccelli vengono conteggiati. La barra di raccolta simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli non possono più raccoglierne.

• Il Kraken non contribuisce a riempire la barra di raccolta.

• Quando la barra di raccolta simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.

• Possono essere tenuti in attesa fino a tre rilasci di simboli funzione. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.

• Gli alloggi del capitano si trovano in ciascuno degli angoli della griglia di gioco iniziale 6x6. All'inizio del round, a ogni alloggio del capitano viene assegnato il colore casuale di un uccello, che viene riassegnato in modo casuale all'inizio di ogni drop bonus nel gioco bonus.

• Rimuovere una bara con un Cannone a bussola d'oro equivale a vincere uno scontro negli alloggi del capitano.

• Se un uccello raccoglie un simbolo sopra un alloggio del capitano del suo stesso colore, l'angolo si attiva e l'uccello entra negli alloggi del capitano.

• Gli alloggi del capitano contengono 4 bare di dimensioni 1x1 e, in tutte le altre posizioni, gemme o simboli funzione.

• Esiste una posizione nascosta accanto a tutte le bare, sia in orizzontale che in verticale. Quando un uccello raccoglie nella posizione nascosta, si attiva uno scontro con un granchio di terra. Se l'uccello vince, nella posizione del granchio di terra compare un simbolo funzione. Se l'uccello perde lo scontro, viene eliminato. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue. Se si spara con il cannone a bussola d'oro contro una bara durante la funzione alloggi del capitano, questa verrà rimossa.

• Non è garantito che un uccello riesca a raccogliere i simboli negli alloggi del capitano. Può avvenire un potenziale scontro in ciascun quadrante della griglia di gioco.

INTERNAL USE

• Vincendo tutti e 4 gli scontri, si aggiunge una moneta a tutte le posizioni precedenti della bara, che l'uccello potrà raccogliere. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue.

• Viene assegnato un rilascio di simbolo funzione quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Il rilascio di un simbolo funzione converte un numero di gemme casuali in simboli funzione casuali.

• Ci sono 10 diversi tipi di simboli funzione in Pirots 5: Cannone a bussola d'oro, bonus, Super Bonus, Wild, monete, Potenziamento, Potenziamento totale, gettoni, Trasformazione e Super trasformazione.

• Un simbolo Potenziamento raccolto aumenta il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Potenziamento. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7. Se il livello massimo è già stato raggiunto, l'uccello può scegliere di aumentare di livello le gemme di un altro uccello.

• Un simbolo Potenziamento totale raccolto migliora tutti e quattro i tipi di gemme contemporaneamente. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Il Cannone a bussola d'oro può comparire in qualsiasi drop e può sparare in 8 direzioni. Il Cannone a bussola d'oro seleziona una nuova direzione di tiro durante il rinculo.

• Il Cannone a bussola d'oro sostituisce tutte le gemme nella direzione di tiro con simboli funzione e rimuove tutti i muri nella sua traiettoria. Quando spara in diagonale, rimuove fino a 3 muri, ma sostituisce solo la posizione del simbolo che si trova sul suo percorso con un simbolo funzione. Gli uccelli e i simboli funzione già esistenti nella direzione di tiro non subiscono nessuna modifica, eccetto le monete, che acquisiranno un valore più elevato.

• Quando fa fuoco, il Cannone a bussola d'oro subirà un rinculo nella direzione opposta e selezionerà una nuova direzione di tiro casuale. Il rinculo si fermerà contro uccelli, muri, simboli funzione, simboli in evidenza o sul bordo della griglia di gioco. Se il Cannone a bussola d'oro non può subire il rinculo nella direzione di tiro attuale, continuerà a sparare in nuove direzioni finché non potrà subire il rinculo.

• Un simbolo Trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme adiacenti all'uccello o ai suoi simboli in evidenza al momento nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• Un simbolo Super trasformazione raccolto trasforma 2 o 3 gruppi di gemme adiacenti all'uccello nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• La funzione Spara-arpioni si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola spara-arpioni.

INTERNAL USE

• Gli spara-arpioni compaiono sul bordo esterno della griglia di gioco e rimangono in attesa. Gli spara-arpioni scagliano gli arpioni quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Se un arpione da uno spara-arpioni colpisce un uccello, le sue gemme corrispondenti si trasformano in gemme di un uccello casuale presente e l'uccello viene rimosso dalla griglia di gioco. Se tutti e 4 gli uccelli vengono colpiti da un arpione di uno spara-arpioni, un numero casuale di gemme esistenti presenti vicino all'uccello sopravvissuto viene trasformato in monete. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• La funzione Ancora si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con ancora. La trappola con ancora si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli. Le dimensioni delle ancore possono essere 2x2, 3x3 o 4x4.

• Un'ancora attraversa in orizzontale o in verticale la griglia di gioco, schiacciando tutte le gemme, i muri e gli uccelli che incontra sul suo percorso. Gli spara-arpioni e i simboli funzione in attesa non sono influenzati. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• La funzione Porta segreta si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con porta segreta. La trappola con porta segreta si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli.

• La porta segreta separa la griglia di gioco iniziale 6x6 in 4 quadrati e li ruota di 180 gradi spostando gemme, uccelli, trappoli e simboli funzione in posizioni nuove. La rotazione sostituisce tutte le caselle con caselle sovrapposte che consentono agli uccelli di attraversare una volta ciascuna le posizioni già raccolte per raggiungere simboli aggiuntivi. L'ingresso negli alloggi del capitano è disattivato durante la funzione Porta segreta.

• Se gli uccelli non riescono a liberare la griglia di gioco da tutte le gemme e dai simboli funzione, la griglia iniziale 6x6 torna indietro, rimuovendo tutte le caselle sovrapposte, e il round di gioco prosegue.

• Il gioco a monete Il Kraken si attiva quando gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco durante la funzione Porta segreta. Il gioco a monete Il Kraken si attiva immediatamente, e tutte le funzioni potenzialmente già attivate rimangono in attesa.

• All'inizio del gioco a monete Il Kraken, possono comparire dei portali nella cornice esterna della griglia di gioco. I portali nel gioco principale e nei giochi bonus non vengono trasferiti nel gioco a monete Il Kraken.

• Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco senza la funzione Porta segreta, il gioco a monete Il Kraken non viene attivato.

• Il gioco a monete Il Kraken si gioca su una griglia di gioco 8x8 con il Kraken posto sopra la griglia di gioco. Il gioco inizia con un uccello in ogni angolo, un carillon di dimensioni 2x2, le monete iniziali e una trappola rotante sulla griglia di gioco. Vengono assegnate 3 drop e, quando ottieni uno o più simboli o uccelli, il contatore di drop ritorna a 3.

• Se il Cannone a bussola d'oro è presente quando si attiva il gioco a monete Il Kraken, il Cannone a bussola d'oro verrà trasferito nel gioco a monete Il Kraken.

• Se un uccello si trova adiacente in verticale o in orizzontale al carillon, il carillon suona e attiva la funzione Kraken. Durante la funzione Kraken, il Kraken colpirà con i suoi tentacoli una parte del carillon un numero casuale di volte. Un colpo di tentacolo copre fino a 8 spazi per simboli in orizzontale e 1 spazio per simbolo in verticale (da 1x2 a 1x8) e può aggiungere monete o aumentare il valore di quelle già esistenti. Ogni volta che il carillon viene colpito, si sposta in una nuova posizione casuale sulla griglia di gioco; il ciclo si ripete un numero casuale di volte finché il carillon non viene disattivato. Spostandosi, il carillon può arrivare su uccelli e monete, rimuovendoli dalla griglia di gioco. Il Cannone a bussola d'oro non è influenzato dal colpo di tentacolo.

• Se il Cannone a bussola d'oro spara verso l'alto attraverso una qualsiasi posizione di simbolo nella riga superiore della griglia di gioco nel gioco a monete Il Kraken, colpirà il Kraken facendo cadere un numero casuale di monete sulla griglia di gioco; le monete possono:- cadere su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• Gli uccelli possono iniziare a raccogliere le monete immediatamente se una moneta si trova adiacente in orizzontale o verticale a un uccello. I contatori delle vincite di tutti gli uccelli vengono aggiunti al contatore delle vincite totali prima della drop successiva. Il gioco a monete Il Kraken termina quando non ci sono più drop.

• Se un uccello passa sulla trappola rotante, la trappola rimane in attesa fin quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli. La trappola rotante viene quindi rimossa e da 1 a 3 parti della griglia di gioco ruotano in posizioni nuove. La trappola rotante può comparire con il successivo riempimento di simboli.

• Quando il gioco a monete Il Kraken termina, gli uccelli tornano al gioco principale e viene eseguita una nuova drop di simboli.

• Se vengono attivate sia la porta segreta sia la trappola con ancora, la porta segreta si attiva per prima.

• La funzione Possibilità extra di Charlie può attivarsi casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli. Attiva un numero casuale di trappole sulla griglia di gioco.

• Il Kraken può essere attivato casualmente durante qualsiasi round di gioco, provocando un colpo di tentacolo o una caduta di monete che assegna un numero casuale di monete da far cadere sulla griglia di gioco. Il colpo di tentacolo o la caduta di monete possono:- sostituire le gemme con monete;- aumentare il valore di monete già esistenti.

• All'inizio di un round di gioco o di una drop bonus, possono comparire dei portali tra le mura che circondano la griglia di gioco iniziale; tali portali rimangono attivi durante il gioco bonus. Un uccello può teletrasportarsi tra i portali se ci sono dei simboli raccoglibili adiacenti a due o più portali. Un uccello può passare sul portale per raggiungere i simboli in evidenza. I muri possono fungere da tunnel se dei muri consecutivi collegano due portali. Ogni sezione di tunnel può rivelare simboli funzione, che vengono raccolti al passaggio dell'uccello. All'inizio di ogni drop bonus nel gioco bonus, c'è una probabilità che compaiano dei portali. Possono esserci un massimo di 4 portali sulla griglia di gioco contemporaneamente.

• Il simbolo Wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale. Un uccello non può terminare la raccolta dei simboli su un simbolo Wild. Se un uccello si trova su un Wild, si muoverà in una posizione vuota.

• Gli uccelli possono raccogliere i simboli Wild solo una volta ciascuno.

• Un simbolo Moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.

• Due uccelli adiacenti hanno una probabilità casuale di eseguire uno Switcheroo quando non possono più raccogliere altri simboli. Quando si attiva, gli uccelli si scambiano di posto in orizzontale o in verticale.

• Un super Switcheroo ha inoltre una probabilità casuale di venire attivato da due uccelli adiacenti. Se viene attivato, uno degli uccelli verrà spostato sul bordo della griglia di gioco o sul simbolo successivo che può raccogliere lungo la sua traiettoria. Le gemme non raccoglibili da quell'uccello non contribuiscono alla barra di raccolta quando vengono rimosse.

• La funzione Labirinto si attiva quando tre o più uccelli si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale e non possono più raccogliere altri simboli. Durante il gioco a monete Il Kraken, tre o più uccelli che si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale non attivano la funzione Labirinto.

• La funzione Labirinto rimuove tutte le gemme da un numero casuale di righe e colonne. Gli uccelli vengono poi spostati lungo le righe e le colonne finché non sono separati. Le trappole rimangono nella loro posizione attuale e possono comparire nuove trappole man mano che le gemme vengono rimosse. Gli uccelli non possono raccogliere durante la funzione.

• Il gioco bonus con le drop bonus si attiva se gli uccelli raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate cinque drop bonus.

• Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus assegna una drop bonus aggiuntiva.

• Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

• Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus.

• Il gioco super bonus assegna un colpo di tentacolo o una caduta di monete all'inizio di ogni drop bonus.

• I progressi sulla barra di raccolta di simboli e il livello di pagamento delle gemme sono persistenti durante i giochi bonus.

• Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una trappola spara-arpioni o un rilascio di simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop bonus.

• Il gioco bonus con drop bonus termina quando non sono presenti altre drop bonus o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

• Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

• 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 Pirots 5 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 13-04-2026

• La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

• La frequenza di comparsa dei diversi gettoni in X-iter è differente tra le diverse modalità X-iter e il gioco base.

• Super Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus al costo di 250 volte la puntata selezionata.

• Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

• Il Kraken:garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Il Kraken al costo di 50 volte la puntata selezionata.

• Mega-caccia:una singola drop con una probabilità più di 20 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 10 la puntata selezionata.

• Caccia al bonus:una singola drop con una probabilità più di 5 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 3 la puntata selezionata.

• Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

• Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 25,000.00.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirots 5 è pari al 94.0%.

• Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

Ultimo aggiornamento 13-04-2026

CITY OF GOLD

Regole del gioco

• Pirots 5 è una slot di 6 righe per 6 colonne con drop di simboli. Il gioco può espandere la griglia fino a un massimo di 8 righe per 8 colonne.

• Tutte le drop in modalità normale iniziano con le gemme al livello di pagamento 1 e con una dimensione della griglia di 6 righe per 6 colonne.

• La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

• Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

• 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 Pirots 5 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con drop bonus.

• Pirots 5 presenta quattro uccelli che raccolgono simboli che possono muoversi sulla griglia di gioco. Ogni uccello è associato a una gemma del suo stesso colore.

• Gli uccelli possono raccogliere le gemme del loro stesso colore e tutti i simboli funzione.

• Gli uccelli raccolgono i simboli muovendosi su simboli raccoglibili adiacenti in orizzontale o in verticale.

• I simboli di pagamento sono costituiti da gemme, monete e simboli wild.

• Le vincite sono generate da un uccello che si muove e raccoglie simboli di pagamento.

• Le gemme possono essere migliorate individualmente a livelli di pagamento più alti, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Gli uccelli continuano a raccogliere finché non possono più raccogliere simboli. Un uccello può muoversi più volte prima che avvenga un riempimento di simboli. I simboli raccolti e i simboli funzione attivati vengono rimossi dalla griglia di gioco. Dopodiché, tutti i simboli e gli uccelli rimanenti si muovono in verticale fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli compaiono dall'alto per riempire gli spazi vuoti. La funzione continua finché almeno un uccello può muoversi.

• Ci sono un totale di 9 gettoni raccoglibili in Pirots 5, 3 in ogni mondo: Tempio maledetto, Il Kraken e Città d'oro.

INTERNAL USE

• Raccogliendo tutti e 9 i gettoni in tutti e 3 i giochi, si sblocca definitivamente il gioco Castello del boss.

• I gettoni possono comparire durante qualsiasi spin. In ciascun mondo, tutti e 3 i gettoni hanno la stessa frequenza di comparsa. La frequenza di comparsa varia da un mondo all'altro. Se in un determinato mondo sono stati raccolti tutti e 3 i gettoni, non sarà più possibile raccoglierne altri in quel mondo. Un gettone raccolto paga lo stesso valore una moneta 5x.

• I gettoni raccolti sono globali e persistenti; i progressi vengono salvati indipendentemente dal livello di puntata, tra un round e l'altro e nelle diverse modalità di gioco.

• Non ci sono gettoni raccoglibili nel gioco a monete Città d'oro.

• Sulla griglia di gioco è presente una barra di raccolta simboli. La barra registra i simboli raccolti. Solo le gemme e i simboli Wild raccolti dai quattro uccelli vengono conteggiati. La barra di raccolta simboli continua a contare i simboli raccolti finché gli uccelli non possono più raccoglierne.

• Gli uccelli d'oro non contribuiscono alla barra dei progressi durante la funzione Libro d'oro.

• Le funzioni Diver e Airstrike non contribuiscono a riempire la barra di raccolta.

• Quando la barra di raccolta simboli è piena, aggiunge un simbolo funzione in attesa.

• Possono essere tenuti in attesa fino a tre rilasci di simboli funzione. Tutti i rilasci di simboli funzione in attesa vengono assegnati simultaneamente.

• Le stanze del tesoro si trovano in ciascuno degli angoli della griglia di gioco iniziale 6x6. All'inizio del round, a ogni stanza del tesoro viene assegnato il colore casuale di un uccello, che viene riassegnato in modo casuale all'inizio di ogni drop bonus nel gioco bonus.

• Se un uccello raccoglie un simbolo sopra un angolo della stanza del tesoro del suo stesso colore, l'angolo si attiva e l'uccello entra nella stanza del tesoro. Se un uccello con una gemma in evidenza sopra una stanza del tesoro viene trasformato in un uccello d'oro, l'uccello d'oro entrerà nella camera del tesoro.

• La stanza del tesoro contiene 4 bare di dimensioni 1x1 e, in tutte le altre posizioni, gemme o simboli funzione.

• Esiste una posizione nascosta accanto a tutte le bare, sia in orizzontale che in verticale. Quando un uccello raccoglie nella posizione nascosta, si attiva uno scontro con uno sciamano. Se l'uccello vince, nella posizione dello sciamano compare un simbolo funzione. Se l'uccello perde lo scontro, viene eliminato. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue. Se un uccello d'oro entra nella stanza del tesoro o il Libro d'oro trasforma l'uccello in un uccello d'oro nella stanza del tesoro, l'uccello d'oro vincerà tutti gli scontri successivi.

• Non è garantito che un uccello riesca a raccogliere i simboli nella stanza del tesoro. Può avvenire un potenziale scontro in ciascun quadrante della griglia di gioco.

• Vincendo tutti e 4 gli scontri, si aggiunge una moneta a tutte le posizioni precedenti della bara, che l'uccello potrà raccogliere. L'uccello viene quindi riportato nella sua posizione d'angolo sulla griglia di gioco e il round di gioco prosegue.

• Viene assegnato un rilascio di simbolo funzione quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Il rilascio di un simbolo funzione converte un numero di gemme casuali in simboli funzione casuali.

• Ci sono 10 diversi tipi di simboli funzione in Pirots 5: Libro d'oro, bonus, Super Bonus, Wild, monete, Potenziamento, Potenziamento totale, gettoni, Trasformazione e Super trasformazione.

• Un simbolo Potenziamento raccolto aumenta il livello di pagamento delle gemme dello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Potenziamento. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7. Se il livello massimo è già stato raggiunto, l'uccello può scegliere di aumentare di livello le gemme di un altro uccello.

• Un simbolo Potenziamento totale raccolto migliora tutti e quattro i tipi di gemme contemporaneamente. Il livello di pagamento delle gemme aumenta di 1, 2 o 3 livelli, fino a un livello di pagamento massimo di 7.

• Il Libro d'oro può comparire in qualsiasi drop. La funzione Libro d'oro si attiva se un uccello raccoglie il Libro d'oro. L'uccello che raccoglie il Libro d'oro si trasforma in un uccello d'oro e le sue gemme corrispondenti vengono trasformate in gemme d'oro. Il Libro d'oro può trasformare da 1 a 3 altri uccelli e le relative gemme presenti in oro.

• Tutte le caselle che si trovano sulle posizioni con gemme d'oro e uccelli d'oro si trasformano in caselle d'oro, consentendo agli uccelli d'oro di attraversare le posizioni già raccolte. Se due o più uccelli d'oro sono collegati in orizzontale o in verticale da gemme d'oro o caselle d'oro, gli uccelli d'oro raccoglieranno una volta ciascuno le stesse gemme d'oro, eccetto nella posizione finale dell'uccello d'oro che ha raccolto in precedenza. Gli uccelli d'oro raddoppieranno il valore degli altri uccelli d'oro che hanno già raccolto. Gli uccelli d'oro possono passare su altri uccelli d'oro per raggiungere le gemme d'oro.

• Un simbolo Trasformazione o Super trasformazione raccolto da un uccello d'oro non può trasformare i simboli d'oro già trasformati.

• Un simbolo Trasformazione raccolto trasforma un gruppo di gemme adiacenti all'uccello o ai suoi simboli in evidenza al momento nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• Un simbolo Super trasformazione raccolto trasforma 2 o 3 gruppi di gemme adiacenti all'uccello nello stesso colore dell'uccello che ha raccolto il simbolo Trasformazione. Può anche convertire un numero casuale di gemme in simboli funzione.

• La funzione Spara-palle di fuoco si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola spara-palle di fuoco.

• Gli spara-palle di fuoco compaiono sul bordo esterno della griglia di gioco e rimangono in attesa. Gli spara-palle di fuoco scagliano le palle di fuoco quando gli uccelli non possono più raccogliere altri simboli.

• Se una palla di fuoco da uno spara-palle di fuoco colpisce un uccello, le sue gemme corrispondenti si trasformano in gemme di un uccello casuale presente e l'uccello viene rimosso dalla griglia di gioco. Se tutti e 4 gli uccelli vengono colpiti da una palla di fuoco di uno spara-palle di fuoco, un numero casuale di gemme esistenti presenti vicino all'uccello sopravvissuto viene trasformato in monete. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• La funzione Campana d'oro si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con campana d'oro. La trappola con campana d'oro si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli. Le dimensioni delle campane d'oro possono essere 2x2, 3x3 o 4x4.

• Una campana d'oro attraversa in orizzontale o in verticale la griglia di gioco, schiacciando tutte le gemme, i muri e gli uccelli che incontra sul suo percorso. Gli spara-palle di fuoco e i simboli funzione in attesa non sono influenzati. Gli uccelli rimossi possono tornare sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• Gli uccelli d'oro non possono venire distrutti dalla campana d'oro durante la funzione Porta segreta.

• La funzione Porta segreta si attiva quando un uccello raccoglie un simbolo o passa su una trappola con porta segreta. La trappola con porta segreta si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti prima del successivo riempimento di simboli.

• La porta segreta separa la griglia di gioco iniziale 6x6 in 4 quadrati e li ruota di 180 gradi spostando gemme, uccelli, trappoli e simboli funzione in posizioni nuove. La rotazione sostituisce tutte le caselle con caselle sovrapposte che consentono agli uccelli di attraversare una volta ciascuna le posizioni già raccolte per raggiungere simboli aggiuntivi. L'ingresso nella stanza del tesoro è disattivato durante la funzione Porta segreta.

• Se gli uccelli non riescono a liberare la griglia di gioco da tutte le gemme e dai simboli funzione, la griglia iniziale 6x6 torna indietro, rimuovendo tutte le caselle sovrapposte, e il round di gioco prosegue.

• Il gioco a monete Città d'oro si attiva quando gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco durante la funzione Porta segreta. Il gioco a monete Città d'oro si attiva immediatamente, e tutte le funzioni potenzialmente già attivate rimangono in attesa.

• All'inizio del gioco a monete Città d'oro, possono comparire dei portali nella cornice esterna della griglia di gioco. I portali nel gioco principale e nei giochi bonus non vengono trasferiti nel gioco a monete Città d'oro.

• Se gli uccelli d'oro sono presenti quando si attiva il gioco a monete Città d'oro, gli uccelli d'oro verranno trasferiti nel gioco a monete Città d'oro.

• Se gli uccelli raccolgono tutti i simboli raccoglibili sulla griglia di gioco senza la funzione Porta segreta, il gioco a monete Città d'oro non viene attivato.

• Il gioco a monete Città d'oro si gioca su una griglia di gioco 8x8. Il gioco inizia con un uccello in ogni angolo, uno Stratega di dimensioni 2x2, le monete iniziali e una trappola rotante sulla griglia di gioco. Vengono assegnate 3 drop e, ottenendo uno o più simboli, uccelli, o se lo Stratega si espande, il contatore di drop ritorna a 3. Lo Stratega ha una probabilità casuale di espandersi a ogni riempimento di simboli fino a una dimensione massima di 5x5.

• Se un uccello si trova adiacente in verticale o in orizzontale allo Stratega, avviene uno scontro con lo Stratega e vengono attivate da 1 a 3 funzioni Diver o Airstrike consecutive. Possono attivarsi la funzione Diver, Airstrike o entrambe. Se l'uccello perde, viene rimosso dalla griglia di gioco e il suo contatore delle vincite aggiunto al contatore delle vincite totali. Se lo Stratega perde, viene rimosso dalla griglia di gioco e sostituito da monete che occupano lo spazio corrispondente alle sue dimensioni attuali. Uno Stratega 2x2 torna sulla griglia di gioco al successivo riempimento di simboli.

• Se viene attivata la funzione Diver, viene generato uno sgherro Diver di dimensioni 1x1 in una posizione casuale sulla griglia di gioco. Lo sgherro Diver aggiunge monete sulla griglia di gioco, dalla sua posizione sulla griglia di gioco. Lo sgherro Diver può aggiungere monete sulle posizioni vuote o su monete già esistenti, aumentandone il valore. Lo sgherro Diver può aggiungere monete nelle seguenti forme:- a forma di X a partire dalla sua posizione;- in linea verticale a partire dalla sua posizione;- in linea orizzontale a partire dalla sua posizione.

• Se viene attivata una funzione Airstrike, un numero casuale di sgherri Airstrike di dimensioni 1x1 compaiono in posizioni casuali sulla griglia di gioco. Lo sgherro Airstrike può:- cadere e creare monete su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• Se la funzione Libro d'oro viene attivata durante il gioco a monete Città d'oro, gli uccelli d'oro restano persistenti durante l'intero gioco a monete Città d'oro. Gli uccelli d'oro mantengono il loro contatore delle vincite tra una drop e l'altra. I contatori delle vincite degli uccelli d'oro vengono aggiunti al contatore delle vincite totali alla fine del gioco a monete Città d'oro o quando un uccello d'oro perde uno scontro con lo Stratega.

• Gli uccelli possono iniziare a raccogliere le monete immediatamente se una moneta si trova adiacente in orizzontale o verticale a un uccello. I contatori delle vincite di tutti gli uccelli vengono aggiunti al contatore delle vincite totali prima della drop successiva. Il gioco a monete Città d'oro termina quando non ci sono più drop.

• Se un uccello passa sulla trappola rotante, da 0 a 4 parti della griglia di gioco ruotano in posizioni nuove. Se non è possibile nessuna rotazione, le caselle non ruoteranno in posizioni nuove e la funzione verrà scartata. La trappola rotante può comparire con il successivo riempimento di simboli.

• Quando il gioco a monete Città d'oro termina, gli uccelli tornano al gioco principale e viene eseguita una nuova drop di simboli.

• Se vengono attivate sia la porta segreta sia la trappola con campana d'oro, la porta segreta si attiva per prima.

• La funzione Possibilità extra di Charlie può attivarsi casualmente quando gli uccelli non possono più raccogliere simboli. Attiva un numero casuale di trappole sulla griglia di gioco.

INTERNAL USE

• Le funzioni Diver, Airstrike o entrambe possono attivarsi casualmente durante qualsiasi round di gioco.Lo sgherro Diver può sostituire le gemme con monete o aumentare il valore di monete già esistenti. Lo sgherro Diver può aggiungere monete nelle seguenti forme:- a forma di X a partire dalla sua posizione;- in linea verticale a partire dalla sua posizione;- in linea orizzontale a partire dalla sua posizione.Lo sgherro Airstrike aggiunge un numero casuale di monete sulla griglia di gioco. Le monete possono:- cadere e creare monete sulle posizioni delle gemme;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore.

• All'inizio di un round di gioco o di una drop bonus, possono comparire dei portali tra le mura che circondano la griglia di gioco iniziale; tali portali rimangono attivi durante il gioco bonus. Un uccello può teletrasportarsi tra i portali se ci sono dei simboli raccoglibili adiacenti a due o più portali. Un uccello può passare sul portale per raggiungere i simboli in evidenza. I muri possono fungere da tunnel se dei muri consecutivi collegano due portali. Ogni sezione di tunnel può rivelare simboli funzione, che vengono raccolti al passaggio dell'uccello. All'inizio di ogni drop bonus nel gioco bonus, c'è una probabilità che compaiano dei portali. Possono esserci un massimo di 4 portali sulla griglia di gioco contemporaneamente.

• Il simbolo Wild sostituisce tutte le gemme al rispettivo livello di pagamento attuale. Un uccello non può terminare la raccolta dei simboli su un simbolo Wild. Se un uccello si trova su un Wild, si muoverà in una posizione vuota.

• Gli uccelli possono raccogliere i simboli Wild solo una volta ciascuno.

• Un simbolo Moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.

• Due uccelli adiacenti hanno una probabilità casuale di eseguire uno Switcheroo quando non possono più raccogliere altri simboli. Quando si attiva, gli uccelli si scambiano di posto in orizzontale o in verticale.

• Un super Switcheroo ha inoltre una probabilità casuale di venire attivato da due uccelli adiacenti. Se viene attivato, uno degli uccelli verrà spostato sul bordo della griglia di gioco o sul simbolo successivo che può raccogliere lungo la sua traiettoria. Le gemme non raccoglibili da quell'uccello non contribuiscono alla barra di raccolta quando vengono rimosse.

• La funzione Labirinto si attiva quando tre o più uccelli si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale e non possono più raccogliere altri simboli. Durante il gioco a monete Città d'oro, tre o più uccelli che si trovano adiacenti in orizzontale o in verticale non attivano la funzione Labirinto.

• La funzione Labirinto rimuove tutte le gemme da un numero casuale di righe e colonne. Gli uccelli vengono poi spostati lungo le righe e le colonne finché non sono separati. Le trappole rimangono nella loro posizione attuale e possono comparire nuove trappole man mano che le gemme vengono rimosse. Gli uccelli non possono raccogliere durante la funzione.

• Il gioco bonus con le drop bonus si attiva se gli uccelli raccolgono tre simboli bonus durante un round di gioco attivo. Vengono assegnate cinque drop bonus.

• Un simbolo bonus raccolto in modalità bonus assegna una drop bonus aggiuntiva.

• Il gioco bonus normale inizia con il numero attivo attuale di righe e colonne.

• Se uno dei tre simboli bonus raccolti è un simbolo super bonus, si attiva il gioco super bonus.

• Il gioco super bonus assegna una funzione Diver, Airstrike o entrambe all'inizio di ogni drop bonus.

• I progressi sulla barra di raccolta di simboli e il livello di pagamento delle gemme sono persistenti durante i giochi bonus.

• Se al momento dell'attivazione del gioco bonus è presente una trappola spara-palle di fuoco o un rilascio di simbolo funzione in attesa, questi verranno attivati come parte della prima drop bonus.

• Il gioco bonus con drop bonus termina quando non sono presenti altre drop bonus o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

• Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

• 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 Pirots 5 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 13-04-2026

• La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

• La frequenza di comparsa dei diversi gettoni in X-iter è differente tra le diverse modalità X-iter e il gioco base.

• Super Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco super bonus al costo di 250 volte la puntata selezionata.

• Bonus:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

• Città d'oro:garantisce un round di gioco con accesso al gioco a monete Città d'oro al costo di 50 volte la puntata selezionata.

• Mega-caccia:una singola drop con una probabilità più di 20 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 10 la puntata selezionata.

• Caccia al bonus:una singola drop con una probabilità più di 5 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 3 la puntata selezionata.

• Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

• Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 25,000.00.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirots 5 è pari al 94.0%.

• Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

Ultimo aggiornamento 13-04-2026

BOSS CASTLE

Regole del gioco

• Il Castello del boss in Pirots 5 è una slot di 1 riga con 3 rulli e 1 linea di pagamento.

• Tutti gli spin in modalità normale iniziano con 3 spin e 2 rulli bloccati.

• La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.

• Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.

• Per ottenere una vincita, è necessario che 3 simboli gettone di qualsiasi tipo si allineino in orizzontale sulla linea di pagamento dei primi 3 rulli, a partire dalla colonna più a sinistra. Non sono ammessi spazi vuoti tra i rulli o i simboli.

• 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 alla modalità Castello del boss in Pirots 5 in due modalità: la modalità normale e la modalità bonus con drop bonus.

• I simboli gettone possono comparire solo sui primi 3 rulli. Collegando 3 simboli gettone viene assegnato un gettone di pagamento in base alla tabella dei pagamenti. Dopo il pagamento, il round di gioco termina.

• Durante uno spin, possono comparire dei moltiplicatori x2 su qualsiasi simbolo gettone. In caso di vincita con spin, l'importo della vincita verrà moltiplicato per tutti i moltiplicatori presenti sui simboli gettone vincenti.

• Prima della valutazione della vincita possono essere moltiplicati diversi moltiplicatori (x2, x2, x2 genera un moltiplicatore x8).

• Quando vengono generati 2 o 3 simboli bonus in uno qualsiasi dei primi 3 rulli, viene assegnato un respin. Viene sbloccato il rullo 4 e tutti i rulli senza un simbolo bonus sulla linea di pagamento effettueranno un respin.

• Quando viene generato 1 simbolo bonus durante un respin, viene assegnato un respin aggiuntivo. Viene sbloccato il rullo 5 e tutti i rulli senza un simbolo bonus sulla linea di pagamento effettueranno un respin. Possono essere assegnati al massimo 2 respin.

• Quando tutti e 5 i rulli sono sbloccati, non è possibile assegnare respin.

• 3 o più simboli bonus sulla linea di pagamento attivano la modalità bonus.

• Le funzioni rappresentate dai simboli bonus sulla linea di pagamento quando si attiva la modalità bonus verranno trasferite nella modalità bonus. Non possono essere aggiunte nuove funzioni durante la modalità bonus.

• I rulli 4 e 5 hanno una probabilità casuale di venire sbloccati all'inizio di ogni spin in modalità normale.

• Ci sono 10 diversi tipi di simboli bonus in Pirots 5: bonus Bandito, bonus Alien Invasion, bonus Yeti, bonus Fire Minions, bonus Charlie, bonus Tesoro maledetto, bonus Cannone a bussola d'oro, bonus Kraken, bonus Libro d'oro e bonus Stratega.

• Il gioco bonus Castello del boss si gioca su una griglia di gioco 8x8. Il gioco inizia con un uccello in ogni angolo, le monete iniziali e le funzioni attivabili posizionate casualmente sulla griglia di gioco. Vengono assegnate 3 drop e, quando ottieni uno o più simboli o uccelli, il contatore di drop ritorna a 3.

• I 4 uccelli originali e l'uccello bandito (che di seguito chiameremo "uccelli" per brevità) possono iniziare immediatamente a raccogliere le monete se una moneta si trova adiacente in orizzontale o in verticale a un uccello. Il gioco bonus Castello del boss termina quando non sono presenti altre drop bonus o quando è stato raggiunto il limite di vincita.

• L'uccello bandito può iniziare a raccogliere le monete immediatamente se una moneta si trova adiacente in orizzontale o in verticale all'uccello bandito. Se l'uccello bandito si trova adiacente in orizzontale o in verticale a un uccello o a un uccello d'oro quando non è possibile effettuare una raccolta, avviene un duello. La ricompensa del duello è un moltiplicatore casuale e il vincitore ottiene il proprio contatore delle vincite moltiplicato per la ricompensa. L'uccello che perde viene rimosso dalla griglia di gioco e il suo contatore delle vincite aggiunto al contatore delle vincite totali. Se né l'uccello né l'uccello bandito hanno un contatore delle vincite, non avverrà alcun duello. Se un uccello vincente non ha un contatore delle vincite, la ricompensa verrà moltiplicata per 0 e non verrà quindi corrisposto alcun pagamento.

• L'uccello bandito raccoglie simboli e attiva funzioni come i 4 uccelli originali (rosso, viola, verde e blu).

• La funzione Alien Invasion si attiva quando un uccello o un uccello d'oro raccoglie un simbolo o una moneta adiacente in orizzontale o in verticale all'astronave Alien Invasion. La

funzione rimane in attesa e si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti. Se non sono presenti monete quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti, la funzione Alien Invasion dovrà attendere il prossimo riempimento di simboli per attivarsi.

• Durante la funzione Alien Invasion, il Bandito spaziale raccoglie monete colonna per colonna in ordine casuale.

• Quando il Bandito spaziale cattura un uccello o un uccello d'oro, la raccolta viene interrotta e inizia un duello spaziale. Il valore dell'uccello viene raccolto dal Bandito spaziale.

• Se il Bandito spaziale vince il duello spaziale, il moltiplicatore dell'astronave aumenta e l'uccello sconfitto viene rimosso dalla griglia di gioco. Dopodiché, il Bandito spaziale seleziona una colonna casuale e continua a raccogliere simboli. Se l'uccello sconfigge il Bandito spaziale, la funzione Alien Invasion termina e il moltiplicatore dell'astronave viene applicato al valore accumulato e aggiunto al contatore delle vincite totali. Il moltiplicatore dell'astronave è persistente per tutto il gioco bonus.

• Durante la funzione Alien Invasion, il valore totale raccolto e il moltiplicatore raggiunto dal Bandito spaziale vengono accumulati e indicati sull'astronave.

• Se il Bandito spaziale sconfigge tutti gli uccelli presenti, raccoglie tutte le monete rimanenti sulla griglia di gioco e il moltiplicatore dell'astronave viene applicato al valore accumulato e aggiunto al contatore delle vincite totali.

• Se lo Yeti è presente con una moneta nella zona congelante dello Yeti quando il Bandito spaziale ha sconfitto tutti gli uccelli, il Bandito spaziale non potrà raccogliere tutti i simboli presenti.

• Il Bandito spaziale attiva il pulsante Don't press quando raccoglie sopra di esso. Se il Bandito spaziale raccoglie una moneta all'interno della zona congelante dello Yeti, lo Yeti congelerà e farà schiantare l'astronave. Il valore accumulato sull'astronave viene moltiplicato per il moltiplicatore dell'astronave e successivamente moltiplicato per il moltiplicatore dello Yeti prima di venire aggiunto al contatore delle vincite totali.

• Lo Yeti è un simbolo moltiplicatore di dimensioni 2x2 con una zona congelante che copre fino a 12 spazi per simboli circostanti. Il moltiplicatore iniziale dello Yeti è x2.

• Se un uccello o un uccello d'oro si trova nella zona congelante, verrà congelato dallo Yeti e rimosso. Se un uccello ha un valore raccolto e si trova nella zona congelante, lo Yeti moltiplicherà il valore raccolto per il moltiplicatore attuale dello Yeti. L'uccello viene rimosso e il valore dell'uccello rimosso aggiunto al contatore delle vincite totali. Il moltiplicatore dello Yeti raddoppia ogni volta che un uccello viene congelato e rimosso dallo Yeti. L'uccello rimosso può ricomparire nel riempimento di simboli successivo.

• Se lo Yeti si trova nella direzione di tiro del Cannone a bussola d'oro quando fa fuoco, il moltiplicatore dello Yeti raddoppierà. Lo Yeti in sé non viene influenzato dal Cannone a bussola d'oro.

• Il Fire Minion è un simbolo di dimensioni 1x1 con una zona ustionante che copre fino a 8 spazi per simboli circostanti. Può esserci un massimo di 4 Fire Minion sulla griglia di gioco.

• Se un uccello o un uccello d'oro si trova adiacente in orizzontale, in verticale o in diagonale a un Fire Minion quando non è possibile effettuare una raccolta e non rimangono funzioni in attesa, l'uccello prende fuoco e inizia una maratona infuocata. Durante la maratona infuocata, l'uccello in fiamme correrà per un numero casuale di passi in verticale o in orizzontale in direzioni casuali. Quando la maratona infuocata termina, l'uccello viene rimosso e il valore dell'uccello rimosso aggiunto al contatore delle vincite totali. Se un uccello in fiamme termina la maratona infuocata vicino a un altro uccello, anch'esso inizierà una maratona infuocata.

• Se un uccello ha un valore nel contatore delle vincite prima di iniziare una maratona infuocata e si trova nella zona congelante, lo Yeti moltiplicherà il valore del contatore delle vincite per il moltiplicatore attuale dello Yeti.

• Ogni posizione con simbolo percorsa durante la maratona infuocata viene segnato da una fiamma misteriosa. Se una posizione con simbolo viene percorsa più volte durante la maratona infuocata, la fiamma misteriosa aumenta il suo livello ogni volta che viene percorsa fino a un massimo di 4. Quando la maratona infuocata termina, le fiamme misteriose rivelano monete il cui valore corrisponde al livello delle fiamme misteriose.

• Un Fire Minion brucia tutti gli uccelli adiacenti e poi viene rimosso.

• Se un uccello raggiunge il pulsante Don't press, viene attivata la funzione Charlie. La funzione rimane in attesa e si attiva quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti. Se non sono presenti uccelli quando tutti i simboli attualmente raccoglibili sono stati raccolti, la funzione Charlie dovrà attendere il prossimo riempimento di simboli per attivarsi.

• Durante la funzione Charlie, ogni uccello presente sulla griglia prende fuoco e inizia una maratona infuocata. Gli uccelli non possono premere il pulsante Don't press quando vanno a fuoco durante una maratona infuocata. Il pulsante Don't press ha una probabilità di comparire durante il successivo riempimento di simboli.

• Solo gli uccelli e gli uccelli d'oro possono prendere fuoco a causa dei Fire Minion e della funzione Charlie.

• Il tesoro maledetto è un simbolo 2x2. Se un uccello o un uccello d'oro si trova adiacente in verticale o in orizzontale al tesoro maledetto, si attiva la funzione Tesoro maledetto. L'uccello viene rimosso, il suo contatore delle vincite viene aggiunto al contatore delle vincite totali e un numero casuale di monete viene fatto cadere sulla griglia di gioco; le monete possono:- cadere su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• Il Cannone a bussola d'oro è un simbolo di dimensioni 1x1 e può sparare in 8 direzioni.

• Il Cannone a bussola d'oro aggiunge monete nella sua direzione di tiro. Gli uccelli e i simboli funzione già esistenti nella direzione di tiro non subiscono alcuna modifica. Le monete nella direzione di tiro del Cannone a bussola d'oro verranno migliorate a un valore più elevato.

• Quando fa fuoco, il Cannone a bussola d'oro subirà un rinculo nella direzione opposta e selezionerà una nuova direzione di tiro casuale. Il rinculo si fermerà contro uccelli, simboli funzione, simboli in evidenza o sul bordo della griglia di gioco. Se il Cannone a bussola d'oro non può subire il rinculo nella direzione di tiro attuale, continuerà a sparare in nuove direzioni finché non potrà subire il rinculo.

INTERNAL USE

• Un uccello d'oro può utilizzare solo uno specifico cannone a bussola d'oro una sola volta per drop bonus.

• Il carillon è un simbolo di dimensioni 2x2. Se un uccello o un uccello d'oro si trova adiacente in verticale o in orizzontale al carillon, il carillon suona e attiva la funzione Kraken. Durante la funzione Kraken, il Kraken colpirà con i suoi tentacoli una parte del carillon un numero casuale di volte. Un colpo di tentacolo copre fino a 8 spazi per simboli in orizzontale e 1 spazio per simbolo in verticale (da 1x2 a 1x8) e può aggiungere monete in posizioni vuote o aumentare il valore di quelle già esistenti. Ogni volta che il carillon viene colpito, si sposta in una nuova posizione casuale sulla griglia di gioco; il ciclo si ripete un numero casuale di volte finché il carillon non viene disattivato. Spostandosi, il carillon può arrivare su uccelli e monete, rimuovendoli dalla griglia di gioco.

• Se il Cannone a bussola d'oro spara verso l'alto attraverso una qualsiasi posizione di simbolo nella riga superiore della griglia di gioco e il Kraken è presente, colpirà il Kraken facendo cadere un numero casuale di monete sulla griglia di gioco; le monete possono:- cadere su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• La funzione Libro d'oro si attiva se un uccello raccoglie il Libro d'oro. L'uccello che raccoglie il Libro d'oro si trasforma in un uccello d'oro e il simbolo Libro d'oro viene rimosso. Il Libro d'oro può trasformare da 1 a 4 uccelli aggiuntivi presenti al momento in uccelli d'oro. Il Libro d'oro ha una probabilità di comparire durante il successivo riempimento di simboli.

• Tutte le caselle che si trovano sulle posizioni con uccelli d'oro collegati in orizzontale o in verticale alle monete si trasformano in caselle d'oro, consentendo agli uccelli d'oro di attraversare le posizioni già raccolte. Se due o più uccelli d'oro sono collegati in orizzontale o in verticale da monete o caselle d'oro, gli uccelli d'oro raccoglieranno una volta ciascuno le stesse monete, eccetto nella posizione finale dell'uccello d'oro che ha raccolto precedentemente. Gli uccelli d'oro possono raddoppiare il valore degli altri uccelli d'oro che hanno già raccolto, per un massimo di 1 volta ciascuno per raccolta. Gli uccelli d'oro possono passare su altri uccelli d'oro per raggiungere le monete.

• Tutti gli uccelli d'oro restano persistenti durante tutto il gioco bonus. Gli uccelli d'oro mantengono il loro contatore delle vincite tra una drop e l'altra. I contatori delle vincite degli uccelli d'oro vengono aggiunti al contatore delle vincite totali alla fine del gioco bonus o quando un uccello d'oro perde uno scontro con lo Stratega.

• Lo Stratega è un simbolo di dimensioni 2x2 e ha una probabilità casuale di espandersi a ogni riempimento di simboli fino a una dimensione massima di 5x5. Il contatore di drop ritorna a 3 quando lo Stratega si espande.

• Se un uccello o un uccello d'oro si trova adiacente in verticale o in orizzontale allo Stratega, avviene uno scontro con lo Stratega e vengono attivate da 1 a 3 funzioni Diver o Airstrike consecutive. Possono attivarsi la funzione Diver, Airstrike o entrambe. Se l'uccello perde, viene rimosso dalla griglia di gioco e il suo contatore delle vincite aggiunto al contatore delle vincite totali. Se lo Stratega perde, viene rimosso dalla griglia di gioco e sostituito da monete che occupano lo spazio corrispondente alle sue dimensioni attuali. Uno Stratega di dimensioni 2x2 ha una probabilità di comparire durante il successivo riempimento di simboli.

• Se viene attivata la funzione Diver, viene generato uno sgherro Diver di dimensioni 1x1 in una posizione casuale sulla griglia di gioco. Lo sgherro Diver aggiunge monete sulla griglia di gioco, dalla sua posizione sulla griglia di gioco. Lo sgherro Diver può aggiungere monete sulle posizioni vuote o su monete già esistenti, aumentandone il valore. Lo sgherro Diver può aggiungere monete nelle seguenti forme:- a forma di X a partire dalla sua posizione;- in linea verticale a partire dalla sua posizione;- in linea orizzontale a partire dalla sua posizione.

• Se viene attivata una funzione Airstrike, un numero casuale di sgherri Airstrike di dimensioni 1x1 compaiono in posizioni casuali sulla griglia di gioco. Lo sgherro Airstrike può:- cadere e creare monete su posizioni vuote;- cadere su monete già esistenti, aumentando il loro valore;- cadere sugli uccelli, moltiplicando per 2 il contatore delle vincite corrente degli uccelli.

• Se un uccello attiva sia il tesoro maledetto sia il carillon dalla stessa posizione, si attiveranno entrambi, ma il tesoro maledetto si attiverà per primo.

• Se un uccello attiva sia la funzione Yeti sia il carillon dalla stessa posizione, si attiveranno entrambi, ma la funzione Yeti si attiverà per prima.

• Se un uccello in fiamme termina la maratona infuocata adiacente in verticale o in orizzontale al tesoro maledetto, si attiva il tesoro maledetto.

• Se un uccello si trova in una posizione adiacente sia allo Stratega sia al tesoro maledetto, si attiverà solo lo Stratega.

• Se un uccello attiva sia il tesoro maledetto sia la funzione Yeti dalla stessa posizione, la funzione Yeti si attiverà per prima.

• Se un uccello si trova in una posizione adiacente sia allo Yeti sia allo Stratega, si attiverà solo lo Yeti.

• Se un uccello si trova in una posizione adiacente allo Yeti, allo Stratega e al tesoro maledetto, lo Stratega non si attiverà. Si attiverà prima lo Yeti, seguito dal tesoro maledetto.

• Se presenti, le funzioni Duello, Alien Invasion, Charlie e Fire Minion possono attivarsi quando non rimangono altre funzioni e non è possibile effettuare raccolte. Tenteranno di attivarsi in quest'ordine: Duello, Alien Invasion, Charlie e Fire Minion.

• Un uccello in fiamme non può attivare il carillon, il Duello, l'Alien Invasion, il Cannone a bussola d'oro, il Libro d'oro, il pulsante Don't press e lo Stratega.

• Un simbolo Moneta raccolto paga il suo valore moltiplicato per l'attuale livello di puntata attiva. La moneta MAX WIN paga immediatamente l'importo che resta per raggiungere la vincita massima.

• Le vincite vengono pagate alla fine del gioco bonus.

• 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 Pirots 5 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 13-04-2026

• La funzione X-iter offre diverse modalità di gioco.

• Scontro finale:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus con 5 funzioni bonus al costo di 250 volte la puntata selezionata.

• Caos al castello:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus con 4 funzioni bonus al costo di 100 volte la puntata selezionata.

• Battaglia contro il boss:garantisce un round di gioco con accesso al gioco bonus con 3 funzioni bonus al costo di 50 volte la puntata selezionata.

• Mega-caccia:una singola drop con una probabilità più di 10 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 10 la puntata selezionata.

• Caccia al bonus:una singola drop con una probabilità più di 4 volte maggiore di attivare il gioco bonus al costo di 3 la puntata selezionata.

• Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.

• Il costo minimo di X-iter è € 0.60 e il costo massimo è € 25,000.00.

• Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Pirots 5 è pari al 94.0%.

• Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

INTERNAL USE