

Regolamento _ COBA REBORN

Regole del Gioco

- Coba Reborn è una slot a 7 righe e 7 colonne con una griglia di simboli esagonali, simboli in caduta e vincite in gruppi.
- La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
- Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
- Le combinazioni vincenti vengono pagate per gruppi di cinque o più simboli corrispondenti adiacenti e collegati, ovunque nella griglia di simboli. Più gruppi dello stesso simbolo che non sono collegati vengono pagati come gruppi separati.
- 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.
- Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore.
- I simboli cadono verticalmente con la gravità e scorrono ripetutamente a sinistra e a destra fino a scendere il più possibile.
- Tutte le vincite a gruppi nella drop di simboli attuale vengono raccolte. In seguito, tutti i simboli che facevano parte di una combinazione vincente esplodono e la barra di avanzamento serpente aumenta. I simboli rimanenti cadono verticalmente fino a raggiungere una posizione stabile e nuovi simboli cadono per riempire gli spazi vuoti. La funzione Avalanche continua finché compaiono nuove combinazioni vincenti.
- La barra di avanzamento serpente assegna un numero casuale di wild quando è piena a metà. I wild vengono posizionati in modo casuale una volta comparsi i nuovi simboli. La ricompensa per una barra di avanzamento serpente completamente piena dipende dal livello attivo attuale. Tutti i serpenti vengono rilasciati uno alla volta una volta comparsi i nuovi simboli.

Livello 1:

Assegna 3 serpenti da punti di ingresso selezionati a caso sul lato della griglia dei simboli.

Livello 2:

Assegna 3 serpenti da punti di ingresso selezionati a caso sul lato della griglia dei simboli.

Livello 3:

Assegna 3 serpenti da punti di ingresso selezionati a caso sul lato della griglia dei simboli.

Livello 4:

Assegna 6 serpenti da punti di ingresso selezionati a caso sul lato della griglia dei simboli.

- Un serpente è un gruppo lineare di simboli che si allunga man mano che il serpente avanza sulla griglia dei simboli. Ha una testa e un corpo. È sempre lungo almeno cinque simboli e farà sempre parte di un gruppo vincente, oppure farà parte di un gruppo più grande. Se il corpo è giallo, il serpente sopravviverà fino al prossimo effetto avalanche; se è blu, potrebbe morire.
- Il primo simbolo su cui si muove il serpente diventa il simbolo attuale selezionato del serpente, indicato sulla sua testa. Il simbolo attuale selezionato del serpente diventa wild se il primo simbolo è un'orchidea.
- Tutti i simboli su cui si sposta il serpente vengono trasformati nel simbolo attuale selezionato del serpente, ad eccezione dei simboli wild e multiplier wild. I simboli attraversati dal serpente diventano

parte di lui, come indica la cornice dorata attorno ai simboli.

- Se un serpente avanza su un simbolo identico al simbolo attuale selezionato, un simbolo wild o un'orchidea, mangia il simbolo, cresce in lunghezza, effettua un movimento su un simbolo extra ed entra in stato di sopravvivenza, indicato dal corpo giallo. Resta sulla griglia dei simboli per la successiva drop avalanche.

- Se un serpente non avanza su un simbolo identico al simbolo attuale selezionato, un simbolo wild o un'orchidea durante l'intero movimento in una drop iniziale di simboli o in una drop avalanche, morirà e verrà rimosso dalla griglia dei simboli prima di qualsiasi valutazione della vincita.

- Un serpente appare da un punto di ingresso selezionato a caso su uno dei lati della griglia dei simboli. Inizia sempre in stato di sopravvivenza, indicato dal corpo giallo, e sopravvive alla prima drop avalanche. In seguito, inizierà sempre nello stato di non sopravvivenza, indicato dal corpo blu senza simbolo del serpente selezionato.

- Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli eccetto il simbolo simbolo dell'orchidea. Un serpente che mangia un simbolo wild attiva la crescita ed entra in stato di sopravvivenza, se non ci è già. Un serpente con un simbolo wild come simbolo attuale selezionato del serpente trasforma i simboli che attraversa in simboli wild. Questo tipo di serpente deve mangiare un simbolo wild, multiplier wild o orchidea per crescere e sopravvivere. Una combinazione vincente completa di simboli wild paga come il simbolo di valore più alto.

- Il simbolo multiplier wild sostituisce tutti i simboli eccetto il simbolo simbolo dell'orchidea. Un serpente che mangia un simbolo multiplier wild attiva la crescita ed entra in stato di sopravvivenza, se non ci è già.

- La posizione del simbolo nell'incrocio in cui un serpente attraversa un altro serpente si trasforma in un simbolo multiplier wild. Il valore del moltiplicatore parte da x2 e raddoppia a ogni altro incrocio nella stessa posizione.

- I valori del moltiplicatore si moltiplicano tra loro quando è presente più di un moltiplicatore applicabile allo stesso gruppo.

- Un serpente che tenta di attraversare se stesso o si morde la coda quando la funzione Ouroboros non è attiva muore e viene rimosso dalla griglia dei simboli.

- Ci sono quattro orchidee diverse, ciascuna con caratteristiche uniche: di sangue, idra, della rinascita e Ouroboros.

- Orchidea di sangue:

Può prosciugare un'altra orchidea per generare un serpente dalla posizione in cui si trova l'orchidea di sangue. Si genera un serpente dalla posizione di ciascuna orchidea di sangue quando ci sono due orchidee di sangue visibili contemporaneamente. La posizione in cui si trovava la prima orchidea di sangue si trasforma in un simbolo wild una volta che il serpente ha completato la sua mossa.

Appare un numero casuale di serpenti da punti di ingresso selezionati casualmente sul lato della griglia dei simboli quando un serpente mangia un'orchidea di sangue.

- Orchidea idra:

Si genera un serpente dietro la testa di un serpente che mangia un'orchidea idra. Il nuovo serpente continua con lo stesso simbolo attuale selezionato del serpente che ha mangiato l'orchidea idra. Quando il serpente che mangia l'orchidea idra ha anche il bonus rinascita o Ouroboros, questi bonus passano anche al nuovo serpente.

- Orchidea della rinascita:

Un serpente può essere resuscitato quando ha mangiato un'orchidea della rinascita. Il serpente resuscitato ha la stessa lunghezza del serpente morto e manterrà il bonus Ouroboros, se lo aveva. Il bonus rinascita rimane assegnato al serpente da una drop avalanche all'altra, ma viene rimosso non appena utilizzato.

- Orchidea Ouroboros:

Un serpente può attraversare se stesso senza morire durante un turno di movimento quando ha mangiato un'orchidea Ouroboros. L'incrocio fa crescere il serpente, che entra in stato di sopravvivenza. La posizione dell'incrocio si trasforma in un simbolo multiplier wild.

- Un serpente può avere sia un bonus rinascita sia un bonus Ouroboros. Un serpente non può mangiare un'altra orchidea della rinascita se ha già un bonus rinascita inutilizzato, e non può mangiare un'altra

orchidea Ouroboros se ha già un bonus Ouroboros inutilizzato.

- 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 Cobra Reborn è pari al 94.0%.
- Il gioco ha un limite di vincita di 25 000 la puntata.
- In caso di malfunzionamento, tutte le puntate e le vincite sono nulle.

Regole X-iter

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

COBA: garantisce un round di gioco che inizia al livello 4 al costo di 500 volte la puntata selezionata. Vengono assegnati 6 serpenti.

BONUS BALI: garantisce un round di gioco che inizia al livello 1 al costo di 100 volte la puntata selezionata.

OUROBOROS TOTALE: garantisce un round di gioco con attivazione di una doppia orchidea di sangue al costo di 25 volte la puntata selezionata. Tutti i serpenti possono incrociarsi.

POTERE DEI FIORI: una drop con un minimo di 3 orchidee casuali al costo di 10 volte la puntata selezionata.

CHANCE POTENZIATE: una drop con probabilità più che doppie di raggiungere il primo livello al costo di 2 volte la puntata selezionata.

- Le funzioni X-iter possono essere attivate solo nel gioco base.
- Il costo minimo di X-iter è € 0.40 e il costo massimo è € 50,000.00.
- Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) per tutte le modalità di gioco X-iter in Cobra Reborn è pari al 94.0%.
- Tutte le regole del gioco si applicano anche alle funzioni X-iter.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **94,00%**.