

## Regolamento Cobra

1. COBA è una slot a 7 righe e 6-7 colonne con una griglia di simboli esagonale con vincite a gruppo, drop di simboli e una funzione Snake "walking cluster".
2. La puntata minima è € 0.20 e la puntata massima è € 100.00.
3. Ogni puntata rappresenta 100 gettoni.
4. Le combinazioni vincenti vengono pagate per gruppi di 5 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.
5. Un round di gioco comincia con il livello di puntata selezionato quando il giocatore preme il tasto Spin.
6. Il gioco può essere giocato automaticamente attivando la funzione AutoSpin. Tieni premuto il tasto Spin o utilizza il tasto Auto Spin per impostare il numero di round di gioco da giocare automaticamente.
7. Le vincite e le combinazioni vincenti vengono pagate in base alla Tabella dei pagamenti.
8. Le vincite vengono presentate nella valuta del giocatore o in gettoni. Il giocatore può modificare le preferenze nelle Impostazioni.
9. Il simbolo wild sostituisce tutti i simboli di pagamento. Una combinazione vincente completa di simboli Wild paga come il simbolo di valore più alto.
10. I simboli cadono verticalmente con la gravità e scorrono ripetutamente a sinistra e a destra fino a scendere il più possibile.
11. Le combinazioni di gruppi vincenti vengono pagate. Ogni simbolo di un

gruppo vincente viene rimosso dalla griglia, e viene aggiunto un punto all'indicatore di avanzamento dello Snake. I simboli rimanenti scendono e cadono nuovi simboli scendono per riempire la griglia. Se si verificano nuove combinazioni vincenti, l'effetto avalanche si ripete.

12. Indicatore di avanzamento Snake. L'indicatore di avanzamento Snake ha 4 livelli. Tutti i simboli vincenti fanno avanzare l'indicatore. L'attivazione di uno qualsiasi dei livelli libera gli Snake che entrano nella griglia.

Livello 1: entra 1 Snake

Livello 2: entrano 2 Snake

Livello 3: entrano 3 Snake

Livello 4: entrano 6 Snake

13. Uno Snake è un gruppo lineare di simboli che avanza lungo la griglia per tutta la sua lunghezza a ogni drop prima della valutazione delle vincite. Lo Snake è composto da una testa e da un corpo, con i simboli indicati da una cornice dorata. Può essere in stato di sopravvivenza o non sopravvivenza; questo è indicato con una coda gialla o blu che non fa parte dello Snake vero e proprio. Lo Snake è lungo almeno 5 simboli e formerà sempre un gruppo vincente o farà parte di un gruppo vincente più grande.

14. Il primo simbolo su cui si muove lo Snake diventerà il simbolo dello Snake, indicato sulla testa.
15. Tutti i simboli seguenti su cui si muove lo Snake verranno trasformati in questo simbolo dello Snake e diventeranno parte dello Snake, come indicato da una cornice dorata attorno ai simboli.
16. Se uno Snake passa su un simbolo identico al simbolo dello Snake, mangerà questo simbolo, crescerà in lunghezza con un movimento extra di un simbolo e entrerà nello stato di sopravvivenza indicato da una coda gialla. Resterà sulla griglia per la successiva drop avalanche.
17. Se uno Snake non si sposta su un simbolo dello Snake per mangiare durante il suo intero movimento in una drop, morirà e verrà rimosso dalla griglia dopo le valutazioni delle vincite ma prima della drop successiva.
18. Quando uno Snake viene liberato nella griglia, inizialmente sarà in stato di sopravvivenza indicato da una coda gialla. Perciò, sopravviverà sempre alla prima drop avalanche.
19. Per ogni nuova drop avalanche, tutti gli Snake inizieranno nello stato di non sopravvivenza, indicato da una coda blu e un simbolo dello Snake vuoto.
20. Se due Snake si muovono l'uno attraverso il corpo dell'altro, il simbolo in quella posizione diventerà un simbolo Multiplier Wild che inizia con un moltiplicatore x2. Ogni altro Snake che attraversa questo Multiplier Wild raddoppierà il moltiplicatore a x4, x8, ecc. Uno Snake che attraversa e morde il proprio corpo di Snake morirà e verrà rimosso dalla griglia.
21. Più Multiplier Wild in posizioni diverse in un gruppo vincente si moltiplicano tra loro. Un round di gioco termina se viene raggiunta la vincita massima.
22. Le vincite vengono pagate alla fine di un round di gioco.
23. Le puntate non possono essere modificate durante un round di gioco.
24. Il ritorno teorico per il giocatore (RTP) è pari al 95.0%.
25. Il gioco assegna una vincita massima di 25 000 volte la puntata.

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