

ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
BLAST'EM™ DUNGEON

Gewinntabelle:

Sammelanzeigen	Einsatz x Faktor
Lila Edelstein	0,5
Gelber Edelstein	1
Rosa Edelstein	2
Grüner Edelstein	5

Das Ziel bei „Blast'em™ Dungeon“ ist es, Cluster aus mindestens 3 vertikal und/oder horizontal aneinandergrenzenden Werkzeug-Symbolen bzw. gleichfarbigen Steinen zu bilden. Wird ein Cluster gebildet, verschwinden die daran beteiligten Symbole vom Spielfeld und die entstandenen Lücken werden durch bestehende sowie neue Symbole von rechts geschlossen. Zu Beginn des Spiels wählt der/die Spielteilnehmer:in einen der folgenden 4 Charaktere aus: Ritter (blau), Magier (rot), Krieger (gelb) oder Schurke (grün). Alle 4 Charaktere kämpfen im Boss-Monster-Spiel gegen das Boss-Monster sowie weitere 4 kleine Monster (siehe „Boss-Monster-Spiel“).

Sind auf Stein-Symbolen Edelsteine abgebildet und wird mit diesen ein Cluster gebildet, wird die Sammelanzeige des farblich korrespondierenden Edelsteins am oberen Spielfeldrand entsprechend der Edelstein-Anzahl im jeweiligen Cluster befüllt. Wurde eine Sammelanzeige zur Gänze mit 25 Edelsteinen befüllt, wird ein Gewinn laut Gewinntabelle gewährt. Das Spiel endet, wenn keine Cluster mehr gebildet werden können.

Boss-Monster-Spiel:

Auf der linken Displayseite befindet sich das Boss-Monster, das von 4 kleinen Monstern umgeben ist. Immer wenn ein Cluster mit Werkzeug-Symbolen gebildet wird, verringert der zu Beginn des Spiels ausgewählte Charakter die Lebenspunkte des Boss-Monsters um die Symbol-Anzahl des jeweiligen Clusters. Außerdem können die restlichen 3 Charaktere dem Boss-Monster ebenfalls zufällige Lebenspunkte abziehen. Werden dem Boss-Monster insgesamt 100 Lebenspunkte abgezogen, gilt dieses als besiegt und die Spielrunde endet. In diesem Fall wird ein Sofortgewinn in Höhe des 5- bis 10.000-fachen Einsatzes gewährt.

Kleine Monster: Jedes kleine Monster ist jeweils einer der 4 Steinfarben zugeordnet und verfügt über 30 Lebenspunkte. Immer wenn ein Cluster aus Stein-Symbolen gebildet wird, werden dem farblich korrespondierenden Monster Lebenspunkte entsprechend der Symbol-Anzahl des jeweiligen Clusters abgezogen. Außerdem können die restlichen 3 Charaktere den kleinen Monstern ebenfalls zufällige Lebenspunkte abziehen. Werden einem kleinen Monster alle 30 Lebenspunkte abgezogen, gilt dieses als besiegt und es können folgende Effekte ausgelöst werden:

- Der vom/von der Spielteilnehmer:in ausgewählte Charakter erhält ein Herz-Symbol (= Beleber). Können keine Cluster mehr gebildet werden, wird das Herz-Symbol eingesammelt, das Spielfeld geleert und mit neuen Symbolen befüllt.
- Einer der Edelstein-Sammelanzeigen wird ein zufälliger Multiplikator hinzugefügt, der am Ende des Spiels auf den Gewinn aus der jeweiligen Sammelanzeige angewandt wird. Mögliche Multiplikatoren sind: x2, x3, x5, x10 und x20.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 75,00 %

Einsatzklassen:	EUR 5,00
	EUR 3,00
	EUR 2,00
	EUR 1,00
	EUR 0,50