

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
CHIRPAMORE™ DREAMS**

Gewinntabelle:

Gewinnanzeigen	Einsatz x Faktor
Vogelhaus rechts oben (5 Positionen)	10.000
Vogelhaus links oben (4 Positionen)	500
Vogelhaus rechts Mitte (4 Positionen)	30
Vogelhaus links Mitte (4 Positionen)	6
Vogelhaus rechts unten (3 Positionen)	2
Vogelhaus unten Mitte (3 Positionen)	1
Vogelhaus links unten (3 Positionen)	0,5

Das Ziel von „ChirpAmore™ Dreams“ besteht darin, innerhalb von 20 Zügen durch das Tauschen von benachbarten Symbolen am Display horizontale oder vertikale Linien aus 3 oder mehr gleichen aneinandergrenzenden Symbolen zu bilden und dadurch möglichst viele Vögel zu aktivieren. Vögel werden erst in Phase 4 aktiviert (siehe „Phasen zur Aktivierung von Vögeln“). Wurde ein Vogel aktiviert, wird dieser zufällig einer der sich neben dem Display befindenden Gewinnanzeigen (Vogelhäuser) hinzugefügt. Die Gewinnanzeigen verfügen über mehrere Positionen mit verschiedenen Farben. Ein aktivierter Vogel wird nur an eine Position platziert, die dieselbe Farbe wie der jeweilige Vogel aufweist. Erst wenn alle Positionen einer Gewinnanzeige mit Vögeln befüllt werden, wird ein Gewinn laut Gewinntabelle ausbezahlt.

Effekte durch spezielle Symbol-Kombinationen:

- 4 gleiche aneinandergrenzende Symbole in einer Spalte entfernen eine komplette horizontale Linie.
- 4 gleiche aneinandergrenzende Symbole in einer Reihe entfernen eine komplette vertikale Linie.
- 4 gleiche aneinandergrenzende Symbole in einem Quadrat entfernen zufällige Symbole vom Spielfeld.
- 5 gleiche aneinandergrenzende Symbole in einer Reihe oder Spalte entfernen alle Symbole einer zufälligen Farbe.
- 5 gleiche aneinandergrenzende Symbole in einer T- oder L-Form entfernen Symbole in einem 3x3, 5x5 oder 7x7 großen Feld.

Phasen zur Aktivierung von Vögeln:

Phase 1: Vogelnester befinden sich auf dem Display. Grenzen ein oder mehrere Symbole aus einer horizontalen oder vertikalen Linie mit 3 oder mehr gleichen aneinandergrenzenden Symbolen an ein Vogelnest an, werden 4 schlafende und zugedeckte Vögel in einem 2x2 großen Feld sichtbar.

Phase 2: Grenzt ein Symbol aus einer horizontalen oder vertikalen Linie mit 3 oder mehr gleichen aneinandergrenzenden Symbolen an einen der 4 schlafenden und zugedeckten Vögel an, wird dieser aufgedeckt.

Phase 3: Grenzt ein Symbol aus einer horizontalen oder vertikalen Linie mit 3 oder mehr gleichen aneinandergrenzenden Symbolen an einen aufgedeckten schlafenden Vogel an, öffnet dieser seine Augen und wird wach.

Phase 4: Grenzt ein Symbol aus einer horizontalen oder vertikalen Linie mit 3 oder mehr gleichen aneinandergrenzenden Symbolen an einen bereits wachen Vogel mit geöffneten Augen an, wird dieser aktiviert.

Joker-Vogel: Einer der aktivierten Vögel kann zufällig ein Joker-Vogel sein und jeder beliebigen Gewinnanzeige (ausgenommen „Vogelhaus rechts oben“) hinzugefügt werden. Wird eine Gewinnanzeige mit einem Joker-Vogel befüllt, wird der jeweilige Gewinn verdoppelt.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 75 %

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