

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN  
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN  
FRUITY SPINNER**

**Gewinntabelle:**

<b>Sammelanzeigen</b>	<b>Einsatz x Faktor</b>
„7“ (türkis)	7.500
Melone (pink)	100
Orange (orange)	20
Ananas (gelb)	5
Traube (lila)	2
Kirsche (rot)	1

Das Ziel von „Fruity Spinner“ besteht darin, mittels eines Glücksrads genügend übereinstimmende Symbole für die Vervollständigung einer Sammelanzeige zu erspielen. Dem/der Spielteilnehmer:in stehen dazu 6 Spins zur Verfügung.

Das Glücksrad ist wie folgt aufgebaut:

Das äußere Rad enthält Felder mit 3 zufälligen Gewinnsymbolen oder mit allen 6 Gewinnsymbolen.

Das mittlere Rad enthält Felder mit Multiplikatoren in Höhe von x1, x2, x3, x4 und x5.

Das innere Rad enthält leere Felder und Felder mit der Aufschrift „Bonus“, „Super“, „Mega“ und „Preisspiel“.

Mit jedem Spin drehen sich die einzelnen Räder separat voneinander und fügen sich dann zu einem Gewinnsegment zusammen, sobald das Glücksrad stoppt.

Wurde das Gewinnsegment ermittelt, wird der Multiplikator vom mittleren Rad auf die Anzahl der Symbole am äußeren Rad angewandt und diese werden gemäß ihrer neu ermittelten Anzahl den korrespondierenden Sammelanzeigen hinzugefügt. Enthält das Gewinnsegment eine Aufschrift am inneren Rad, werden der korrespondierenden Bonuspunkte- bzw. Preisspiel-Sammelanzeige Punkte entsprechend der Höhe des jeweiligen Multiplikators hinzugefügt.

Wurde eine Sammelanzeige zur Gänze mit 13 Symbolen befüllt, wird ein Gewinn laut Gewinntabelle gutgeschrieben. Jede Sammelanzeige verfügt zudem über eine Zwischenstufe, die einen Extra Spin auf dem Glücksrad gewährt, sobald sie erreicht wurde. Hierzu ist die folgende Anzahl an gesammelten Gewinnsymbolen notwendig:

Sammelanzeige Kirsche: 5 gesammelte Gewinnsymbole

Sammelanzeige Traube: 6 gesammelte Gewinnsymbole

Sammelanzeige Ananas: 7 gesammelte Gewinnsymbole

Sammelanzeige Orange: 8 gesammelte Gewinnsymbole

Sammelanzeige Melone: 9 gesammelte Gewinnsymbole

Sammelanzeige „7“: 10 gesammelte Gewinnsymbole

Das Spiel endet, wenn keine Spins mehr übrig sind. Pro Spiel kann jede Sammelanzeige nur einmal vervollständigt und der daraus resultierende Betrag nur einmal gewonnen werden.

### **Bonusspiel:**

Wurde eine Bonuspunkte-Sammelanzeige zur Gänze mit 5 Bonuspunkten befüllt, wird das korrespondierende Bonusspiel („Bonus“, „Super Bonus“ oder „Mega Bonus“) ausgelöst. Wurden mehr als 5 Bonuspunkte für dieselbe Bonuspunkte-Sammelanzeige erzielt, werden die überschüssigen Bonuspunkte nach der Aktivierung des jeweiligen Bonusspiels dessen Bonuspunkte-Sammelanzeige hinzugefügt und für den nächsten Spin gespeichert.

Alle Bonusspiele werden auf demselben Bonusdisplay mit zunächst 20 verdeckten Karten gespielt. Bei jedem Bonusspiel hat der/die Spielteilnehmer:in die Möglichkeit, 5 Karten aufzudecken, die Upgrades enthüllen. Wurden zwei identische Karten aufgedeckt, werden diese vom Bonusdisplay entfernt und das auf der Karte ausgewiesene Upgrade gewährt. Alle anderen aufgedeckten und verdeckten Karten verbleiben auf dem Bonusdisplay und der Zwischenstand wird für das nächste Bonusspiel gespeichert. Für die Dauer des Bonusspiels „Super Bonus“ bzw. „Mega Bonus“ wird jeweils ein zusätzliches Display mit 2 bzw. 4 zufälligen Karten freigeschaltet. Diese können mit identischen Karten vom Bonusdisplay Paare bilden und so ein Upgrade gewähren. Auch hierbei werden die am Upgrade beteiligten Karten vom zusätzlichen Display entfernt und der Zwischenstand wird gespeichert. Folgende Upgrades sind möglich:

Doppel-Spins: Dem/der Spielteilnehmer:in werden 2 zusätzliche Spins gewährt.

Multiplikator-Upgrade: Zufällige Multiplikatoren auf dem mittleren Rad werden um den Faktor 1 erhöht.

Preis-Upgrade: Die auf den Sammelanzeigen (mit Ausnahme von „7“) ausgewiesenen möglichen Gewinne werden um 50 % erhöht.

Multi-Fill: 1 bzw. 2 zufällige Felder mit 3 Gewinnsymbolen am äußeren Rad werden in 1 bzw. 2 Felder mit allen 6 Gewinnsymbolen umgewandelt.

Mystery-Fill: Insgesamt 5–10 Gewinnsymbole werden zufälligen Gewinnsymbol-Sammelanzeigen hinzugefügt.

Max-Preise: Die auf den Sammelanzeigen (mit Ausnahme von „7“) ausgewiesenen möglichen Gewinne werden um 100 % erhöht.

Gewinnsymbol-Upgrade: Entsprechend des auf der Karte abgebildeten Gewinnsymbols werden der korrespondierenden Sammelanzeige 2, 3, 4, 5 oder 6 Gewinnsymbole hinzugefügt.

Preisspiel-Upgrade: Der Preisspiel-Sammelanzeige werden 2, 3 oder 4 Punkte hinzugefügt oder das Preisspiel wird direkt aktiviert.

Aktiviere Preisspiel: Das Preisspiel wird direkt freigeschaltet.

### **Preisspiel:**

Wurde die Preisspiel-Sammelanzeige zur Gänze mit 7 Punkten befüllt, wird das Preisspiel mit einem eigenen Glücksrad ausgelöst, das wie folgt aufgebaut ist:

Das äußere Rad enthält Felder mit Sofortgewinnen in Höhe des 0,4- bis 4-Fachen des Gesamteinsatzes.

Das mittlere Rad enthält Felder mit Multiplikatoren in Höhe von x1, x2, x3, x4, x5, x6 oder x10.

Das innere Rad enthält leere Felder und Felder mit 1 Extra Spin.

Auch hier drehen sich die einzelnen Räder separat voneinander und fügen sich dann zu einem Gewinnsegment zusammen, sobald das Glücksrad stoppt. Wurde das Gewinnsegment ermittelt, wird der Multiplikator vom mittleren Rad auf den Sofortgewinn am äußeren Rad angewandt. Enthält das Gewinnsegment am inneren Rad 1 Extra Spin, wird der ermittelte Sofortgewinn zum Gesamtgewinn hinzugefügt und ein weiterer Spin am Glücksrad gewährt. Der neu ermittelte Sofortgewinn wird ebenfalls dem Gesamtgewinn hinzugefügt und dieser am Ende des Preisspiels ausbezahlt.

**Einsatz und Ausschüttung:**

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 80 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,20

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 10,00