

ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
GEMIX

Gewinntabelle:

Gruppen-größe	Stein blau	Stein türkis	Stein lila	Stein grün	Stein orange	Stein rosa	Stein rot	Stein gelb
	Einsatz* x Faktor							
5	0,10	0,20	0,30	0,50	1,00	1,50	2,50	3,50
6	0,20	0,30	0,40	0,60	1,20	2,00	3,50	7,00
7	0,30	0,40	0,50	0,80	1,50	3,00	5,00	10,00
8	0,40	0,50	0,70	1,20	2,50	4,00	7,50	15,00
9	0,50	0,80	1,00	2,00	5,00	7,50	10,00	25,00
10-11	0,80	1,20	2,00	4,00	8,00	12,00	15,00	40,00
12-14	2,00	3,00	5,00	10,00	25,00	50,00	100,00	200,00
15+	7,50	10,00	15,00	30,00	100,00	200,00	500,00	1.000,00

* „Einsatz“ bezieht sich bei „Gemix“ auf den Gesamteinsatz.

Symbole:

5 oder mehr übereinstimmende Gewinnsymbole, die horizontal oder vertikal miteinander verbunden sind, stellen eine Gewinnkombination dar. Nur die höchste Gewinnkombination wird ausbezahlt.

An einer Gewinnkombination beteiligte Symbole verschwinden nach Auszahlung von den Walzen und werden durch von oben herabfallende Symbole ersetzt (= Tumble-Feature).

Joker-Symbole ersetzen alle oben angeführten Gewinnsymbole für die Bildung einer Gewinnkombination. Joker-Symbole können nur erscheinen, wenn im jeweiligen Spin kein Gewinn erzielt wurde.

Welten:

Bei jedem Spin ist ein Muster auf den Walzen aktiv, das durch farblich markierte Walzenpositionen angezeigt wird. Das Spiel beinhaltet verschiedene Welten, wobei jede Welt 3 unterschiedliche Muster aufweist. Wird auf allen Walzenpositionen eines aktiven Musters eine Gewinnkombination gebildet, gilt das Muster als erfolgreich abgeschlossen. Werden alle 3 Muster einer Welt erfolgreich abgeschlossen, wird die nächste Welt erreicht und der Weltbonus gewährt (siehe „Weltbonus“). Joker-Symbole können je nach Welt in unterschiedlicher Form erscheinen:

- „Bergarbeiter-Welt“: Bis zu 10 Joker-Symbole können auf zufälligen Positionen auf den Walzen erscheinen.
- „Prinzessinnen-Welt“: Joker-Symbole expandieren von einer zufälligen Randpositionen des Displays bis zu einer zufälligen anderen.
- „Zauber-Welt“: Bis zu 8 Joker-Symbole können als Sticky-Wild-Symbole auf zufälligen Positionen auf den Walzen erscheinen und verbleiben bis zum Ende des Spins (oder bis die Kristallladung aktiviert wird) auf den Walzen.

Weltbonus:

Rechts neben den Walzen befindet sich der Weltbonus-Zähler. Immer wenn eine Gewinnkombination gebildet wird, werden dem Weltbonus-Zähler 10 % des Gewinns hinzugefügt. Der gesammelte Betrag im Weltbonus-Zähler wird jedes Mal ausbezahlt, wenn eine Welt erfolgreich abgeschlossen und auf allen 3 Mustern der jeweiligen Welt Gewinnkombinationen gebildet wurden. Jedes Mal, wenn der Weltbonus gewährt wurde, wird dieser auf 0 € zurückgesetzt.

Kristallladung:

Aufeinanderfolgende Gewinnkombinationen mit mindestens 20 beteiligten Symbolen während eines Spins laden den Kristall rechts neben dem Display zur Gänze auf und aktivieren nach Ende des Tumble-Features zufällig eines der folgenden Features:

- Nova-Explosion: ein zufälliges Symbol am Display wird ausgewählt und explodiert. Dabei werden zufällige andere Symbole am Display entfernt. Auf angrenzenden Positionen des explodierten Symbols erscheinen im Anschluss Instanzen desselben zufälligen Symbols.
- Kristallverformung: alle Instanzen eines zufälligen Symbols verwandeln sich in dasselbe zufällige Symbol.
- Lichtstrahl: ein zufälliges Symbol am Display wird ausgewählt und alle Symbole in derselben Zeile und Spalte des ausgewählten Symbols verwandeln sich in zufällige andere Symbole.
- Kettenblitz: ein Blitz zwischen 2 Eck-Symbolen wird gebildet und alle vom Blitz getroffenen Symbole verwandeln sich zufällig in eines der beiden Eck-Symbole.

Mega-Ladung:

Aufeinanderfolgende Gewinnkombinationen mit 40 oder mehr beteiligten Symbolen während eines Spins und vor Aktivierung der Kristallladung lösen die Mega-Ladung aus. Dabei werden alle Gewinne des aktuellen Spins verdreifacht. Die Mega-Ladung kann während eines Spins nur 1-mal ausgelöst werden.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 94,78 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,10

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 40,00