

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN**  
**ELEKTRONISCHE LOTTERIEN**  
**LE COWBOY™**

**Gewinntabelle:**

Gruppen- größe	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14+
	<b>Einsatz* x Faktor</b>					
10	0,20	0,40	0,60	2,00	10,00	50,00
J	0,20	0,40	0,60	2,00	10,00	50,00
Q	0,20	0,40	0,60	2,00	10,00	50,00
K	0,20	0,40	0,60	2,00	10,00	50,00
A	0,20	0,40	0,60	2,00	10,00	50,00
Hut	0,40	0,60	1,00	3,00	15,00	75,00
Kaktus	0,40	0,60	1,00	3,00	15,00	75,00
Revolver	0,60	1,00	2,00	5,00	20,00	100,00
Büffelschädel	0,60	1,00	2,00	5,00	20,00	100,00
Sheriffstern	1,00	1,40	3,00	10,00	50,00	200,00

\* „Einsatz“ bezieht sich bei „Le Cowboy™“ 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 sowie alle Instanzen der an einer Gewinnkombination beteiligten Symbole verschwinden von den Walzen und werden durch von oben herabfallende Symbole ersetzt (= Super-Kaskade).

Wild-Symbole ersetzen jedes oben angeführte Gewinnsymbol für die Bildung einer Gewinnkombination.

**Revolver-Enthüllungen:**

Sind Wild-Symbole Teil einer Gewinnkombination, verwandeln sie sich in Revolvertrommel-Symbole. Jedes Revolvertrommel-Symbol verfügt über 2-6 Patronen. Mit den Patronen werden zufällige Symbole auf den Walzen getroffen, die sich anschließend in Spezial-Symbole verwandeln. Folgende Spezial-Symbole sind möglich: Münz-Symbole, Diamant-Symbole, Kleeblatt-Symbole, Beutel-Symbole und Reload-Symbole.

Wurden alle verfügbaren Patronen der Revolvertrommel-Symbole verbraucht, laden Reload-Symbole die vorhandenen Revolvertrommel-Symbole erneut mit 2-6 Patronen auf.

Münz-Symbole können als Bronzemünzen mit den Werten x1, x2, x3 und x4, als Silbermünzen mit den Werten x5, x10, x15 und x20 und als Goldmünzen mit den Werten x25, x50 und x100 erscheinen. Wird eine Bronzemünze von einer Patrone getroffen, wird sie zu einer zufälligen Silbermünze aufgewertet. Wird eine Silbermünze von einer Patrone getroffen, wird sie zu einer zufälligen Goldmünze aufgewertet. Münz-Symbole enthalten ihre Werte erst, sobald alle Patronen der Revolvertrommel-Symbole aufgebraucht sind und kein Reload-Symbol mehr auf den Walzen erscheint.

Diamant-Symbole können mit folgenden Werten auf den Walzen erscheinen: x150, x250 und x500. Diamant-Symbole enthüllen ihre Werte erst, sobald alle Patronen der Revolvertrommel-Symbole aufgebraucht sind und kein Reload-Symbol mehr auf den Walzen erscheint.

Nachdem alle Münz- und Diamant-Symbole ihre Werte enthüllt haben, aktivieren die sich auf den Walzen befindenden Kleeblatt-Symbole folgende Funktionen:

Grünes-Kleeblatt-Symbole: multiplizieren die Werte der Münz-, Diamant- und Beutel-Symbole auf an ihnen angrenzenden Walzenpositionen zufällig mit einem der folgenden Werte: x2, x3, x4, x5, x10 oder x20. Wird ein Grünes-Kleeblatt-Symbol von einer Patrone getroffen, wird es zu einem zufälligen Goldenes-Kleeblatt-Symbol aufgewertet.

Goldenes-Kleeblatt-Symbole: multiplizieren die Werte aller Münz-, Diamant- und Beutel-Symbole auf den Walzen zufällig mit einem der folgenden Werte: x2, x3, x4, x5, x10 oder x20.

Beutel-Symbole werden nach den Kleeblatt-Symbolen aktiviert und sammeln einmalig nach ihrem Erscheinen die Werte der Münz- und Diamant-Symbole sowie der anderen Beutel-Symbole ein. Nachdem das letzte Beutel-Symbol aktiviert wurde, verschwinden die Kleeblatt- und Reload-Symbole von den Walzen und es werden neuerlich Spezial-Symbole enthüllt. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis keine neuen Beutel-Symbole mehr erscheinen. Am Ende des Features werden die Werte aller Münz-, Diamant- und Beutel-Symbole auf den Walzen addiert und mit dem Gesamteinsatz multipliziert. Der daraus resultierende Betrag wird ausbezahlt.

#### **„High Noon Saloon“-Feature:**

3 FS-Symbole lösen das „High Noon Saloon“-Feature mit 10 Freispiele aus. Während des Features besteht eine erhöhte Chance auf Revolver-Enthüllungen. 2 bzw. 3 FS-Symbole lösen während des Features 2 bzw. 4 weitere Freispiele aus.

**Bonus-Risiko:** Vor Beginn der Freispiele hat der/die Spielteilnehmer:in die Möglichkeit, das „High Noon Saloon“-Feature zu starten oder ein Bonus-Risiko-Spiel zu spielen, in dem folgende Ergebnisse möglich sind:

- Das Feature wird zum „Trail of Trickery“-Feature aufgewertet.
- Der/die Spielteilnehmer:in gewinnt das 1-, 2-, 3-, 4-, 5-, 10-, 15-, 20-, 25-, 50- oder 100-Fache des Gesamteinsatzes und das Feature wird beendet.

#### **„Trail of Trickery“-Feature:**

4 FS-Symbole lösen das „Trail of Trickery“-Feature mit 10 Freispiele aus. Während des Features wird für jede Gewinnkombination 1 Patrone einem Sammler oberhalb der Walzen hinzugefügt. Mit den gesammelten Patronen werden im letzten Freispiel zufällige Symbole auf den Walzen getroffen, die sich anschließend in Spezial-Symbole verwandeln. Sobald der Sammler aktiviert wird, können keine weiteren FS-Symbole auf den Walzen landen. 2 bzw. 3 FS-Symbole lösen während des Features 2 bzw. 4 weitere Freispiele aus.

**Bonus-Risiko:** Vor Beginn der Freispiele hat der/die Spielteilnehmer:in die Möglichkeit, das „Trail of Trickery“-Feature zu starten oder ein Bonus-Risiko-Spiel zu spielen, in dem folgende Ergebnisse möglich sind:

- Das Feature wird zum „Pistols at Dawn“-Feature aufgewertet.

- Der/die Spielteilnehmer:in gewinnt das 5-, 10-, 15-, 20-, 25-, 50-, 100-, 150-, 250- oder 500-Fache des Gesamteinsatzes und das Feature wird beendet.

#### **„Pistols at Dawn“-Feature:**

5 FS-Symbole lösen das „Pistols at Dawn“-Feature mit 10 Freispielen aus. Das „Pistols at Dawn“-Feature funktioniert wie das „Trail of Trickery“-Feature, allerdings startet der Sammler für Patronen bei 5 und wird in jedem Freispiel ausgelöst. Während der Freispiele wird der Sammler nur zurückgesetzt, wenn er einmal aktiviert wurde. Zusätzlich können Münz-Symbole nur mit folgenden Werten erscheinen: x5, x10, x15, x20, x25, x50, x100.

#### **Feature kaufen:**

Das „High Noon Saloon“-Feature kann für das 65-Fache des gewählten Gesamteinsatzes (bis zu einem Gesamteinsatz von 0,60 Euro) direkt ausgelöst werden.

Das „Trail of Trickery“-Feature kann für das 250-Fache des gewählten Gesamteinsatzes (bis zu einem Gesamteinsatz von 0,20 Euro) direkt ausgelöst werden.

#### **Ante Bet (= FeatureSpins™):**

Das Basisspiel kann in einer abgewandelten Variante gespielt werden.

- 1. Standardspiel:** Das Basisspiel wird ohne zusätzliche Kosten gespielt.
- 2. Ante Bet 1 (Bonushunt):** Für das 3-Fache des gewählten Gesamteinsatzes wird im Basisspiel die Anzahl der FS-Symbole erhöht, sodass sich die Chance auf Freispiele um das 5-Fache erhöht.
- 3. Ante Bet 2 (Wild West):** Für das 75-Fache des gewählten Gesamteinsatzes (bis zu einem Gesamteinsatz von 0,60 Euro) erscheinen bei jedem Spin mindestens 2 Wild-Symbole.

Die Erhöhung des Einsatzes durch Ante Bet wirkt sich nicht auf die Gewinntabelle (Gewinnhöhe) aus. Gewinne mit aktiviertem Ante Bet sind genauso hoch wie Gewinne mit deaktiviertem Ante Bet.

**Der Höchstgewinnbetrag ist auf das 25.000-Fache des Gesamteinsatzes (ohne Ante Bet) limitiert. Falls ein Gewinn das 25.000-Fache des Gesamteinsatzes (ohne Ante Bet) erreicht, wird die Runde beendet, der Gewinn ausbezahlt und alle verbleibenden Features verfallen.**

#### **Einsatz und Ausschüttung:**

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 94,31 % – 94,36 %

Durchschnittliche Ausschüttung mit Ante Bet 1: ca. 94,34 % – 94,42 %

Durchschnittliche Ausschüttung mit Ante Bet 2: ca. 94,20 %

Durchschnittliche Ausschüttung mit „High Noon Saloon“-Feature kaufen: ca. 94,23 % – 94,31 %

Durchschnittliche Ausschüttung mit „Trail of Trickery“-Feature kaufen: ca. 94,24 % – 94,28 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,05

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 10,00

Minimaler Gesamteinsatz mit Ante Bet 1: EUR 0,15

Maximaler Gesamteinsatz mit Ante Bet 1: EUR 30,00

Minimaler Gesamteinsatz mit Ante Bet 2: EUR 3,75

Maximaler Gesamteinsatz mit Ante Bet 2: EUR 45,00