

ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN ELEKTRONISCHE LOTTERIEN MONOPOLY CASH IS KING

Gewinntabelle:

Übereinstimmende Symbole (ganz links beginnend, neben- einanderliegend)	Gewinnklasse 1 (3 Symbole)	Gewinnklasse 2 (4 Symbole)	Gewinnklasse 3 (5 Symbole)
	Einsatz* x Faktor	Einsatz* x Faktor	Einsatz* x Faktor
„1 Haus“ (türkis)	0,2	0,8	4
„2 Häuser“ (lila)	0,2	0,8	4
„3 Häuser“ (blau)	0,2	0,8	4
„4 Häuser“ (grün)	0,2	1	6
Hotel (rot)	0,2	1	6
Bügeleisen	0,4	1,2	8
Wasserhahn	0,6	1,6	12
Glühbirne	0,8	2	20
Automobil	1,2	2,4	24
Lokomotive	2	4	40
Münze (Wild)	-	-	40

*, „Einsatz“ bezieht sich bei „Monopoly Cash Is King“ auf den Gesamteinsatz. „Monopoly Cash Is King“ wird mit 25 fixen Gewinnlinien gespielt (siehe „Einsatz und Ausschüttung“).

Symbole:

3 oder mehr übereinstimmende Gewinnsymbole, ganz links beginnend und nebeneinanderliegend, auf einer oder mehreren Gewinnlinien, stellen eine Gewinnkombination dar. Nur der höchste Gewinn pro Gewinnlinie wird nach Abschluss eines Spins gewertet und ausbezahlt.

Das Wild-Symbol ersetzt alle anderen oben angeführten Gewinnsymbole für die Bildung einer Gewinnkombination.

Das Mr.-Monopoly-Symbol (= Mr. Monopoly) kann nur auf Walze 5 erscheinen.

Gewinnsymbole können mit Bargeldstickern versehen auf den Walzen landen. Die Bargeldsticker können nur auf den Walzen 1 bis 4 landen und weisen Geldwerte des 1-, 2-, 5-, 10-, 20-, 50-, 100-, 200-, 500-, 1.000- oder 5.000-fachen Gesamteinsatzes auf. Landet Mr. Monopoly gemeinsam mit bis zu 5 Bargeldstickern auf den Walzen, werden die Geldwerte der Bargeldsticker eingesammelt und ausbezahlt. Landen 6 oder mehr Bargeldsticker gleichzeitig mit Mr. Monopoly auf den Walzen, wird anstelle der Auszahlung der Geldwerte das Halten-&-Neudrehen-Feature ausgelöst (siehe „Halten-&-Neudrehen-Feature“).

Halten-&-Neudrehen-Feature:

Landen 6 oder mehr Bargeldsticker gleichzeitig mit Mr. Monopoly auf den Walzen, wird das Halten-&-Neudrehen-Feature mit 3 Respins ausgelöst. Alle Symbole werden von den Walzen entfernt und die Bargeldsticker bleiben für die Dauer des Features auf ihren Positionen fixiert. Es können nur neue Bargeldsticker auf den Walzen landen und diese

bleiben ebenfalls für die Dauer des Features auf ihren Positionen fixiert. Jeder neue Bargeldsticker setzt die Anzahl der Respins auf 3 zurück. Das Feature endet, sobald 3 Drehungen ohne neue Bargeldsticker durchgeführt wurden oder alle Walzenpositionen belegt sind. Am Ende des Features werden die Werte der Bargeldsticker auf den Walzen eingesammelt und der daraus resultierende Betrag ausbezahlt.

Feature-Walzen:

Am oberen Spielfeldrand befinden sich 3 zusätzliche Walzen (= Feature-Walzen). Während des Basisspiels ist nur Feature-Walze 2 aktiv. Auf Feature-Walze 2 können Gemeinschaftsfeldkarten, Besitzkarten oder Ereignisfeldkarten landen. Feature-Walze 1 und Feature-Walze 3 können nur während des Gratis-Drehs-Features aktiviert werden (siehe Ereignisfeldkarte „Gratis Drehs“) und es können nur Besitzkarten darauf landen. Landet Mr. Monopoly gemeinsam mit einer Karte auf den Walzen, wird das entsprechende Feature gewährt:

- Gemeinschaftsfeldkarte: Landet die Gemeinschaftsfeldkarte gleichzeitig mit Mr. Monopoly auf den Walzen, wird zufällig eines der folgenden Features für den aktuellen Spin gewährt:
 - Gewinn-Multiplikator: Ein zufälliger Multiplikator von x5, x10, x15, x20 oder x25 wird auf die Liniengewinne angewandt.
 - Zufällige Wilds: 2, 3 oder 4 Wild-Symbole werden auf zufälligen Walzenpositionen platziert.
 - Wild-Walzen: 1 oder 2 zufällige Walzen werden vollständig mit Wild-Symbolen belegt.
- Besitzkarte: Landet eine Besitzkarte (blau, lila, orange oder gold) gleichzeitig mit Mr. Monopoly auf den Walzen, werden Geldpreise für jedes sich auf den Walzen befindliche Haus-Symbol („1 Haus“, „2 Häuser“, „3 Häuser“, „4 Häuser“, „Hotel“) gewährt. Die Geldpreise ergeben sich aus der Multiplikation des Gesamteinsatzes mit folgenden Faktoren:

<u>Besitz-</u> <u>karte (blau):</u>	<u>Besitz-</u> <u>karte (lila):</u>	<u>Besitz-</u> <u>karte (orange):</u>	<u>Besitz-</u> <u>karte (gold):</u>
1 Haus: 0,5x	1 Haus: 1x	1 Haus: 1,5x	1 Haus: 2x
2 Häuser: 1x	2 Häuser: 1,5x	2 Häuser: 2x	2 Häuser: 2,5x
3 Häuser: 1,5x	3 Häuser: 2x	3 Häuser: 2,5x	3 Häuser: 3x
4 Häuser: 2x	4 Häuser: 2,5x	4 Häuser: 3x	4 Häuser: 4x
Hotel: 2,5x	Hotel: 3x	Hotel: 4x	Hotel: 5x

- Ereignisfeldkarte „Gratis Drehs“: Landet die Ereignisfeldkarte „Gratis Drehs“ gleichzeitig mit Mr. Monopoly auf den Walzen, wird das Gratis-Drehs-Feature ausgelöst. Das Gratis-Drehs-Feature startet mit 5 Gratis-Drehs. Mr. Monopoly bleibt während des Features in der Mitte von Walze 5 fixiert. Landet während des Gratis-Drehs-Features eine Besitzkarte auf Feature-Walze 2, werden Feature-Walze 1 und Feature-Walze 3 für die aktuelle Drehung aktiviert und entsprechend der dort befindlichen Besitzkarten Geldpreise gewährt. Landet während des Gratis-Drehs-Features erneut die Ereignisfeldkarte „Gratis Drehs“ auf der Feature-Walze 2, werden 5 zusätzliche Gratis-Drehs gewährt.

Jackpot-Auszahlung:

Jackpot-Bezeichnung	Mega Drop	Hourly Drop
Jackpot-Betrag	EUR 5.000	EUR 50

Erscheinen 3 Jackpot-Symbole auf den Walzen, wird zufällig einer der oben genannten Jackpots gewonnen. Zusätzlich zum Jackpot-Betrag aus der obigen Tabelle wird ein zusätzlicher Jackpot-Gewinn ausgezahlt, der sich aus allen Red-Tiger-Jackpot-Spielen auf win2day speist. Die Jackpots können durch das Spielen eines der Red-Tiger-Jackpot-Spiele auf win2day zufällig ausgelöst werden. Das kürzeste mögliche Intervall des Hourly Drop Jackpot ist stündlich, es kann aber auch zu längeren Intervallen ohne Auslösung kommen.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 96,07 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,10

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 20,00

Anzahl fixer Gewinnlinien: 25