

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
OCEAN HUNTER™**

Gewinntabelle:

Übereinstimmende Symbole (ganz links beginnend, nebeneinanderliegend)

	Gewinnklasse 1 (3 Symbole)	Gewinnklasse 2 (4 Symbole)	Gewinnklasse 3 (5 Symbole)
	Einsatz* x Faktor	Einsatz* x Faktor	Einsatz* x Faktor
10	5	10	20
J	5	10	30
Q	10	20	40
K	15	30	60
A	20	40	80
Perlen	30	60	100
Truhe	40	80	150
Taucherin	50	100	200
Taucher	100	150	300
Ocean Hunter	150	250	500

*„Einsatz“ bezieht sich bei „Ocean Hunter™“ auf die gewählte Einsatzklasse (Münzwert). Zur Ermittlung des Gesamteinsatzes wird bei „Ocean Hunter™“ ein fixer Multiplikator von 20 verwendet. Bei Aktivierung der Extra-Bait-Bet-Funktion erhöht sich der Multiplikator auf 30. „Ocean Hunter™“ wird mit 20 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.

Wild-Symbole ersetzen jedes oben angeführte Gewinnsymbol für die Bildung einer Gewinnkombination und können nur während des Wild-Frenzy- und Free-Spins-Features erscheinen.

Wild-Frenzy-Feature:

Bei jedem Spin kann zufällig das Wild-Frenzy-Feature ausgelöst werden. Dabei werden den Walzen bis zu 4 Wild-Symbole hinzugefügt. Während des Wild-Frenzy-Features können Wild-Symbole mit einem zufälligen Multiplikatorwert zwischen 2x und 4x versehen sein, der auf den Gewinn angewandt wird, an dem das jeweilige Wild-Symbol mit Multiplikatorwert beteiligt ist. Sind mehrere Wild-Symbole mit Multiplikatorwert an derselben Gewinnkombination beteiligt, werden die Multiplikatorwerte addiert.

Free-Spins-Feature:

3 oder mehr Scatter-Symbole lösen das Free-Spins-Feature aus und gewähren 15 Free Spins.

Sammlung von Sauerstoffflaschen-Symbolen:

Während des Free-Spins-Features ist zunächst ein Walzenset aktiv, drei weitere können durch die Sammlung von Sauerstoffflaschen-Symbolen freigeschaltet werden.

Nach 10 gesammelten Sauerstoffflaschen wird das 2. Walzenset freigeschaltet und es wird für die restliche Dauer des Features auf der 5. Walze eines jeden aktiven Walzensets ein 1x3 großes Stacked-Wild-Symbol platziert. Außerdem werden 2 zusätzliche Free Spins gewährt.

Werden ein zweites Mal 10 Sauerstoffflaschen gesammelt, wird das 3. Walzenset freigeschaltet und es wird für die restliche Dauer des Features auf der 4. und 5. Walze eines jeden aktiven Walzensets ein 1x3 großes Stacked-Wild-Symbol platziert. Außerdem werden 2 zusätzliche Free Spins gewährt.

Werden ein drittes Mal 10 Sauerstoffflaschen gesammelt, wird das 4. Walzenset freigeschaltet und es wird für die restliche Dauer des Features auf der 3., 4. und 5. Walze eines jeden aktiven Walzensets ein 1x3 großes Stacked-Wild-Symbol platziert. Außerdem werden 2 zusätzliche Free Spins gewährt.

Zusätzlich werden für jedes Scatter-Symbol, das während des Features erscheint, 3 weitere Free Spins gewährt.

Extra-Bait-Bet:

Das Basisspiel kann in einer abgewandelten Variante gespielt werden.

- 1. Standardspiel:** Das Basisspiel wird ohne zusätzliche Kosten gespielt.
- 2. Extra-Bait-Bet:** Für eine 50%-Erhöhung des Einsatzmultiplikators von 20 auf 30 wird im Basisspiel die Chance auf das Wild-Frenzy- sowie auf das Free-Spins-Feature erhöht. Während der Extra-Bait-Bet verdoppeln Scatter-Symbole ihre Größe und können zur Gänze oder nur teilweise auf den Walzen landen. Sie werden jedoch weiterhin als 1 Symbol gezählt.

Die Erhöhung des Einsatzes durch Extra-Bait-Bet wirkt sich nicht auf die Gewinn Tabelle (Gewinnhöhe) aus. Gewinne mit aktivierter Extra-Bait-Bet sind genauso hoch wie Gewinne mit deaktivierter Extra-Bait-Bet.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 95,99 %

Einsatzklasse (Münzwert): EUR 0,01–1,20

Zur Ermittlung des Gesamteinsatzes wird ein fixer Multiplikator von 20 verwendet. Bei Aktivierung der Extra-Bait-Bet erhöht sich der Multiplikator auf 30.

Anzahl fixer Gewinnlinien: 20