

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
RICH WILDE AND THE TOME OF DEAD**

Gewinntabelle:

Gruppen- größe	Krug blau	Krug grün	Krug lila	Krug türkis	Anch	Skarabäus	Anubis	Pharao
	Einsatz* x Faktor							
4	0,1	0,2	0,3	0,4	0,8	1	1,2	2
5	0,2	0,3	0,5	0,6	1,5	2	2,4	4
6	0,3	0,5	0,8	1	3	4	5	8
7	0,6	0,8	1,2	1,6	6	8	10	16
8	1,2	1,6	2	3	10	15	18	32
9	1,8	2,4	3,2	4	15	20	25	50
10+	3	4	5	6	25	30	40	100

*„Einsatz“ bezieht sich bei „Rich Wilde and the Tome of Dead“ auf den Gesamteinsatz.

Symbole:

4 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).

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

Erscheint ein Rich-Wilde-Wild-Symbol auf den Walzen, kann es einen zufälligen Multiplikatorwert enthalten, der auf die Gewinnkombination angewandt wird, an der das Rich-Wilde-Wild-Symbol beteiligt ist. Rich-Wilde-Wild-Symbole können im Basisspiel mit Multiplikatorwerten in der Höhe von 2x, 3x, 4x oder 5x sowie im Bonuspiel in der Höhe von 2x, 3x, 5x oder 10x erscheinen. Ist mehr als ein Rich-Wilde-Wild-Symbol mit Multiplikator an einer Gewinnkombination beteiligt, wird nur der höchste Multiplikatorwert angewendet.

Erscheint ein 2x2 Felder großes Ammit-the-Devourer-Wild-Symbol, bewegt es sich 3-mal zufällig über die Walzen. Alle daraus resultierenden Gewinne werden ausbezahlt.

Erscheinen Rich-Wilde-Wild-Symbole gleichzeitig mit einem Ammit-the-Devourer-Wild-Symbol, werden ihre Multiplikatoren multipliziert (bis zu einem maximalen Multiplikatorwert von 40x).

Augenmarkierungen (All-Seeing-Eyes):

Auf dem Display können an zufälligen Positionen Augenmarkierungen (türkiser Rahmen) erscheinen. Sind Symbole auf markierten Positionen Teil einer Gewinnkombination, werden 2–4 Altar-Wild-Symbole auf zufälligen Positionen auf dem Display platziert, sobald keine weiteren Gewinnkombinationen mehr gebildet werden können.

Ritual:

Symbole, die an einer Gewinnkombination beteiligt sind, laden das Ritual links neben der Walzenmatrix auf und werden einem Zähler hinzugefügt. Das Ritual wird immer nur für den jeweiligen Spin aufgeladen und danach wird der Zähler wieder zurückgesetzt.

Nach 8, 16 und 30 Symbolen werden den Walzen jeweils 2–4 Altar-Wild-Symbole hinzugefügt. Wird mit einem der Altar-Wild-Symbole, die nach 16 Symbolen hinzugefügt wurden, eine Gewinnkombination gebildet, wird der Ritualeffekt „Devour“ ausgelöst. Wird mit einem der Altar-Wild-Symbole, die nach 30 Symbolen hinzugefügt wurden, eine Gewinnkombination gebildet, wird der Ritualeffekt „Judgement“ ausgelöst (siehe „Ritualeffekte“).

Nach den Ritualeffekten wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt. Wenn ein zweiter (und/oder dritter) Aufladungseffekt erzielt wird, bevor der erste (und/oder zweite) Aufladungseffekt gespielt werden kann, wird nur der letztere Aufladungseffekt vergeben.

Ritualeffekte:

- „Protection“: fügt den Walzen 2–4 Altar-Wild-Symbole hinzu.
- „Devour“: entfernt Symbole in allen diagonalen Richtungen, die sich 2 Positionen entfernt befinden, sowie Symbole in allen horizontalen und vertikalen Richtungen, die sich 3 Positionen entfernt befinden (wenn möglich). Die entfernten Symbole laden das Ritual weiter auf.
- „Judgement“: wertet ein zufälliges niedrigzahlendes Symbol (Krug-Symbol) zu einem zufälligen höherwertigen Symbol („Anch“, „Skarabäus“, „Anubis“, „Pharao“) auf.

Banishment-Free-Spins-Feature:

Erreicht der Zähler des Rituals 48 Symbole, wird das Banishment-Free-Spins-Feature ausgelöst und 1 Banishment-Free-Spin gewährt. Während des Banishment-Free-Spins wird 3-mal ein zufälliger Ritualeffekt ausgelöst (siehe „Ritualeffekte“). Wird der Ritualeffekt „Protection“ ausgelöst, werden garantiert 4 Altar-Wild-Symbole hinzugefügt. Wird das Banishment-Free-Spins-Feature mit mehr als 48 Symbolen ausgelöst, wird für je 4 zusätzliche Symbole 1 zusätzlicher Ritualeffekt hinzugefügt – bis zu einem Maximum von insgesamt 7 Ritualeffekten. Die Effekte werden ausgelöst, sobald während des Banishment-Free-Spins keine Gewinne mehr erzielt werden. Wurden alle vorhandenen Ritualeffekte ausgelöst, ist das Feature beendet.

Während des Banishment-Free-Spins-Features sind 12 normale und 6 spezielle Augenmarkierungen am Display sichtbar. Ein Auge wird geöffnet, indem an der Stelle einer

Augenmarkierung ein Gewinn erzielt wird. Werden alle 12 normalen Augen auf dem Display geöffnet, erscheint das Ammit-the-Devourer-Wild-Symbol auf dem Display. Werden zusätzlich 4, 5 bzw. 6 spezielle Augen geöffnet, wird ein Multiplikator von 2x, 3x bzw. 4x auf alle Gewinne angewandt, an denen das Ammit-the-Devourer-Wild-Symbol beteiligt ist.

Der Höchstgewinnbetrag ist auf das 5.000-Fache des Gesamteinsatzes limitiert. Falls ein Gewinn das 5.000-Fache des Gesamteinsatzes erreicht, wird die Runde beendet, der Gewinn ausbezahlt und alle verbleibenden Features verfallen.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 94,20 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,10

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 40,00