

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN  
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN  
WEREWOLF WILDS**

**Gewinntabelle:**

Anzahl gleicher horizontal und/oder vertikal aneinander-grenzender Symbole	J	Q	K	A	Sheriff blau	Sheriff pink	Werewolf
	<b>Einsatz x Faktor</b>						
3	0,1	0,1	0,1	0,1	1	1,5	2
4	0,2	0,2	0,2	0,2	1,5	2	3
5	0,5	0,5	0,5	0,5	2	3	5
6	1	1	1	1	3	5	10
7	2	2	2	2	5	10	20
8	5	5	5	5	10	50	100
9	10	20	30	40	50	100	5.000

3 oder mehr gleiche horizontal und/oder vertikal aneinandergrenzende Symbole stellen eine Gewinnkombination (Cluster) dar. Wird eine Gewinnkombination erzielt, verschwinden die am Gewinn beteiligten Symbole vom Display und die entstandenen Lücken werden durch bestehende sowie neue Symbole von oben geschlossen. Wird erneut eine Gewinnkombination erzielt, wiederholt sich dieser Ablauf.

**Spezialsymbol:** Landet ein Spezialsymbol auf einer der Walzen, wird das oberhalb der jeweiligen Walze angezeigte Feature aktiviert. Mögliche Features sind:

- Sofortgewinn: Befindet sich oberhalb der jeweiligen Walze ein Sofortgewinn-Symbol, erscheint es an Stelle des Spezialsymbols und der ausgewiesene Sofortgewinn wird gutgeschrieben.
- Wild: Befindet sich oberhalb der jeweiligen Walze ein Wild-Symbol, erscheint es an Stelle des Spezialsymbols und ersetzt alle in der Gewinntabelle angeführten Symbole für die Bildung einer Gewinnkombination.
- Multiplikator-Wild: Befindet sich oberhalb der jeweiligen Walze ein Multiplikator-Wild-Symbol, erscheint es an Stelle des Spezialsymbols und ersetzt alle in der Gewinntabelle angeführten Symbole für die Bildung einer Gewinnkombination. Ist ein Multiplikator-Wild-Symbol Teil einer Gewinnkombination, wird der Multiplikator auf den jeweiligen Gewinn angewandt und der daraus resultierende Betrag ausbezahlt.

**Freispiele:** 3 Freispiel-Symbole lösen 10 Freispiele aus.

**Bonusspiel:** 3 Bonus-Symbole lösen das Bonusspiel aus. Durch Klicken auf den Spielen-Button bewegt sich der/die Spielteilnehmer:in um eine zufällige Anzahl an Zügen in eine

zufällige Richtung auf einem mit Multiplikator-, Doppelt- und Sammeln-Symbolen belegten Spielfeld weiter:

- Multiplikator: Immer, wenn der/die Spielteilnehmer:in auf einem Multiplikator-Feld landet, wird der jeweilige Multiplikator zum mit 0 beginnenden Gesamtmultiplikator links neben dem Spielfeld hinzuaddiert.
- Doppelt: Immer, wenn der/die Spielteilnehmer:in auf einem Doppelt-Feld landet, werden alle Multiplikatoren, die sich aktuell auf dem Spielfeld befinden, verdoppelt. Der bereits gesammelte Gesamtmultiplikator neben dem Spielfeld wird nicht verdoppelt.
- Sammeln: Landet der/die Spielteilnehmer:in auf einem Sammeln-Feld, wird das Bonusspiel beendet und die Summe der gesammelten Multiplikatoren wird auf den Gesamteinsatz angewandt. Der daraus resultierende Betrag wird gutgeschrieben.

### **Einsatz und Ausschüttung:**

Durchschnittliche Ausschüttung:	ca. 80 %
Minimaler Gesamteinsatz:	EUR 0,10
Maximaler Gesamteinsatz:	EUR 10,00