

**ERGÄNZUNGSSPIELBEDINGUNGEN
ELEKTRONISCHE LOTTERIEN
WILD FRAMES**

Gewinntabelle:

Gruppen- größe	Kreuz	Pik	Herz	Karo	Glocke	Stern	Diamant	7
	Einsatz* x Faktor							
5	0,1	0,1	0,15	0,15	0,5	1	1,5	3
6	0,2	0,2	0,3	0,3	1	2	3	6
7	0,3	0,3	0,5	0,5	1,5	3	5	10
8	0,5	0,5	0,75	0,75	2	4	7	15
9	0,75	0,75	1	1	3	6	10	20
10-11	1	1	1,5	1,5	5	10	15	30
12-14	1,5	1,5	2	2	7,5	15	20	40
15-19	2	2	3	3	10	20	30	60
20-24	3	3	5	5	15	30	40	80
25-29	4	4	7,5	7,5	20	40	60	120
30+	15	15	25	25	75	150	250	500

*„Einsatz“ bezieht sich bei „Wild Frames“ 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 verschwinden nach Auszahlung von den Walzen und werden durch von oben herabfallende Symbole ersetzt (= Tumble-Feature). Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis keine weiteren Gewinnkombinationen mehr möglich sind (= Tumble-Sequenz).

Wild-Symbole ersetzen alle oben angeführten Gewinnsymbole für die Bildung einer Gewinnkombination. Bei jedem Spin ohne Gewinn können zufällig 4–6 Wild-Symbole auf dem Display erscheinen.

Frames-Feature:

Wild-Symbole erzeugen bis zum Ende der Tumble-Sequenz einen Rahmen an ihrer Position. Landet ein Wild-Symbol auf einer Position mit bestehendem Rahmen, wird dem Rahmen ein Gewinnmultiplikator hinzugefügt. Der Multiplikator startet bei 2x und wird mit jedem weiteren Wild-Symbol, das auf derselben Position landet, um den Faktor 1 erhöht. Rahmen und deren Multiplikatoren werden erst mit dem Wild-Frames-Feature aktiviert (siehe „Wild Frames“).

Charge Meter:

Jedes beteiligte Gewinnsymbol während einer Tumble-Sequenz erhöht den Zähler des Charge Meter um 1 Ladung. Erreicht der Zähler 20, 40, 60 oder 80 Ladungen, werden folgende Features aktiviert:

- „Transform“: wird bei 20 Ladungen aktiviert. Alle sich aktuell auf den Walzen befindenden hochzahlenden Symbole („Glocke“, „Stern“, „Diamant“, „7“) verwandeln sich in dasselbe zufällige hochzahlende Symbol.
- „Wildcard“: wird bei 40 Ladungen aktiviert. Es werden zufällig 3–6 Wild-Symbole auf dem Display platziert.
- „Shatter“: wird bei 60 Ladungen aktiviert. Alle niedrigzahlenden Symbole („Kreuz“, „Pik“, „Herz“, „Karo“) werden vom Display entfernt.
- „Wild Frames“: wird bei 80 Ladungen aktiviert bzw. kann das Charge Meter auch über 80 Ladungen hinaus überladen werden. Im Falle eines Überladens werden pro 10 weiterer Ladungen 2 zusätzliche Rahmen zufällig am Display platziert. Alle Symbole auf Positionen mit einem Rahmen verwandeln sich in ein Wild-Symbol und die Multiplikatoren der Rahmen werden aktiviert. Pro Gewinnkombination wird der jeweils höchste beteiligte Multiplikator auf den jeweiligen Gewinn angewandt. Weitere Ladungen haben nach der Aktivierung keine Wirkung.

Am Ende einer Tumble-Sequenz wird das Charge Meter wieder auf 0 zurückgesetzt.

Der Höchstgewinnbetrag ist auf das 7.000-Fache des Gesamteinsatzes limitiert. Falls ein Gewinn das 7.000-Fache des Gesamteinsatzes erreicht, wird die Runde beendet, der Gewinn ausbezahlt und alle verbleibenden Features verfallen.

Einsatz und Ausschüttung:

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 94,50 %

Minimaler Gesamteinsatz: EUR 0,20

Maximaler Gesamteinsatz: EUR 30,00