

Ergänzungsspielbedingungen Sunny Money

Gewinntabelle

	Gewinnklasse 1	Gewinnklasse 2	Gewinnklasse 3	Gewinnklasse 4
Übereinstimmende Symbole (ganz links beginnend nebeneinander liegend)				
	(2 Symbole)	(3 Symbole)	(4 Symbole)	(5 Symbole)
	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor	Einsatz x Faktor
10	2	3	5	10
Jack	2	4	10	50
Queen	3	5	25	75
King	5	10	50	100
Vogel	0	15	75	250
Cocktail	0	20	100	500
Taucherbrille	0	50	200	1.000
Palme	0	200	2.000	20.000

Wild Symbol (Frau): Dieses Symbol kann jedes andere Symbol ersetzen (gilt nicht für Jackpot Symbole (€) des €€€ Jackpots, Multiplikator und Freispiel Symbole) und eine Gewinnkombination vervollständigen.

Multiplikator (Bungalow):

Bei Erhalt eines Multiplikator Symboles (Bungalow) werden die Gewinne im jeweiligen Spiel verdoppelt (ausgenommen €€€ Jackpot Gewinne). Erscheinen mehrere Multiplikator Symbole werden diese addiert (z.B.: $x2 + x2 + x2 = x6$).

Freispiel:

Mit 3 Symbolen Affe \square gewinnt man 5, 10 oder 15 Freispiele.

Mit 4 Symbolen Affe \square gewinnt man 10, 15 oder 20 Freispiele.

Mit 5 Symbolen Affe \square gewinnt man 15, 20 oder 25 Freispiele.

Durchschnittliche Ausschüttung: ca. 91,00 %

Einsatzklassen pro Gewinnlinie

_____	€ 1,00
_____	€ 0,50
_____	€ 0,25
_____	€ 0,10
_____	€ 0,05

Anzahl Gewinnlinien: 1-15

Bei 3 Jackpot Symbolen (€) in einer Gewinnlinie (ganz links beginnend nebeneinander liegend) wird der €€€ Jackpot gewonnen. Die Gewinnhöhe ist abhängig vom jeweiligen Jackpotstand und dem geleisteten Einsatz.

Wird der €€€ Jackpot in einem Spiel auf mehreren Gewinnlinien gewonnen, gelangt der Jackpot bei der ersten Gewinnlinie gemäß den geltenden Spielbedingungen anteilig zum gewählten Einsatz mit dem jeweiligen Jackpotstand zur Auszahlung. Die Höhe des Jackpot Gewinnes bei jeder weiterer Gewinnlinie wird dann abzüglich des aufgrund in der ersten/jeder weiteren Gewinnlinie erzielten Jackpotgewinnes ermittelt.

Gewinntabelle

Einsatzhöhe	Gewinn in % des jeweiligen Jackpotstandes
€ 0,05	5%
€ 0,10	10%
€ 0,25	25%
€ 0,50	50%
€ 1,00	100%