Spelregler

Lotter

2026-10-22

Innehållsförteckning

1 Inledning 4
1.1 Tillämpliga villkor 4
1.2 Spelreglernas giltighetstid 4
1.3 Begrepp och definitioner 4
2 Gemensamma Spelregler 5
2.1 Allmänt om Lotterna och köp av Lott 5
2.2 Lottens utförande 6
2.3 Fastställande av vinst och vinstkontroll 6
2.4 Vinstutbetalning 7
3 Specifika Spelregler per Spelform 7
3.1 Spelregler Triss 7
3.2 Spelregler Triss Adventskalender à 150 kr 10
3.3 Spelregler Triss Adventskalender à 75 kr 11
3.4 Spelregler Triss Nyårskalender à 300 kr 11
3.5 Spelregler MiniTriss 12
3.6 Spelregler SkrapBingo 12
3.7 Spelregler SkrapKryss 13
3.8 Spelregler SkrapKeno 14
3.9 Spelregler SkrapLotto 15
3.10 Spelregler Skrap7:an 16
3.11 Spelregler digitala Skrap PAC-MAN® 17
3.12 Spelregler digitala Oh Mine Gold 17
3.13 Spelregler digitala Nokkapokka 18
3.14 Spelregler digitala Fruttis 18
3.15 Spelregler digitala Delizoos 19
3.16 Spelregler digitala Krabaterna 19
3.17 Spelregler digitala Wobblyblobs 20
3.18 Spelregler digitala Gruvligt 20
3.19 Spelregler digitala Zombie Jive 21
3.20 Spelregler digitala Mahjong 21
3.21 Spelregler digitala Weather or Not 22
3.22 Spelregler digitala Lyckolandet 22
3.23 Spelregler digitala Juicekaboose 22
3.24 Spelregler digitala Boulder Blast 23
3.25 Spelregler digitala LyckoTåget 23
3.26 Spelregler digitala Hyper Express 24
3.27 Spelregler digitala Tivoli de la Chance 24
3.28 Spelregler digitala Havets Juveler 25
3.29 Spelregler digitala Mystiska Valvet 25
3.30 Spelregler digitala Trattis 26
3.31 Spelregler digitala Power Totems 26
3.32 Spelregler digitala Nokkapokka Snoozebirds 27
3.33 Spelregler digitala Xmas Cookies 27

3.34 Spelregler digitala Elysions skatt ... 27
3.35 Spelregler digitala Blast'em Elements ... 28
3.36 Spelregler digitala Egyptens Guld ... 28
3.37 Spelregler digitala Munchy Bunchy ... 29
3.38 Spelregler digitala Boulder Blast Magic ... 29
3.39 Spelregler digitala Word'em Wonders ... 30
3.40 Spelregler digitala På Djupt Vatten ... 30
3.41 Spelregler digitala Alkemia ... 31
3.42 Spelregler digitala Goblins Godsaker ... 31
3.43 Spelregler digitala Match a Bat ... 32
3.44 Spelregler digitala Spökjakt ... 32
3.45 Spelregler digitala Diamonds ... 33
3.46 Spelregler digitala Airborne Patrol ... 33
3.47 Spelregler digitala Lyckokulan ... 34
3.48 Spelregler digitala Regalia ... 34
3.49 Spelregler digitala Splish & Splash ... 35
3.50 Spelregler digitala Skogens Guld ... 35
3.51 Spelregler digitala Drakens Skatt ... 36
3.52 Spelregler digitala Vintage Voyage ... 36
3.53 Spelregler digitala Färgkombo ... 37
3.54 Spelregler digitala Mexikos Skatter ... 37
3.55 Spelregler digitala Kingdom Tiles ... 38
3.56 Spelregler digitala Dropfinity ... 39
3.57 Spelregler digitala Boltstacker ... 39
3.58 Spelregler digitala Mayan Treasure ... 40
3.59 Spelregler digitala Pipes to Riches ... 40
3.60 Spelregler digitala Birds of Paradise ... 41
3.61 Spelregler digitala Clover Café ... 41
3.62 Spelregler digitala Djungeltornet ... 42
3.63 Spelregler digitala Backyard Treasure ... 43
3.64 Spelregler digitala Ping & Vinn ... 43
3.65 Spelregler digitala Summa summarum ... 44
3.66 Spelregler digitala Fruttis Tropix ... 45
3.67 Spelregler digitala Kanonkulan ... 45
3.68 Spelregler digitala Star of the Nile ... 46

1 Inledning

Dessa Spelregler omfattar samtliga av Svenska Spel tillhandahållna Lotter. Dessa lotter kallas nedan gemensamt för Lotterna. Var och en av Lotterna utgör också en Spelform i den mening detta ord används i framför allt Svenska Spels Kundvillkor (se definition nedan). Lotterna är s.k. förhandsdragna lotter, vilket innebär att spelaren inte kan påverka utfallet av lotten.

Lotterna säljs av AB Svenska Spel (”Svenska Spel”), org. nr: 556460-1812, 621 80 Visby enligt licens från Spelinspektionen. Svenska Spel står under Spelinspektionens tillsyn.

1.1 Tillämpliga villkor

Köp av Lotter regleras av villkoren i såväl dessa Spelregler som i Svenska Spels Kundvillkor.

Syftet med dessa Spelregler är att beskriva dels hur Lotterna fungerar och dels vilka rättigheter och skyldigheter som gäller både för Svenska Spel och Kund vid köp av någon av dessa Lotter.

Dessa Spelregler är uppdelade i ett avsnitt med Spelregler som är gemensamma för alla Lotterna (avsnitt 2) och ett avsnitt med Spelregler som är specifika för respektive Lott (avsnitt 3).

Svenska Spels Kundvillkor innehåller bestämmelser som är gemensamma för samtliga Svenska Spels Spelformer avseende exempelvis giltighet av spel, åldersgränser, reklamation, ansvarsbestämmelser och hur Kundvillkor och Spelregler kan ändras. Kundvillkoren innehåller också särskilda bestämmelser beroende på Spelsätt, avseende exempelvis spelinlämning/köp av Lott, vinstutbetalning m.m. Om Kundvillkoren i något avseende skiljer sig från Spelreglerna för en viss Spelform, äger Spelreglerna företräde.

Spelregler och Kundvillkor finns publicerade på www.svenskaspel.se/tur.

Kompletterande information och villkor för en viss Lottomgång kan framgå på baksidan av fysiska Lotter samt, vad gäller digitala Lotter, på www.svenskaspel.se.

1.2 Spelreglernas giltighetstid

Dessa Spelregler gäller Lotter som köpts fr.o.m. den 22 oktober 2026.

1.3 Begrepp och definitioner

Nedan följer en lista med begrepp och definitioner som används i dessa Spelregler.

Kund	Den person som spelar på någon av Svenska Spels Spelformer. För Lotter avses med Kund den person som köper en Lott och den som löser in eventuell vinst på Lotten.
Kundvillkor	Kundvillkor som omfattar alla Svenska Spels Spelformer och Spelsätt.
Lotter	Av Svenska Spel samtliga tillhandahållna Lotter. Var och en av Lotterna utgör också enskilda Spelformer i den mening detta ord används i framför allt Svenska Spels Kundvillkor.

Lottomgång	En serie Lotter som produceras vid ett och samma tillfälle och som innehåller ett visst antal Lotter och ett visst antal vinster enligt vad som framgår av Lottomgångens Vinstplan.
Ombud	Butik eller annat fysiskt försäljningsställe (ej webbplats) där vissa av Svenska Spels Spelformer tillhandahålls.
Spelform	Samtliga spel och lotterier som Svenska Spel tillhandahåller, till exempel Lotto, Keno, Vegas, Triss m.fl.
Spelregler	Spelspecifika regler som i detalj reglerar respektive Spelform och som innehåller bestämmelser om hur Spelformen går till, hur vinstfördelningen ser ut, m.m. Varje Spelform har egna Spelregler.
Spelsätt	Ett sätt på vilket en Kund kan spela på Svenska Spels olika Spelformer, t.ex. spel på Internet eller spel hos Ombud.
Vinstplan	Förteckning över de i en viss Lottomgång ingående vinsterna, med angivande av bl.a. antalet vinster och vinsternas storlek.
Vinstvärde	Med Lottens Vinstvärde avses här det belopp, den vara eller motsvarande som Kunden är berättigad att utfå mot återlämnande av Lotten till Svenska Spel.

2 Gemensamma Spelregler

Utöver de gemensamma Spelregler i detta avsnitt 2, vilka gäller för alla Lotter, gäller även de specifika Spelreglerna för var och en av Lotterna som framgår av avsnitt 3 nedan, samt Svenska Spels Kundvillkor.

2.1 Allmänt om Lotterna och köp av Lott

Lott kan vara antingen fysisk Lott eller digital Lott.

Fysisk Lott kan köpas hos Svenska Spels Ombud, annan Samarbetspartner eller direkt från Svenska Spel. Fysisk Lott kan köpas styckvis, som del i ett av Svenska Spel sammansatt paket eller som prenumeration. Kund kan också ha erhållit en Lott som gåva.

Digital Lott kan köpas via Svenska Spels Spelbutik på Internet, www.svenskaspel.se/tur, via mobiltelefon, eller erhållas, genom köp eller gåva, via annan Samarbetspartners webbplats.

Lott kan också erhållas genom så kallad presentkod som inlöses antingen mot fysisk Lott hos något av Svenska Spels Ombud eller mot digital Lott på www.svenskaspel.se/tur eller i mobiltelefon i enlighet med de instruktioner Kunden får tillsammans med presentkoden. Om en Lott som getts bort som presentkod, vid inlösen inte längre erbjuds till försäljning kommer Kund istället erbjudas en annan Lott av samma värde.

Närmare bestämmelser för köp av Lotter på något av ovan angivna Spelsätt, t.ex. krav på spelkonto vid köp på on-line, giltighet och annullering av köp, åldersgräns, reklamation etc.

framgår av Svenska Spels Kundvillkor. Bestämmelser för prenumeration på Lotter framgår av Svenska Spels villkor för prenumeration som återfinns på www.svenskaspel.se/tur.

2.2 Lottens utförande

Svenska Spels fysiska Lotter har på framsidan ett eller flera spelfält samt en eller flera kontrollrutor. Spelfälten och kontrollrutorna är täckta med ett skrapskikt. Att avlägsna skrapskiktet från ett spelfält eller kontrollruta kallas att skrapa detsamma. Observera att Kunden endast får skrapa kontrollrutan om Kunden själv ska vinstvalidera Lotten med hjälp av tjänsten Rätta lotten online, se mer i avsnitt 2.3 nedan.

Vid spel on-line presenteras Lotten grafiskt på skärmen. Lottens vinstplan hittas i Spelguiden för respektive Lott.

2.3 Fastställande av vinst och vinstkontroll

För att kontrollera huruvida en Lott har utfallit med vinst och i så fall med vilket Vinstvärde, ska Kunden skrapa Lottens spelfält. Vid spel on-line skrapas lotten digitalt av Kunden.

Lottens Vinstvärde framgår normalt direkt efter att Lottens spelfält har skrapats av Kunden. Närmare beskrivning av hur Vinstvärdet utläses på respektive Lott framgår av avsnitt 3 nedan samt beskrivs på Lotten.

På vissa Lotter (Månadsklöver och TV-Triss) framgår Lottens Vinstvärde inte direkt efter att Kunden skrapat Lotten utan fastställs i en särskild dragning, kallad fördelningsdragning. Se mer om fördelningsdragningar i avsnitt 3.1.5.

Vinstkontroll av fysisk Lott kan ske hos ett Ombud eller Svenska Spel (om Kunden har skickat Lotten till Svenska Spel för vinstkontroll) genom att ombudet skrapar Lottens kontrollruta eller kontrollrutor i förekommande fall och avläser denna/dessa i ombudsterminalen som då ger uppgift om Lottens Vinstvärde. Om Kunden lämnar en Lott för vinstinlösen där Lottens kontrollruta har skrapats eller skadats har Kunden hos Ombudet inte rätt att erhålla eventuell vinst på Lotten. För vinstutbetalning av Lott måste dessutom Lottens kontrollnummer överensstämma med Svenska Spels vinstdata.

Kund kan även välja att själv vinstkontrollera och lösa in eventuell vinst på sin Lott genom att använda den digitala tjänsten Rätta Lotten. Detta görs genom att med en mobilkamera scanna den qr-kod som finns på lottens baksida alternativt söka upp tjänsten Rätta lotten på www.svenskaspel.se/tur om lotten saknar qr-kod.

Vid köp av digital Lott sker vinstkontrollen automatiskt så snart Kunden har skrapat Lotten och tryckt på ”Kontrollera Vinst” eller klickat fram alla spelbara ytor på Lotten. Har digital Lott köpts men inte vinstkontrollerats av Kunden sker detta automatiskt på fjärde dygnet. För Triss 30 kr gäller åtta dygn. För Triss Adventskalender gäller 60 dygn.

För varje Lottomgång fastställs en Vinstplan som utvisar Lottomgångens samtliga vinster. Vinstplanen presenteras på baksidan av fysiska Lotter. Vinstplanen för digital Lotter presenteras på www.svenskaspel.se/tur. Vinstplanerna är utformade så att det sammanlagda värdet av utbetalda vinster över tiden ska motsvara max 50 % av den sammanlagda försäljningsintäkten för de sålda Lotterna.

Från tid till annan beslutar Svenska Spel om olika former av tillfälliga kampanjer kring Lotterna. En kampanj kan medföra att andra vinstbelopp utbetalas och det sammanlagda värdet av utbetalda vinster i den enskilda Lottomgången kan, efter Svenska Spels beslut, komma att överstiga 50 % av intäkterna. De för respektive kampanj aktuella vinstbeloppen framgår av Vinstplanen på den aktuella Lotten.

Vinster på Lotterna kan utgå i form av penningvinster eller varor. Vad som sägs i dessa spelregler om vinstbelopp ska ha motsvarande tillämpning för det fall varor är en del av Vinstplanen. Varuvinster värderas till marknadsvärdet.

2.4 Vinstutbetalning

Bestämmelser om utbetalning av vinst på Lotter där vinsten utgör ett engångsbelopp framgår av Svenska Spels Kundvillkor, om inte annat anges särskilt under respektive Spelform i avsnitt 3 nedan.

Bestämmelser om utbetalning av periodiserad vinst som fastställts i en fördelningsdragning framgår av avsnitt 3.1.5 och 3.3.5.

För utbetalning av vinst gäller samma åldersgräns som vid köp av Lotter, dvs. 18 år.

Efter inlöst högvinst på en (1) miljon kr eller mer, kan Svenska Spel komma att ta kontakt med vinnande kund för vidare information gällande vinsten, ekonomisk rådgivning, spelansvar m.m.

3 Specifika Spelregler per Spelform

3.1 Spelregler Triss

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för Triss även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.1.1 Beskrivning av Lotten

På Triss ska Kunden skrapa fram tre stycken likadana belopp/symboler i spelfältet. Vid tre lika belopp utgör detta Lottens Vinstvärde, vid tre lika symboler (Klöversymboler eller TV-symboler) fastställs Lottens vinstvärde vid en fördelningsdragning, se punkt 3.1.5 nedan, eller om annat framgår efter att Kunden har skrapat skrapfältet med texten Extrachansen, se punkt 3.1.4.

3.1.2 Spelvarianter och kombinationer

Triss kan spelas som enkel Triss eller som DubbelTriss.

Vid särskilda kampanjer kan även andra varianter av Triss förekomma. Villkoren för sådana kampanjlotter varierar från Lottomgång till Lottomgång och framgår av Lottens baksida eller, för digitala Lotter, på www.svenskaspel.se/tur.

3.1.3 Pris

Triss kostar 30 kr styck. DubbelTriss kostar 60 kr styck. Vid särskilda kampanjer kan andra priser förekomma.

3.1.4 Fastställande av vinst

Kund som på en och samma Lott har skrapat fram tre lika belopp/symboler har vunnit detta belopp (Vinstvärde).

På DubbelTriss kan Kunden vinna i båda skrapfälten var för sig eller i båda skrapfälten tillsammans. Tre lika belopp i endera skrapfält ger vinst. Totalt tre lika belopp i båda skrapfälten tillsammans ger också vinst. Det är möjligt att vinna på en, två eller tre kombinationer enligt ovan på samma DubbelTriss-lott.

På Triss och DubbelTriss finns ett skrapfält med texten Extrachansen som är placerad under det ordinarie skrapfältet. Skrapfältet med texten Extrachansen medför en extra chans att vinna på Lotten eller att utöka sin vinst. Av skrapfältet med texten Extrachansen framgår om det i skrapfältet angivna Vinstvärdet utgår med just Vinstvärdet (x1) eller om Vinstvärdet fördubblas (x2), femdubblas (x5) eller tiodubblas (x10). I skrapfältet med texten Extrachansen kan också finnas ett belopp som tillsammans med två lika belopp i det ordinarie skrapfältet (eller i de båda skrapfälten tillsammans på DubbelTriss) ger vinst på Lotten med detta belopp.

Kund som skrapat fram tre klöversymboler (”Månadsklöver”) eller tre TV-symboler (”TV-Triss”) har möjlighet att delta i en fördelningsdragning varigenom Lottens slutliga Vinstvärde fastställs. Fördelningsdragning genomförs enligt vad som sägs i avsnitt 3.1.5 nedan. Om Kund inte önskar delta i fördelningsdragning har Kunden rätt att istället erhålla ett engångsbelopp om 500.000 kr om Lotten innehåller en Månadsklövervinst. Om Lotten istället innehåller en TV-Trissvinst har Kunden rätt att istället för deltagande i en fördelningsdragning erhålla ett engångsbelopp motsvarande den lägsta vinsten för TV-Triss enligt den information som återfinnes i anslutning till den aktuella Lottens Vinstplan.

Om Kunden begär utbetalning av ett engångsbelopp frånsäger sig Kundens därmed möjligheten att delta i fördelningsdragning och kan inte därefter göra gällande rätt till utbetalning av något belopp utöver det erhållna engångsbeloppet. Avstående från fördelningsdragning ska göras skriftligen.

Vid tillfälliga kampanjer kan det för den enskilda Lottomgången finnas andra sätt att vinna än de ovan angivna. Sådana nya sätt att vinna framgår av Lottens fram- och baksida tillsammans samt, vad gäller digitala Lotter, på www.svenskaspel.se/tur.

Vinst på Triss utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. Vinst på DubbelTriss utgår med mellan 60 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.1.5 Fördelningsdragning Månadsklöver och TV-Triss

3.1.5.1 Allmänt

Om Kund har skrapat fram tre klöversymboler (”Månadsklöver”) eller tre TV-symboler (”TV-Triss”) har Kunden möjlighet att delta i en fördelningsdragning. Fördelningsdragningen är som huvudregel TV-sänd men undantag kan förekomma. Kunden ska senast den på Lotten angivna sista dagen för vinstinlösen kontakta Svenska Spels Kundservice på det telefonnummer som anges på Lotten och anmäla sig till fördelningsdragningen.

Kunden ska därefter enligt Svenska Spels instruktioner sända den vinnande Lotten till Svenska Spel. Insändandet sker helt på Kundens egen risk och Svenska Spel rekommenderar att postens ESS Brev Värde används för insändandet. Kunden ska skriva sitt namn på Lotten och rekommenderas att ta en kopia på Lotten innan den skickas in till Svenska Spel.

Fördelningsdragningen äger rum på den plats och vid den tid som Svenska Spel och Kunden kommer överens om.

Kund som inte själv önskar delta i fördelningsdragningen kan företrädas av ett ombud. Kunden ska till Svenska Spel anmäla eventuellt ombud och både Kund och ombud ska i god tid före fördelningsdragningen underteckna av Svenska Spel anvisad fullmakt. Ombud erhåller ingen rätt till den vinst som fastställs vid fördelningsdragningen.

Kund och eventuellt ombud måste vara 18 år fyllda för att få delta i fördelningsdragning.

Vid fördelningsdragningen ska Kunden eller ett eventuellt ombud legitimera sig med hjälp av en av bankerna godkänd legitimationshandling.

Kunden eller dennes ombud ska under och i samband med dragningen uppträda på ett sätt som inte medför hinder för Svenska Spel att genomföra dragningen. Dragningen kan exempelvis inte genomföras om Kunden/ombudet visar tecken på drog- eller alkoholpåverkan eller på annat sätt uppträder olämpligt. Svenska Spel förbehåller sig rätten att neka Kund/ombud att delta i fördelningsdragning om Kunden/ombudet enligt Svenska Spels bedömning uppträder på ett olämpligt sätt.

3.1.5.2 Månadsklöver

Kund som skrapat fram tre klöversymboler har chans att vinna ett månadsbelopp om 10.000, 15.000, 30.000 eller 100.000 kr. Antalet år som vinstbeloppet månatligen kommer att utbetalas under är 10, 15, 20 eller 25 år. Vid tillfälliga kampanjer kan Månadsklövervinsten uppgå till andra belopp eller antal år, vilket i sådant fall framgår av Lotten.

Månadsklöverskrapet utförs med hjälp av två särskilda skraplotter kallade Årslotter och Beloppslotter. En Årslott har ett skrapfält med nio antalsvärden varav tre är sinsemellan lika. En Beloppslott har ett skrapfält med nio beloppsvärden varav tre är sinsemellan lika. Kunden får välja en Årslott och en Beloppslott och skrapa de valda lotterna. Kunden vinner det belopp per månad som förekommer tre gånger i skrapfältet på den valda Beloppslotten för det antal år som förekommer tre gånger i skrapfältet på den valda Årslotten.

3.1.5.3 TV-Triss

Kund som skrapar fram tre TV-symboler har chans att vinna ett engångsbelopp om minst den lägsta vinsten för TV-Triss enligt den information som återfinnes i anslutning till den aktuella Lottens Vinstplan och högst 5.000.000 kr.

TV-Triss utförs med hjälp av särskilda skraplotter kallade TV-Trisslotter. En TV-Trisslott har ett skrapfält med nio beloppsvärden varav tre är sinsemellan lika. Kunden får välja en TV-Trisslott och skrapa den valda lotten. Kunden vinner det belopp som förekommer tre gånger i skrapfältet på den valda TVTrisslotten.

3.1.5.4 Utbetalning av vinst

Månadsklöver

Efter genomförd fördelningsdragning regleras omedelbart den första vinstutbetalningen av Svenska Spel. Därefter sker månatligen, från och med månaden efter dragningen, den 15:e varje månad utbetalning, via den bank som Svenska Spel anlitar, till det konto i svensk bank som Kunden anvisar och på vilket Kunden står som kontohavare. Om överföring sker till annan bank än den bank som Svenska Spel anlitar kan någon dags fördröjning ske.

Vinsten utbetalas varje månad under det antal år som förekommer tre gånger i skrapfältet på den valda Årslotten. Vinst utbetalas under hela perioden med det belopp som förekommer tre gånger i skrapfältet på den valda Beloppslotten.

Engångsutbetalning av Månadsklövervinst sker endast om Kunden väljer att inte medverka i fördelningsdragningen och i samband med dödsfall enligt det följande (efterlevandeskydd). Om Kund avlider under tiden den periodiserade vinstutbetalningen pågår, utbetalas till Kundens dödsbo ett engångsbelopp motsvarande återstående utbetalningar diskonterade med räntan på betalningsdagen. Diskonteringen ska ske till högsta marknadsnoterade ränta på statsobligation.

Rätt till utbetalning av vinst som utbetalas månatligen får inte överlåtas eller pantsättas av Kunden.

TV-Triss

Vinst på TV-Triss utbetalas som ett engångsbelopp omedelbart efter genomförd fördelningsdragning. Utbetalning görs till det konto i svensk bank som Kunden anvisar och på vilket Kunden står som kontohavare. Om överföring sker till annan bank än den bank som Svenska Spel anlitar kan någon dags fördröjning ske.

Rätt till utbetalning av vinst får inte överlåtas eller pantsättas av Kunden.

3.1.5.5 Bolagsspel

Om vinsten ska delas mellan flera Kunder vid så kallat ”bolagsspel” ska bolagsmännen anmäla detta till Svenska Spel samt utse en huvudman för spelbolaget som ska företräda Kunderna vid fördelningsdragningen. Anmälan ska göras skriftligen på av Svenska Spel anvisad blankett vilken ska vara Svenska Spel till handa i god tid innan fördelningsdragningen.

Vid bolagsspel kan periodiserad vinst på Månadsklöver delas och utbetalas till respektive bolagsman. Om en bolagsman skulle avlida under vinstutbetalningstiden görs utbetalning av engångsbelopp till dennes dödsbo enligt reglerna för efterlevandeskydd avseende Månadsklöver (se ovan).

Det faller helt på bolagsmännens ansvar att bevaka sin rätt till vinsten på det sätt som angetts i denna punkt. Om anmälan inte har ingetts till Svenska Spel kan bolagsman inte gentemot Svenska Spel påfordra någon rätt att utfå del av vinst på bolagsspel.

3.1.5.6 Offentlighet och publicitet

Kund som deltar i en TV-sänd fördelningsdragning blir, utöver själva TV-sändningen, fotograferad och eventuellt filmad av Svenska Spel. Svenska Spel kan komma att använda Kundens namn och bild för publicering i egna kanaler, d v s på Svenska Spels hemsida och i sociala medier, samt för vidareförmedling till tidningar och andra medier som önskar uppmärksamma vinsten som en nyhet.

3.2 Spelregler Triss Adventskalender à 150 kr

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för Triss Adventskalender även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.2.1 Beskrivning av Lotten

Triss Adventskalender à 150 kr (”Lotten”) finns till försäljning hos ombud och digitalt i samband med jul. På Lotten finns 24 stycken luckor. Kunden ska öppna var och en av de 24 luckorna och därigenom få fram symboler. Tre lika symboler sammantaget på hela Lotten ger vinst. Under vissa luckor finns också ett extraspel där tre lika belopp i samma lucka ger vinst. Kunden kan vinna flera gånger på Lotten genom att få tre lika symboler på Lotten samt få tre lika belopp i extraspelet under samma lucka.

3.2.2 Pris

Lotten kostar 150 kr styck.

3.2.3 Fastställande av vinst

Kund som på Lotten har fått tre lika symboler har vunnit symbolens Vinstvärde enligt vad som beskrivs på Lottens framsida eller baksida. För digital Lott framgår Vinstvärdet intill vinstplanen i spelguiden. Olika symboler ger olika stor vinst. Vinstvärdet för tre lika symboler varierar mellan 30 kr och 1.000.000 kr.

Kund som under en och samma lucka har skrapat fram tre lika belopp har vunnit detta belopp. Vinstvärdet för tre lika belopp varierar mellan 150 kr och 10.000 kr.

Lottens lägsta vinst är 30 kr.

3.3 Spelregler Triss Adventskalender à 75 kr

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för Triss Adventskalender även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.3.1 Beskrivning av Lotten

Triss Adventskalender à 75 kr (”Lotten”) finns till försäljning i samband med jul. På Lotten finns 24 stycken skrapfält. Kunden ska skrapa var och en av de 24 skrapfälten och skrapa fram belopp. Tre lika belopp i samma skrapfält ger vinst. Kunden kan vinna flera gånger på Lotten genom att få tre lika belopp i fler än ett skrapfält.

3.3.2 Pris

Lotten kostar 75 kr styck.

3.3.3 Fastställande av vinst

Kund som i ett och samma skrapfält har skrapat fram tre lika belopp har vunnit detta belopp. Vinstvärdet för tre lika belopp varierar mellan 30 kr och 500.000 kr.

Lottens lägsta vinst är 30 kr.

3.4 Spelregler Triss Nyårskalender à 300 kr

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för Triss Nyårskalender även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.4.1 Beskrivning av Lotten

Triss Nyårskalender à 300 kr (”Lotten”) finns till försäljning i samband med jul. På Lotten finns 31 stycken skrapfält. Kunden ska skrapa var och en av de 31 skrapfälten och skrapa fram både symboler och belopp. Helt matchad rad av symboler har man vunnit symbolens Vinstvärde enligt vad som beskrivs på Lottens baksida. Tre lika belopp i samma skrapfält ger vinst. Kunden kan vinna flera gånger på Lotten genom att få tre lika belopp i fler än ett skrapfält och eller få fler helt matchande rader av symboler.

3.4.2 Pris

Triss Nyårskalender kostar 300 kr styck.

3.4.3 Fastställande av vinst

Kund som på Lotten har skrapat fram helt matchad rad av symboler har vunnit symbolens Vinstvärde enligt vad som beskrivs på Lottens baksida. Helt matchad rad av symboler varierar mellan 2 och 9. Olika symboler ger olika stor vinst. Vinstvärdet för symbolerna varierar mellan 100 kr och 500.000 kr.

Kund som under ett och samma skrapfält har skrapat fram tre lika belopp har vunnit detta belopp.

Vinstvärdet för tre lika belopp varierar mellan 30 kr och 2.000.000 kr.

Lottens lägsta vinst är 30 kr.

3.5 Spelregler MiniTriss

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för MiniTriss även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.5.1 Beskrivning av Lotten

På MiniTriss finns sex belopp i spelfältet. Om Kunden efter att ha skrapat de sex beloppen i spelfältet erhåller tre lika belopp har Kunden vunnit detta belopp.

3.5.2 Pris

MiniTriss kostar 10 kr styck. Vid särskilda kampanjer kan andra priser förekomma.

3.5.3 Fastställande av vinst

Kund som på en och samma Lott har skrapat fram tre lika belopp har vunnit detta belopp (Vinstvärde).

Vinst på MiniTriss utgår med mellan 10 kr och 100.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

Vid särskilda kampanjer kan även andra varianter av MiniTriss förekomma. Villkoren för sådana kampanjlotter varierar från Lottomgång till Lottomgång och framgår av Lottens baksida eller, för elektroniska lotter, på www.svenskaspel.se/tur.

3.6 Spelregler SkrapBingo

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för SkrapBingo även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.6.1 Beskrivning av Lotten

SkrapBingo-lotten består av fyra stycken BINGO-skrapfält ("spelbrickor") med 24 nummer och en friruta på varje spelbricka. Kund som efter att ha skrapat Lotten på det sätt som beskrivs nedan har erhållit antingen "5 i rad", "4 hörn", "Kryss (X)" eller "Inre fyrkant", vars innebörd beskrivs nedan, har vunnit på Lotten.

3.6.2 Pris

SkrapBingo kostar 30 kr styck.

3.6.3 Fastställande av vinst

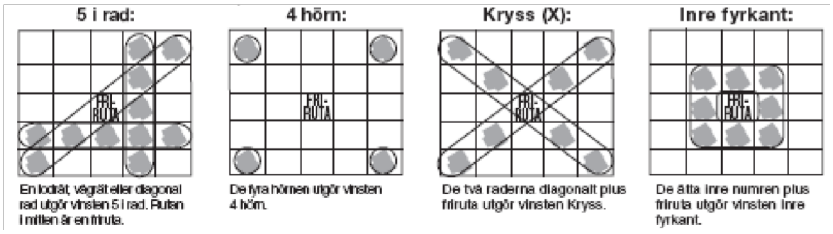
Kund ska inledningsvis skrapa fältet "UTROPSNUMMER". De nummer som då kommer fram ska Kunden därefter markera på spelbrickorna, vilket görs genom att Kunden skrapar bort skrapskiktet över dessa nummer på alla ställen på spelbrickorna där dessa nummer förekommer. Samma nummer kan återfinnas på flera spelbrickor. Skrapar Kunden fram t ex numret 42 i "UTROPSNUMMER" ska samtliga nummer 42 skrapas på spelbrickorna. Numren består alltid av två siffror, t.ex. 06, och 42. Endast de nummer som framkommit vid skrap av fältet "UTROPSNUMMER" ska skrapas på spelbrickorna. Vid tillfälliga

kampanjer kan dock Lotten innehålla extra nummer på det sätt som närmare beskrivs på den aktuella Lotten.

Kund kan vinna på SkrapBingo på något av följande fyra sätt:

1. Om Kunden på en och samma spelbricka har skrapat fram fem nummer i rad (lodrät, vågrät, eller diagonalt) varav frirutan kan tillgodoräknas som ett nummer ("5 i rad").
2. Om Kunden på en och samma spelbricka har skrapat fram ett nummer i vart och ett av de fyra hörnen på spelbrickan ("4 hörn").
3. Om Kunden på en och samma spelbricka har skrapat fram åtta nummer i två diagonala rader som tillsammans med frirutan bildar ett kryss på spelbrickan ("Kryss (X)").
4. Om Kunden på en och samma spelbricka har skrapat fram åtta nummer i mitten av spelbrickan så att dessa nummer tillsammans med frirutan bildar en inre fyrkant bestående av sammanlagt nio rutor i tre parallella rader med frirutan som mittersta ruta i den mellersta raden ("Inre fyrkant").

De olika vinstchanserna kan åskådliggöras av följande bilder:



Kund kan på samma Lott vinna på mer än en spelbricka.

Vinst på SkrapBingo utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr per spelbricka enligt vad som framgår av Lotten. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.7 Spelregler SkrapKryss

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för SkrapKryss även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.7.1 Beskrivning av Lotten

SkrapKryss-lotten består av ett korsord som innehåller ord och namn. Dessa benämns nedan enbart som ord. Kunden har vunnit på Lotten om denne kan skrapa fram minst tre hela ord på det sätt som beskrivs nedan.

3.7.2 Pris

SkrapKryss kostar 30 kr styck.

3.7.3 Fastställande av vinst

Kund ska inledningsvis skrapa fältet "DINA BOKSTÄVER". De bokstäver som då kommer fram ska Kunden därefter markera i korsordet, vilket görs genom att Kunden skrapar bort skrapskiktet över dessa bokstäver på alla ställen i korsordet där dessa bokstäver förekommer. Samma bokstav kan återfinnas på

flera ställen i korsordet. Skrapar du fram t ex bokstaven A i "DINA BOKSTÄVER" ska samtliga A skrapas i korsordet.

Endast de bokstäver som framkommit vid skrap av fältet "DINA BOKSTÄVER" ska skrapas i korsordet. Vid tillfälliga kampanjer kan dock Lotten innehålla extra bokstäver på det sätt som närmare beskrivs på den aktuella Lotten.

Orden i korsordet är placerade både horisontellt och vertikalt. Samtliga enskilda bokstäver i ett ord måste vara skrapade i en obruten horisontell eller vertikal linje för att ordet ska ge vinst. Med ord menas endast de hela ord som har angetts på Lotten och inte några variationer, böjningar, andra tempus eller liknande av ordet. Varje ord börjar och/eller avslutas alltid med en tom ruta eller med korsordets kant. Ord i ordet ger inte vinst. Exempelvis skulle det på Lotten angivna ordet "Radiobil" endast ge vinst om hela ordet "Radiobil" har skrapats, och de i ordet ingående orden "Radio" respektive "Bil" ger inte någon vinst.

								A	
	R	A	D	I	O	B	I	L	
	A							L	
	R							A	

Kund som på en och samma Lott har skrapat fram tre eller flera hela ord i korsordet har vunnit på Lotten. Vinst på SkrapKryss utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.8 Spelregler SkrapKeno

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för SkrapKeno även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.8.1 Beskrivning av Lotten

SkrapKeno-lotten består av 11 stycken kenorader som innehåller 1 till 11 nummer. Kund som, efter att ha skrapat Lotten på det sätt som beskrivs nedan, har erhållit antingen hel och/eller del av kenorad har vunnit på Lotten enligt vinstplan för respektive kenorad.

3.8.2 Pris

SkrapKeno kostar 30 kr styck.

3.8.3 Fastställande av vinst

Kund ska inledningsvis skrapa fältet ”DINA KENONUMMER”. De nummer som då kommer fram ska Kunden därefter markera i kenoraderna 1-11, vilket görs genom att Kunden skrapar bort skrapskiktet över dessa nummer på alla ställen i kenoraderna 1-11 där dessa nummer förekommer. Samma nummer kan återfinnas i flera kenorader. Skrapar Kunden fram t.ex. numret 34 i ”DINA KENONUMMER” ska samtliga 34 skrapas i kenoraderna. Numren består alltid av två siffror, t.ex. 07 och 34.

Endast de nummer som framkommit vid skrap av fältet ”DINA KENONUMMER” ska skrapas i kenoraderna. Vid tillfälliga kampanjer kan dock Lotten innehålla nummer på det sätt som närmare beskrivs på den aktuella Lotten.

Kund kan vinna på SkrapKeno genom att hel och/eller del av kenorad markerats. Vinstbeloppen är olika för de olika kenoraderna 1-11. Antalet vinstmarkeringar skiljer sig också åt för de olika kenoraderna 1-11.

	ANTAL RÄTT											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Keno11							30	90	500	3 000	50 000	1 000 000
Keno 10	30					60	90	300	1 000	25 000	250 000	
Keno 9						100	150	250	6 000	50 000		
Keno 8					30	60	100	1 000	25 000			
Keno 7					90	250	500	12 000				
Keno 6				30	60	100	3 000					
Keno 5				60	100	1 000						
Keno 4			30	60	300							
Keno 3			30	150								
Keno 2			90									
Keno 1		30										

Kund skrapar Kung Keno. Om Kung Keno-numret finns med i den vinnande kenoraden dubbleras vinsten. Alla vinster kan inte dubbleras med Kung Keno.

Kund kan på samma Lott vinna på mer än en kenorad.

Vinst på SkrapKeno utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.9 Spelregler SkrapLotto

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för SkrapLotto även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.9.1 Beskrivning av Lotten

SkrapLotto består av fem stycken Lottorader som innehåller sju nummer. Kund som, efter att ha skrapat Lotten på det sätt som beskrivs nedan, har erhållit antingen hel och/eller del av Lottorad har vunnit på Lotten enligt vinstplan för respektive Lottorad. SkrapLotto består även av spelet Joker

3.9.2 Pris

SkrapLotto kostar 30 kr styck.

3.9.3 Fastställande av vinst

Kund ska inledningsvis skrapa fältet med de sju dolda Lottonumren samt de fem dolda Tilläggsnumren. De nummer som då kommer fram ska Kunden därefter markera i Lottoraderna 1-5, vilket görs genom att Kunden skrapar bort skrapskiktet över dessa nummer på alla ställen i Lottoraderna 1-5 där dessa nummer förekommer. Samma nummer kan förekomma i flera Lottorader. Skrapar Kunden fram t.ex.

numret 17 i fältet med de sju dolda Lottonumren eller Tilläggsnumren ska samtliga 17 skrapas i Lottoraderna 1-5. Numren består alltid av två siffror, t.ex. 07 och 17.

Endast de nummer som framkommit vid skrap av fältet med de sju dolda Lottonumren eller Tilläggsnumren ska skrapas i Lottoraderna.

Kund kan vinna på SkrapLotto genom att hel och/eller del av Lottorad markerats. Vinstbeloppen är olika för de olika vinstgrupperna. De olika vinstgrupperna är fem till antalet och är 7 rätt, 6 rätt + 1 tilläggsnummer, 6 rätt, 5 rätt och 4 rätt.

Kund skrapar även de sju cirklarna i Jokerspelet. Om kund skrapar fram två eller flera jokersymboler i några av de sju cirklarna har kund vunnit enligt Jokers vinstplan som finns angiven på Lottens framsida.

Kund kan på samma lott vinna på mer än en Lottorad. Kund kan också på samma lott vinna på både Joker och på Lotto.

Vinst på SkrapLotto utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp och/eller varuvinster utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.10 Spelregler Skrap7:an

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för Skrap7:an även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.10.1 Beskrivning av Lotten

Skrap7:an består av tolv spel och där man kan vinna på två olika sätt, genom att hitta sjuor (7) i spel 1-8 eller att summera ”ögonen” till sju i spel 9-12. När Lotten skrapats/klickats på det sätt som beskrivits nedan framgår det om Lotten ha utfallit med vinst och i så fall med vilket belopp. Upp till sju (7) vinster kan förekomma på en och samma Lott.

3.10.2 Pris

Skrap7:an kostar 30 kr styck.

3.10.3 Fastställande av vinst

På Skrap7:an kan Kund själv välja var hen vill börja spela eftersom varje spel är enskilda spel.
Varje spel i spel 1-8 innehåller tre skrapbara/klickbara stjärnor och ett skrapbart/klickbart frågetecken (?). Under stjärnorna finns siffrorna 1 till 9 och under frågetecknet finns ett belopp. Om Kund skrapar/klickar fram en sjua (7) i spel 1-8 vinner Kund beloppet som presenteras under frågetecknet ”?”. Om Kund skrapar/klickar fram två sjuor i samma spel dubbleras vinstbeloppet. Om Kund skrapar/klickar fram tre sjuor i samma spel tripplas vinstbeloppet.
I spel 9 och 12 skrapar/klickar Kund fram två tärningar i respektive spel. Om tärningarnas ”ögon” i respektive spel summeras till 7 vinner Kund beloppet som presenteras under tärningarna.
I spel 10 och 11 skrapar/klickar Kund fram en dominobricka i respektive spel. Om dominobrickans ”ögon” i respektive spel summeras till 7 vinner Kund beloppet som presenteras under dominobrickan.

Kund kan på samma Lott vinna på upp till 7 spel. Vinst på Skrap7:an utgår med mellan 30 kr och 1.000.000 kr enligt den på Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp

och/eller varuvinster utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

3.11 Spelregler digitala Skrap PAC-MAN®

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Skrap PAC-MAN® även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.11.1 Beskrivning av Lotten

Digitala Skrap PAC-MAN® är ett labyrintspel där man vinner om man hittar fyra av samma vinstsymbol genom att klicka sig fram i labyrinten. Man har fyra alternativt fem PAC-MAN® liv. Klickar man fram ett spöke (turkos, röd, rosa, orange) förlorar man ett liv. Man kan vinna upp till tre gånger på samma lott.

3.11.2 Pris

Digitala Skrap PAC-MAN® kostar 30 kr styck.

3.11.3 Fastställande av vinst

På digitala Skrap PAC-MAN® ska Kunden klicka sig framåt i labyrinten med hjälp av muspekaren (dator), piltangenterna (dator) eller styrkorset som finns under labyrinten, spelar Kund lotten på mobilen kan även touch med finger i labyrinten användas, för att samla så många vinstsymboler som möjligt innan alla PAC-MAN® mött ett spöke och lotten är färdigspelad. Man vinner när man samlat fyra av samma vinstsymbol. Vinstsymbolerna markeras i vinsttabellen vart efter de hittas i labyrinten.

Kund har möjlighet att autospela lotten genom att klicka på knappen som ser ut som ett öga, då presenteras hela labyrinten och dess vinstsymboler och vinstsymbolerna markeras i vinsttabellen.

Ljud kan stängas av/sättas på genom att man klicka på knappen med en högtalare.

Vinst på digitala Skrap PAC-MAN® utgår med mellan 30 och 1.000.000 kr enligt den för Lotten angivna Vinstplanen. I samband med kampanjer kan andra vinstbelopp utgå, vilket i förekommande fall framgår av Vinstplanen för den enskilda Lottomgången.

PAC-MAN® & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Denna digitala skraplott administreras eller sponsras inte av BANDAI NAMCO Entertainment Inc

3.12 Spelregler digitala Oh Mine Gold

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Oh Mine Gold även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.12.1 Beskrivning av Lotten

Kund ska ta sig nedåt genom att 20 gånger klicka på blocken bredvid eller nedanför guldgrävaren. Vissa av blocken innehåller dolda föremål som frigörs när man klickar på dem. Man vinner om man lyckas samla 3 lika föremål. Det är också möjligt att multiplicera eventuell vinst om man får X2 eller X5 i något av blocken.

3.12.2 Pris

Digitala Oh Mine Gold har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 30 kr, 40 kr, 50 kr eller 60 kr styck.

3.12.3 Fastställande av vinst

Om alla markeringar i vinsttabellen fylls för någon eller några av symbolerna så vinner kunden beloppen tillhörande den eller dessa symboler.

3.13 Spelregler digitala Nokkapokka

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Nokkapokka även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.13.1 Beskrivning av Lotten

Nokkapokka består av en spelplan med 28 fåglar. Klicka på de 7 grå fåglarna för att avslöja deras verkliga identitet. Om du hittar två likadana fåglar, flyger de i väg och befriar samtidigt de fåglar som eventuellt finns bakom dem. Spelet fortsätter tills inga par längre finns att hitta och inga grå fåglar finns att klicka på. Om du hittar en jokerfågel, flyger den i väg och befriar eventuella fåglar bakom den. Efter detta väntar jokerfågeln på en trädgren tills spelet hamnar i ett läge där inga fler lediga fåglar finns kvar. Då förvandlas jokerfågeln till en fri, grå fågel som ger dig ytterligare en chans att fortsätta spelet. Fler än en jokerfågel kan förekomma i spelet.

3.13.2 Pris

Digitala Nokkapokka har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 40 kr eller 60 kr styck.

3.13.3 Fastställande av vinst

Om du under spelet gång hittat en fågel med ett vinstbelopp och den flyger i väg vinner du den summan. Avslöjar du flera fåglar försedda med vinst som flyger i väg, vinner du summan av beloppen.

3.14 Spelregler digitala Fruttis

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Fruttis även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.14.1 Beskrivning av Lotten

Fruttis består av en spelplan med 42 frukter. Byt plats på frukter för att skapa en våg- eller lodrät rad av minst tre (3) lika frukter. När du bildat en rad försvinner den ur spelet och frukterna adderas till fruktens mätare vid Vinsttabell. Nya frukter ersätter de frukter som försvinner. Ifall en eller flera frukters mätare blir fylld vinner du motsvarande summa.

3.14.2 Pris

Digitala Fruttis har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.14.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång fyller en eller flera frukters mätare vid Vinsttabell vinner du motsvarande summa. Ifall flera frukters mätare fylls räknas dessa vinstsummor ihop.

3.15 Spelregler digitala Delizoos

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Delizoos även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.15.1 Beskrivning av Lotten

Delizoos består av en spelplan med 9 djur. Få 3 likadana djur i rad vågrätt, lodrätt eller diagonalt för att vinna. Man kan även få en ny chans eller ett av de tre extraspelen. På extraspelen ska man matcha symboler eller få ett belopp.

3.15.2 Pris

Digitala Delizoos har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 30 kr, 40 kr, 50 kr eller 60 kr styck.

3.15.3 Fastställande av vinst

Om du får tre likadana djur i rad vågrätt, lodrätt eller diagonalt så vinner du beloppet för raden. I extraspelen Djungelspelet och Strandspelet ska du matcha symboler för att vinna tillhörande belopp. I extraspelet Trädtoppsspelet ska du hitta ett djur som lämnar ett äpple och då vinner du tillhörande belopp.

3.16 Spelregler digitala Krabaterna

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Krabaterna även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.16.1 Beskrivning av Lotten

Krabaterna består av en spelplan med 28 påsar. Klicka på de 7 grå påsarna för att avslöja Krabaternas verkliga identitet. Om du hittar två likadana Krabater, förvinner de i väg och frigör samtidigt de påsar som eventuellt finns bakom dem. Spelet fortsätter tills inga par längre finns att hitta och inga grå påsar finns att klicka på. Om du hittar Trollkarlen LUMO så förflyttar han sig till sidan av Krabaterna och frigör de bakomliggande. Efter det väntar LUMO tills spelet hamnar i ett läge där inga par av Krabaterna finns kvar. Då erbjuder sig LUMO att förtrolla sig själv till en Krabat som ger dig en chans att fortsätta spelet. Fler än en LUMO kan förekomma i spelet.

3.16.2 Pris

Digitala Krabaterna har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr eller 40 kr styck.

3.16.3 Fastställande av vinst

Om du under spelet gång hittat en Krabat med ett vinstbelopp och den försvinner de i väg och vinner du den summan. Avslöjar du flera Krabater försedda med vinst som försvinner de i väg och vinner du summan av beloppen.

3.17 Spelregler digitala Wobblyblobs

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Wobblyblobs även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.17.1 Beskrivning av Lotten

Ta bort de färgade fälten från spelplanen och försök fylla rören för de olika färgerna, dvs. figurers vinstmätare. Du får välja tjugofem (25) av de färgade fälten under spelets gång. Figurerna framför mätarna växer på höjden i takt med att de färgade fälten som motsvarar figurens färg tas bort från spelplanen. När någon av mätarna har fyllts och motsvarade figur har växt till sin fulla höjd vinner du den angivna summan som finns ovanför mätaren för denna figur.

På de färgade fälten som skall avlägsnas kan det förekomma en eller flera atomsymboler. De samlas till en effektmätare, belägen under färgens vinstmätare. När tillräckligt med energi (3 atomer) har samlats till effektmätaren aktiveras en av specialeffekterna som tar bort de färgade fälten från spelplanen på varierande sätt. Samma atomer som samlats från spelplanen ökar även mätarna för Sista chansen som aktiveras efter att spelaren gjort sitt sista drag. Under avslutande Sista chansen aktiveras även specialeffekterna enligt mängden som indikeras av mätaren, kan som mest vara fem (5) stycken.

3.17.2 Pris

Digitala Wobblyblobs har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 30 kr, 40 kr, 50 kr eller 60 kr styck.

3.17.3 Fastställande av vinst

Om du under spelet gång fyller någon eller några av vinstmätarna så vinner du summan ovanför den eller dessa vinstmätare.

3.18 Spelregler digitala Gruvligt

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Gruvligt även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.18.1 Beskrivning av Lotten

Gruvligt består av en spelplan med 42 symboler. Byt plats på symbolerna för att skapa en våg- eller lodrät rad av minst tre (3) symboler. När du bildat en rad försvinner den ur spelet och symbolerna adderas till symbolens vinstmätare. Nya symboler ersätter de symboler som försvinner. Ifall en eller flera symbolers vinstmätare blir fylld vinner du motsvarade summa.

Lyckas man få nio (9) lycktpoäng kommer man till extraspelet där man fortsätter att spela på samma sätt

3.18.2 Pris

Digitala Gruvligt har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.18.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång fyller en eller flera symbolers vinstmätare vinner du motsvarande summa. Ifall flera symbolers mätare fylls räknas dessa vinstsummor ihop.

3.19 Spelregler digitala Zombie Jive

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Zombie Jive även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.19.1 Beskrivning av Lotten

I Zombie Jive öppnar du gravar och letar efter zombier. Varje uppväckt zombie tänder en ny lampa i vinsttabellen. Lyckas du väcka minst fem (5) zombier vinner du. Ju fler zombier du hittar desto mer vinner du. Det finns totalt 17 zombier och de är i grupper om 1–4.

Hittar du ett spöke så kommer du till Spökchansen där man får snurra på ett hjul. Där har man chans att vinna direktvinster.

3.19.2 Pris

Digitala Zombie Jive har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.19.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång hittar minst fem (5) zombier vinner enligt vinsttabellen. Det går också att vinna direktvinster via Spökchansen.

3.20 Spelregler digitala Mahjong

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Mahjong även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.20.1 Beskrivning av Lotten

I Mahjong ska du kombinera ihop två likadana brickor (ett par) för att få bort dem från brädet.

Börja med att välja vad du vill betala och sedan ett valfritt bräde. Valet av bräda påverkar inte utfallet av spelet. Töm hela brädet för att komma till finalspelet, det är där man kan vinna toppvinsten.

Det går bara att ta bort ”fria” brickor från brädet. Brickorna måste ha höger och/eller vänster sida fri för att kunna tas bort. Det finns tre (3) färgade brickor i spelet och får man bort någon eller några av dessa så vinner man tillhörande vinstsumma.

I finalspelet vinner man summan som anges bredvid brickhögen om man får två likadana brickor (ett par) i samma brickhög

3.20.2 Pris

Digitala Mahjong har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.20.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets får bort samtliga brickor från brädet och kommer till finalspelet och där får två likadana brickor (ett par) i samma brickhög. Det går också att vinna direktvinster om man får en färgad bricka under spelets gång.

3.21 Spelregler digitala Weather or Not

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Weather or Not även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.21.1 Beskrivning av Lotten

I Weather or Not ska du klicka på molnen för att avslöja olika vädersymboler.

Samla vädersymbolerna i vinsttabellen, får du samtliga på en rad vinner du beloppet för raden. Får du tre (3) extraspelsymboler får man spela extraspelet.

I extraspelet ska man placera ut tre olika symboler på en spelplan av 9 rutor och blir någon eller några av dessa blir träffade av blixten eller snöfallet så vinner man.

3.21.2 Pris

Digitala Weather or not har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 40 kr eller 60 kr styck.

3.21.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång fyller en eller flera vinsttabeller vinner du motsvarande summa. Ifall flera symbolers vindtabeller fylls räknas dessa vinstsummor ihop.

Om någon eller några av de symboler du placerat ut i extraspelet blir träffade av blixten eller snöfallet vinner du summan för motsvarade symbol.

3.22 Spelregler digitala Lyckolandet

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Lyckolandet även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.22.1 Beskrivning av Lotten

I Lyckolandet ska du klicka på 10 föremål, det kan till exempel vara paket, ägg eller fåglar för att få olika symboler.

Samla symbolerna i vinsttabellen, får du tre (3) symboler av samma sort vinner du beloppet för den symbolen.

3.22.2 Pris

Digitala Lyckolandet har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20 kr, 30 kr, 40 kr, 50 kr eller 60 kr styck.

3.22.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång får tre (3) symboler av samma sort vinner du summan tillhörande symbolen.

3.23 Spelregler digitala Juicekaboose

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Juicekaboose även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.23.1 Beskrivning av Lotten

I Juicekaboose ska du klicka på de röda knapparna. Då sprängs det bort frukter från spelplanen och fyller på vinstmätarna.

Frukter finns i olika storlekar och antalet poäng som adderas till vinstmätaren beror på fruktens storlek. Ju större yta som frukten täcker på spelplanen ju mer poäng får du om frukten sprängs bort.

Spelet avslutas när du tryckt på alla röda knappar och alla poäng har adderats till vinstmätarna

3.23.2 Pris

Digitala Juicekaboose har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 50 kr styck.

3.23.3 Fastställande av vinst

Du vinner summan för en hel vågrät, lodrät eller diagonal rad om du fyller vinstmätarna för alla tre frukter på en rad. Fyller du vinstmätarna för alla frukter på den diagonala raden märkt med x2 så dubblas din eventuella vinst. Den diagonala raden med x2 i sig själv ger ingen vinst och gäller endast vid en vinst på någon annan rad.

3.24 Spelregler digitala Boulder Blast

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Boulder Blast även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.24.1 Beskrivning av Lotten

I Boulder Blast ska du skjuta bollar och sammanfoga minst tre (3) bollar av samma färg. Bollarna försvinner då och fyller på färgens vinstmätare med samma antal som bollarna. När en vinstmätare har fyllts, vinner man det angivna beloppet. Fler bollar läggs till uppifrån under spelets gång och flyttar bollarna nedåt. Om du låter bollarna hamna för lågt så förvandlas dessa till grå stenar.

3.24.2 Pris

Digitala Boulder Blast har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.24.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång fyller en eller flera färgers vinstmätare, vinner du motsvarande summa. Ifall flera färgers vinstmätares fylls räknas dessa vinstsummor ihop.

3.25 Spelregler digitala LyckoTåget

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala LyckoTåget även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.25.1 Beskrivning av Lotten

I LyckoTåget ska man vända på nio (9) kort och samla symboler. Med dessa symboler kan man vinna på två sätt. Dels genom att få tre (3) lika symboler i rad, diagonalt, våg- eller lodrät. Symbolerna samlas också i en vinsttabell, får man samtliga symboler för en rad vinner man. Det finns också chansen att spela ett extraspel, där man får fem (5) kort. Får man två lika symboler av dessa fem kort vinner man.

3.25.2 Pris

Digitala LyckoTåget har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.25.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång får en diagonal, våg- eller lodrät rad med likadana symboler vinner du tillhörande belopp. Får man samtliga symboler på en rad i vinsttabellen till vänster om spelfältet vinner man tillhörande belopp. I extraspelet vinner man om man får två lika symboler när man vänder på 5 kort.

3.26 Spelregler digitala Hyper Express

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Hyper Express även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.26.1 Beskrivning av Lotten

Byt plats på tågen för att skapa en våg- eller lodrät rad om minst tre (3) lika tåg. När du bildat en rad försvinner den ur spelet och tågen adderas till tågets vinstmätare.

Tåget som visas till vänster om spelplanen vid mätaren visar aktivt Hyper Train. När man skapar en våg- eller lodrät rad med det tåg som är aktivt för Hyper Train så avgår det tåget och tar med sig andra tåg på vägen. Samtliga tåg som försvinner adderas till respektive tågs vinstmätare.

3.26.2 Pris

Digitala Hyper Express har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.26.3 Fastställande av vinst

Om en eller flera tågs vinstmätare blir fylld vinner man motsvarande summa. Om flera tågs vinstmätare fylls räknas dessa vinstsummor ihop

3.27 Spelregler digitala Tivoli de la Chance

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Tivoli de la Chance även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.27.1 Beskrivning av Lotten

I Tivoli de la Chance ska man snurra på hjulet 5 gånger och samla symboler. Lyckas man få alla symboler på en rad enligt vinsttabellen vinner man motsvarande belopp.

Man kan också välja tre (3) lyckoamuletter och får man samtliga 3 får man spela Extraspelet. Där ska man snurra på ett hjul med 21 beloppsfält.

3.27.2 Pris

Digitala Tivoli de la Chance har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 20kr, 30 kr, 40 kr, eller 50 kr styck.

3.27.3 Fastställande av vinst

Om man får samtliga symboler på en rad i vinsttabellen vinner man tillhörande belopp. I Extraspelet ska man snurra på ett hjul och man vinner det belopp hjulet stannar på.

3.28 Spelregler digitala Havets Juveler

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Havets Juveler även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.28.1 Beskrivning av Lotten

Spelplanen har 16 rutor, hitta två (2) likadana smycken på spelplanen och sammanfoga dessa för att skapa ett mer värdefullt smycke. Du kan sammanfoga två (2) likadana smycken genom att dra en av dem till den andra eller genom att dubbelklicka på en av dem. Spelet startar med att man klickar på stenarna för att frilägga smycken som finns i stenarna. Smyckena kan sedan sammanfogas med ett likadant smycke. När alla möjliga smycken sammanfogats så adderas en eller flera stenar på spelplanen som döljer nya smycken.

3.28.2 Pris

Digitala Havets Juveler har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.28.3 Fastställande av vinst

Du vinner genom att samla smycken i vinsttabellen. Färgerna på cirklarna i vinsttabellen motsvarar de olika smyckena. Antalet delar på cirklarna visar utvecklingen av de olika smyckena. När alla delar i cirkeln fyllts och du har samtliga cirklar fyllda på en rad vinner du tillhörande belopp.

3.29 Spelregler digitala Mystiska Valvet

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Mystiska Valvet även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.29.1 Beskrivning av Lotten

Välj bland 20 koder för att öppna kassaskåpen och för att komma åt det Gyllene Valvet. Kassaskåpen öppnas med tre (3) korrekta koder. Kassaskåpen innehåller de vinnande symbolerna till Kassaskåpsvinster.

Gyllene Valvet öppnas med fem (5) korrekta koder. Tre (3) felaktiga val av koder avslutar spelet. Det första valvet har 12 bankfack och du har åtta (8) nycklar till ditt förfogande för att hitta tre (3) lika värdesaker i bankfacken. Vid tre (3) lika värdesaker vinner du tillhörande vinst. Det är även möjligt att hitta koder för att komma in i det sista valvet. Tre (3) korrekta siffror öppnar det sista valvet. Där får man fem (5) nya nycklar och fortsätter att samla värdesaker.

3.29.2 Pris

Digitala Mystiska Valvet har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.29.3 Fastställande av vinst

Om du öppnar något eller några av kassaskåpen vinner du värdet på symbolen som finns i kassaskåpet. Inne i valven vinner du om du samlat tre (3) lika värdesaker och då vinner du tillhörande belopp.

3.30 Spelregler digitala Trattis

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Trattis även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.30.1 Beskrivning av Lotten

Spelplanen består 35 rutor som gömmer svampar av olika slag. Svamparna förkommer som enskilda svampar eller i grupper om 2–4 svampar. Rutorna kan öppnas i vilken ordning som helst, en i taget eller genom att svepa över flera rutor samtidigt.

I spelet kan man vinna på två sätt. Få en grupp av fyra (4) likadana svampar i intilliggande rutor. Om gruppen kompletteras av en femte likadan svamp dubblas vinst. Bakom några rutor kan det finnas 2, 3 eller 4 svampar inom samma ruta. Hitta tre (3) rutor med samma antal svampar, svamparna behöver inte vara av samma sort.

3.30.2 Pris

Digitala Trattis har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.30.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas få en grupp av fyra (4) likadana svampar i intilliggande rutor och/eller tre (3) rutor med samma antal svampar inom samma ruta. Hur mycket som du vinner för respektive svamp visas i vinsttabellen.

3.31 Spelregler digitala Power Totems

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Power Totems även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.31.1 Beskrivning av Lotten

Ditt mål är att få totems på toppen av de fem tornen att falla hela vägen ner. Det frigör diamanterna inuti dem och lägger till dem i kistorna till höger om tornen. Genom att krossa på glaskulan under tornet aktiverar du den och den tar bort ett eller flera block i tornet, vilket för totems närmare marken. När ett torn är helt förstört ersätts det av ett nytt torn med ett nytt totems.

När du förstört alla block i tornet och totems når marken frigörs sig en ande och avslöjar 1-3 diamanter som adderas till kistorna. Totems glödande ögon visar vilken färg som diamanterna har. En totem kan ibland avslöja diamanter i olika färger, i så fall har totems olika färger på ögonen. Det finns 3 olika färger och varje kista har en specifik färg och form på sina diamanter.

3.31.2 Pris

Digitala Power Totems har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.31.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas få en eller flera kistor fyllda med diamanter, det är 2-4 beroende på kista. Hur mycket som du vinner för respektive kista visas efter samtliga glaskulor krossats.

3.32 Spelregler digitala Nokkapokka Snoozebirds

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Nokkapokka Snoozebirds även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.32.1 Beskrivning av Lotten

Målet är att väcka fåglarna och få dem att flyga till sina holkar. Byt plats på symbolerna för att skapa en våg – eller lodrät rad om minst tre (3) likadana symboler bredvid boet för att väcka fåglarna. Endast fåglarna bredvid de matchande symbolerna börjar vakna och de vaknar i etapper.

3.32.2 Pris

Digitala Nokkapokka Snoozebirds har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.32.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas få alla fåglarna att flytta in i en eller flera av fågelholkarna. Hur mycket som du vinner visas ovanför respektive fågelholk.

3.33 Spelregler digitala Xmas Cookies

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Xmas Cookies även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.33.1 Beskrivning av Lotten

Kund ska matcha något av Dina nummer med något eller några av Vinnande nummer.

3.33.2 Pris

Digitala Xmas Cookies har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.33.3 Fastställande av vinst

Matchas något av Dina nummer med något av Vinnande nummer vinner kund beloppet under det matchande numret i Dina nummer.

3.34 Spelregler digitala Elysions skatt

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Elysions skatt även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.34.1 Beskrivning av Lotten

Hitta tre matchande figurer och kombinera dem. Nya figurer och brickor dyker upp när man klickar på kistorna. I de låsta kistorna som man kan nå om spelfältet blir tillräckligt stort kan man även få diamanter.

3.34.2 Pris

Digitala Elysions skatt har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.34.3 Fastställande av vinst

Det finns tre olika sätt att vinna på. Nå nivå 4 på någon figur, få fem (5) specialbrickor av samma sort eller nå nivå 3 på en diamant.

3.35 Spelregler digitala Blast'em Elements

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Blast'em Elements även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.35.1 Beskrivning av Lotten

Ta bort elementsymboler i olika färger från spelbrädet för att fylla upp motsvarande vinstmätare för respektive elementsymbol. Du kan ta bort elementsymbolerna om det finns två eller flera av samma symbol intill varandra. De tas bort genom att klicka på någon av dessa symboler.

3.35.2 Pris

Digitala Blast'em Elements har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.35.3 Fastställande av vinst

Om någon vinstmätare fylls så vinner man beloppet för den vinstmätaren. Det finns upp till tre separata vinstmätare per elementsymbol. Om en elementsymbol har mer än en vinstmätare aktiveras nästa vinstmätare när man fyllt och vunnit på den föregående.

3.36 Spelregler digitala Egyptens Guld

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Egyptens Guld även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.36.1 Beskrivning av Lotten

Den första fasen i spelet är att ta sig in i Skattkammaren. Där finns 20 brickor och av dessa ska du välja 12. När du öppnar en bricka visas antingen hieroglyfer i olika färger eller en kristallblomma. De färgade hieroglyferna fungerar som nycklar för att öppna luckorna bredvid portalen. Färgen på hieroglyfen visar vilken lucka den tillhör. Det finns 4 luckor, två av luckorna kräver tre hieroglyfer för att öppnas och två kräver 4 hieroglyfer för att de ska öppnas. Får du fem (5) kristallblommor flyttas du direkt till nästa fas i spelet och kommer in i Drottningens valv.

I Drottningens valv finns 12 stenskåp. Du har fått 8 nycklar att använda och ska öppna 8 av skåpen. Får du tre (3) kristallblommor flyttas du direkt till nästa och sista fasen i spelet. Där får du fem (5) nya stenskåp och därmed nya chanser att samla föremålen och fylla på vinsttabellen.

3.36.2 Pris

Digitala Egyptens Guld har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.36.3 Fastställande av vinst

Om du får samtliga hieroglyfer av samma färg vinner du beloppet för den symbol som finns i bakom luckan. I Drottningens valv vinner du om du hittar tre (3) likadana föremål. Värdet av de olika föremålen finns i en vinsttabell bredvid skåpen.

3.37 Spelregler digitala Munchy Bunchy

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Munchy Bunchy även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.37.1 Beskrivning av Lotten

Du ska samla bär och energi genom att få Munchy Bunchy att äta löv. Under varje löv finns antingen bär, energi, ett bi eller en fjäril. Energin hjälper Munchy Bunchy att växa sig längre. Samla bär för att fylla på vinstmätaren för respektive bär. Biet tar bort svampar och fjärilen startar Extra spelet. Du får gå så många rutor som Munchy Bunchy har gula energiknippen i lager. Siffrorna bredvid löven anger hur många steg som det tar att flytta sig till dem.

3.37.2 Pris

Digitala Munchy Bunchy har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.37.3 Fastställande av vinst

Hittar du tre (3) bär av samma sort vinner du summan för det bäret.

Tillväxtmätaren visar hur långt Munchy Bunchy har vuxit. När Munchy Bunchy blir tillräckligt lång vinner du vinster från tillväxtmätaren, vars summa ökar ju mer Munchy Bunchy växer. Om Munchy Bunchy når till 20 på tillväxtmätaren öppnar du Extra spelet.

I Extra spelet klickar du på kokonger för att öppna dem och försöka få samma fjäril som den ovanför. Lyckas du få ett par vinner du tillhörande belopp.

3.38 Spelregler digitala Boulder Blast Magic

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Boulder Blast Magic även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.38.1 Beskrivning av Lotten

I Boulder Blast Magic ska du skjuta bollar och sammanfoga minst tre (3) bollar av samma färg. Bollarna försvinner då och fyller på färgens vinstmätare med samma antal som bollarna. När en vinstmätare har fyllts, vinner man det angivna beloppet. De ofärgade bollarna hamnar längst ner i behållarna. Får man det angivna antalet vinner man det tillhörande beloppet.

3.38.2 Pris

Digitala Boulder Blast Magic har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.38.3 Fastställande av vinst

Om du under spelets gång fyller en eller flera färgers vinstmätare eller någon av behållarna i botten av spelet, vinner du motsvarande summa. Ifall flera vinstmätares eller behållare fylls räknas dessa vinstsummor ihop.

3.39 Spelregler digitala Word'em Wonders

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Word'em Wonders även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.39.1 Beskrivning av Lotten

I Word'em Wonders ska du bilda ord som passar in i korsordet genom att använda bokstäverna i bokstavscirkeln. Man bildar olika ord genom att dra en linje från en bokstav till en annan, antingen med ett finger eller ett pekdon, eller genom att skriva på tangentbordet.

Man kan också välja svårighetsgrad för spelet. Ju högre svårighetsgrad, desto fler bokstäver finns det i bokstavscirkeln och desto mer utmanande är korsordet att lösa. Svårighetsgraden påverkar inte chansen att vinna eller vinstsumman.

3.39.2 Pris

Digitala I Word'em Wonders har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.39.3 Fastställande av vinst

När du bildar ett ord som kan hittas i korsordet, kommer det att färgas med en av färgerna från vinstmätarna. Om du fyller alla 10 sektorer för en färg vinner du motsvarande belopp.

3.40 Spelregler digitala På Djupt Vatten

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala på Djupt Vatten även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.40.1 Beskrivning av Lotten

Klicka på de grå fiskarna längst ner i fiskstimmet, hittar du två likadana fiskar simmar paret i väg och befriar de fiskar som finns ovanför dem. Finns det inga tillgängliga par eller grå fiskar kan du använda de 5 korten som finns i nederkant på spelet. Använd ett kort i taget för att hitta en fisk och bilda par med någon av de synliga fiskarna i fiskstimmet och fortsätt spelet. När du avslöjar en grå fisk eller tar ett kort så kan du få en haj i stället för en fisk. Får man två hajar under spelets gång startar extraspelet Hajattack. I Hajattack ska man leta bland fiskarna i fisknätet och hitta de fiskar som finns på Wanted-affischerna. Det finns även ytterligare ett extraspel, Pärljakten. Öppna de 10 snäckskalen och samla pärlor.

3.40.2 Pris

Digitala På Djupt Vatten har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.40.3 Fastställande av vinst

Finns det ett belopp på någon av fiskarna som simmar i väg vinner man det beloppet. I extraspelet Hajattack vinner man för varje fisk som matchar en fisk på Wanted-affischerna. I extraspelet Pärljakten. Ska man öppna de 10 snäckskalen och hitta pärlor, ju fler pärlor man hittar ju större blir vinsten.

3.41 Spelregler digitala Alkemia

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala på Alkemia även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.41.1 Beskrivning av Lotten

Med hjälp av 15 magiska dryckesflaskor ska du fylla en horisontell eller vertikal rad och där vinna tillhörande vinster. Det finns tre olika sätt att vinna på.

Huvudspelet: Fyll en hel horisontell rad med hjälp av de 15 magiska dryckesflaskorna.

Det övre spelfältet: lås upp detta spelfält genom att träffa de båda nycklarna. Fyll sedan en hel horisontell eller vertikal rad med hjälp av de magiska dryckesflaskorna.

Matchande symboler: under de magiska dryckesflaskorna finns olika symboler. Får man tre identiska symboler på en horisontell rad vinner du.

3.41.2 Pris

Digitala Alkemia har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.41.3 Fastställande av vinst

I Huvudspelet ska en horisontell eller vertikal rad fyllas och då vinner man beloppet för den raden.

I det över spelet ska en horisontell eller vertikal rad fyllas och då vinner man beloppet för den raden.

Matchade symboler, Om man får tre identiska symboler på en horisontell rad vinner du beloppet som anges för den raden.

3.42 Spelregler digitala Goblins Godsaker

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala på Goblins Godsaker även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.42.1 Beskrivning av Lotten

Hitta två (2) likadana föremål och sammanfoga dessa för att skapa ett mer värdefullt föremål. I början av spelet kommer några föremål och säckar att placeras på spelplanen. Om det inte finns två likadana föremål på spelplanen kan du klicka säckarna för att ta fram flera föremål att sammanfoga. Det finns 10 olika grupper av föremål och varje grupp består av fem (5) nivåer.

Ibland kan man få en krona på spelplanen eller från en av säckarna. Kronan flyttas direkt till fältet för Samla kronor. Om du lyckas samla sex (6) kronor får du spela Extraspelet. Extraspelet börja när det inte längre finns några föremål att sammanfoga eller säckar på spelplanen. I Extraspelet klickar du på skyltana och bakom dem finns det olika belopp.

3.42.2 Pris

Digitala Goblins Godsaker har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.42.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas få ett eller fler föremål att nå till femte och högsta nivån. Om du når femte och högsta nivån i en grupp av föremål vinner du summan som finns vid vinstmätaren för det föremålet.

Samla kronor: Får du två (2) av samma belopp vinner du det beloppet.

3.43 Spelregler digitala Match a Bat

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala på Match a Bat även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.43.1 Beskrivning av Lotten

Hitta par genom att klicka på de sovande fladdermössen längst upp. När du hittar två likadana fladdermöss flyger de tillsammans ut ur grottan och gör det möjligt att väcka nya fladdermöss. Om de bortflygande fladdermössen har ett mynt med sig, vinner du det beloppet.

Eldflugor: då spelet börjar flyger två eldflugor omkring i grottan. Slumpmässigt kan fladdermössen äta en, två eller ingen av eldflugorna. Om de äter en eldfluga kommer magen att glöda. När du väcker en av dessa fladdermöss får du eldflugan till ditt förfogande. Eldflugan aktiveras då det inte finns några nya fladdermöss att väcka. Klickar du på eldflugan kommer de sovande fladdermössen som är kvar att flyga runt och hitta nya platser vilket gör det möjligt att hitta nya par.

Vampyren: vampyren dyker ibland slumpmässigt upp från någon av fladdermössen. Den flyger i väg och väntar på att bli aktiverad, vilket den blir när de inte finns några fladdermöss att väcka. När man klickar på vampyren, ändrar den slumpmässigt skepnad till en annan fladdermus och ger en chans att bilda ett nytt par. Om vampyren har ett mynt med sig, vinner du beloppet även du inte skulle hitta ett par till vampyrens nya skepnad.

3.43.2 Pris

Digitala Match a Bat har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.43.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas få en eller flera fladdermöss men ett mynt med sig att flyga i väg. Du vinner då summan av dessa mynt.

3.44 Spelregler digitala Spökjakt

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Spökjakt även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.44.1 Beskrivning av Lotten

Klicka på de nio brickorna och Lizzy kommer att leta upp gömda skatter. De upphittade skatterna kommer att adderas till respektive vinstmätare. När du öppnat de första nio brickorna aktiveras din andra lykta. Det gör att du kan gå in till nästa rum och få nio nya brickor att använda.

Lykta: när du kommit in i det andra rummet, om du hittar en ny lykta, kan du fortsätta till ett tredje rum efter att ha öppnat alla nio brickor. I det tredje rummet får du nio nya brickor att använda.

Spöke: om du hittar tre gröna spöken under spelets gång får du tillgång till Spökjakten. Först dras din vinstmultiplikator som kommer att multiplicera eventuella vinster från Spökjakten. Efter att multiplikatorn har fastställts börjar Lizzy jaga spöket. När spöket flyr släpper det diamanter, som automatiskt samlas upp. Ibland kan spöket också släppa en klocksymbol som lägger till tid till klockan i mitten av Spökjaktens vinstmätare, vilket ger dig mer tid att jaga spöket.

3.44.2 Pris

Digitala Spökjakt har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.44.3 Fastställande av vinst

I huvudspelet vinner du om du lyckas att fylla en eller flera av vinstmätarna. Du vinst i Spökjakten bestäms av antalet diamanter som samlats i vinstmätaren innan tiden går ut.

3.45 Spelregler digitala Diamonds

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Diamonds även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.45.1 Beskrivning av Lotten

Målet är att bilda en så lång kedja som möjligt av likadana diamanter. För att vinna måste man ha en kedja av minst 5 likadana diamanter. Öppna de grå boxarna och avslöja diamanterna genom att klicka på dem. Visa boxar är låsta och kan öppnas först efter de andra boxarna öppnats. Spelet tar automatisk bort diamanter som bildar en icke-vinnande kedja av diamanter. Får du ett mynt i någon av boxarna aktiverar du Extra chansen. Extra chansen startar när alla grå boxar är öppnade. Detta ger dig möjlighet att förlänga den längsta kedjan av diamanter som du redan har.

3.45.2 Pris

Digitala Diamonds har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.45.3 Fastställande av vinst

Du vinner om du lyckas bilda en kedja av minst fem (5) likadana diamanter.

3.46 Spelregler digitala Airborne Patrol

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Airborne Patrol även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.46.1 Beskrivning av Lotten

Det finns två sätt att vinna på i huvudspelet: För det första, om du hittar tre matchande symboler i en horisontell, vertikal och/eller diagonal linje på spelplanen. Det andra sättet att vinna på är genom att få rätt kombinationer av symboler för en eller flera vinstmätare. I extraspelet ska du samla kugghjul och få poäng.

3.46.2 Pris

Digitala Airborne Patrol har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.46.3 Fastställande av vinst

Du vinner beloppet markerat för linjen om du lyckas få tre matchade symboler i rad på spelplanen. Får du rätt symboler i vinstmätaren vinner du det tillhörande beloppet. I extraspelet ska du samla poäng och ju mer poäng som samlas ju högre blir vinsten.

3.47 Spelregler digitala Lyckokulan

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Lyckokulan även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.47.1 Beskrivning av Lotten

Man börjar med 20 kulor som man skicka i väg en och en eller fem i taget. Kulorna faller genom en pyramid av pinnar och studsar mot dem när de tar sig mot rören längst ner på spelbrädet.
Varje rör har ett belopp som visar vad man kan vinna.

3.47.2 Pris

Digitala Lyckokulan har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.47.3 Fastställande av vinst

När det rätta antalet kulor landar i ett rör vinner man beloppet som visas för det röret. Vissa rör kan vara staplade på sig och om du landar ytterligare kulor och fyller dessa rör vinner du även dessa belopp.

3.48 Spelregler digitala Regalia

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Regalia även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.48.1 Beskrivning av Lotten

Det här är ett spel där du matchar nummer för att vinna. Du ska vända på brickorna och matcha numren bakom dem med de vinnande raderna. Spelet ger också en möjlighet att vinna via ett extraspel.
Förutom siffror kan du också hitta kronor och spiror bakom brickorna. Om du hittar tre kron-symboler dubbleras vinstbeloppet för de horisontella raderna på spelplanen. Om du hittar tre spiran-symboler låser du upp extraspelet "Kistan".

3.48.2 Pris

Digitala Regalia har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.48.3 Fastställande av vinst

Om de visade numren matchar alla nummer i en rad på spelplanen, vinner du summan som motsvarar den raden.
I extraspelet finns åtta kistor att öppna. Om du får minst tre likadana symboler från kistorna vinner du summan av alla vinstbelopp som finns under dessa kistor.

3.49 Spelregler digitala Splish & Splash

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Splish & Splash även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.49.1 Beskrivning av Lotten

Målet är att skapa grupper av matchande symboler och rensa dem från spelplanen. Varje grupp av symboler som tas bort bidrar till att fylla en vinstmätare. Klicka på ett snäckskal för att skjuta bubblor och ta bort symboler från spelplanen. Bubblorna rensar en hel vertikal rad med symboler. När tre eller fler matchande symboler ligger intill varandra på spelplanen bildar de en grupp. Gruppen tas bort, och poäng läggs till den motsvarande vinstmätaren.
Om tre krabbsymboler dyker upp på spelplanen aktiverar du Extraspelet. I Extraspelet klickar du på bubblor för att avslöja symboler.

3.49.2 Pris

Digitala Splish & Splash har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr, eller 60 kr styck.

3.49.3 Fastställande av vinst

När en vinstmätare i huvudspelet är helt fylld vinner du beloppet som anges för den vinstmätaren.
I extraspelet ska du klicka på bubblor. Om du får minst tre likadana symboler från bubblorna vinner du summan av alla vinstbelopp som finns i dessa bubblor.

3.50 Spelregler digitala Skogens Guld

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Skogens Guld även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.50.1 Beskrivning av Lotten

Målet med spelet är att fylla hyllorna med vinstföremål som finns i de fem låsta skåpen på spelbrädet. Byt plats på två intilliggande symboler för att skapa en vågrät eller lodrät rad med minst tre (3) likadana symboler. Varje gång du tar bort symboler fylls brädet på med nya. Om du skapar en kombination bredvid ett låst skåp öppnas ett av dess fyra lås. När alla lås har öppnats kommer nästa kombination att öppna skåpet och avslöja vinstföremålen, som placeras på hyllorna.

Om du hittar totalt fyra nycklar inuti de fem skåpen låser du upp Extraspelet. I Extraspelet kan du göra 10 byten för att skapa fler kombinationer och öppna nya låsta skåp. Tre nya hyllor med nya vinster har lagts till i spelet.

3.50.2 Pris

Digitala Skogens Guld har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.50.3 Fastställande av vinst

När en hylla är helt fylld med föremål vinner du beloppet som anges för den hyllan.

3.51 Spelregler digitala Drakens Skatt

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Drakens Skatt även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.51.1 Beskrivning av Lotten

Målet med spelet är att besegra fiender och ta sig fram till den slutliga striden mot draken. Matcha symboler för att få minst tre likadana och ge dina hjältar mer energi. Du måste besegra fyra omgångar med fiender innan du når draken och skatten.
Byt plats på två intilliggande symboler för att skapa en vågrät eller lodrät rad med minst tre (3) likadana symboler. Varje gång du tar bort symboler fylls brädet på med nya. Hjälten som motsvarar färgen på de borttagna symbolerna attackerar fienderna. Om du matchar orange symboler, utlöser det en superattack från alla hjältar. Varje spel börjar med 10 drag, men du kan få extra drag under spelets gång.

Besegrade fiender släpper kistor som innehåller belöningar. Dessa kan vara ett vinstbelopp, ett extra drag eller en specialeffekt.

3.51.2 Pris

Digitala Drakens Skatt har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.51.3 Fastställande av vinst

När fienden besegras får man kistor som innehålla ett vinstbelopp men det kan även vara ett extra drag eller en specialeffekt. Om du besegrar draken får du en särskild kista som garanterat innehåller ett vinstbelopp.

3.52 Spelregler digitala Vintage Voyage

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Vintage Voyage även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.52.1 Beskrivning av Lotten

Målet med spelet är att se om de dolda numren på biljetterna kan avslöja ett resmål helt och hållet. Biljetterna innehåller nummer som matchar ett eller flera resmål. Det är möjligt att vinna en direktvinst genom att hitta tre identiska symboler. Ett extraspel kan triggas genom att avslöja alla nummer som krävs för ett särskilt resmål, vilket ger chans till extra vinster.

Klicka på biljetterna och se vilka nummer och/eller symboler de döljer. Alla nummer som matchar ett resmål avslöjar motsvarande delar av det. Om ett resmål avslöjas helt och hållet vinner du det angivna beloppet. Om du hittar tre identiska symboler (pass, kameror eller ryggsäckar) får du en direktvinst.

3.52.2 Pris

Digitala Vintage Voyage har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.52.3 Fastställande av vinst

Det finns tre sätt att vinna på denna lott. Om ett eller flera av resmålen helt avslöjas vinner man beloppet för detta resmål.
Om du hittar tre identiska symboler (pass, kameror eller ryggsäckar) får du en direktvinst med det angivna beloppet.
I Extraspelet får man välja biljetter med dolda belopp. Dessa samlas till man får en guldbiljett, när det sker summeras alla samlade belopp ihop och adderas till eventuella övriga vinster.

3.53 Spelregler digitala Färgkombo

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Färgkombo även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.53.1 Beskrivning av Lotten

Försök att lösa färgkoden genom att välja fyra bollar av valfri färg i den ordning du väljer. Tryck på den gröna knappen för att aktivera din gissning. Resultaten visas som olikfärgade ringar under varje boll.

Grön ring: Färgen är i rätt position
Gul ring: Färgen är på fel plats, men kan hittas någon annanstans i koden
Röd ring: Färgen finns inte med i koden, eller så finns redan tillräckligt många av den färgen på andra positioner

Antalet gissningar som behövs för att lösa koden avgör vilken multiplikator du får för vinstspelet. Efter att ha löst koden eller använt alla sju försöken går du till vinstspelet. Klicka eller svep för att avslöja färgerna på bollarna. Varje boll lägger till poäng till motsvarande vinstmätare av samma färg.

3.53.2 Pris

Digitala Färgkombo har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.53.3 Fastställande av vinst

Om du hittar åtta bollar av en och samma färg i vinstspelet vinner du beloppet som är markerat för den färgen.

3.54 Spelregler digitala Mexikos Skatter

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Mexikos Skatter även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.54.1 Beskrivning av Lotten

Välj brickor från spelplanen för att vända dem och hitta olika föremål. Föremålen som kommer fram fyller på vinstmätaren för respektive föremål. Om två likadana föremål visas på intilliggande brickor slås de samman till en enda bricka. När föremål slås samman kan brickorna under dem bli tillgängliga att öppna igen, vilket låter dig fortsätta leta efter fler föremål. En bricka kan innehålla upp till tre sammanfogade föremål av samma typ. Om två eller flera intilliggande föremål slås samman till en enda bricka blir de till ett mynt, på vilket det finns ett belopp. Dessa belopp är till en början låsta. Om du hittar minst sex (6) mynt låses alla belopp upp och du vinner den totala summan av de sex mynten. Om ett sjunde mynt också hittas läggs dess belopp automatiskt till dina totala vinster.

3.54.2 Pris

Digitala Mexikos Skatter har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.54.3 Fastställande av vinst

Om du hittar sex (6) av samma föremål vinner du det angivna beloppet för den symbolen. Det går att vinna på fler föremål i samma spel.
Om du hittar minst sex (6) mynt låses alla belopp upp och du vinner den totala summan av dessa belopp.

3.55 Spelregler digitala Kingdom Tiles

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Kingdom Tiles även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.55.1 Beskrivning av Lotten

Vänd på de 35 brickor från spelplanen för att hitta olika symboler. Symbolerna som kommer fram fyller på vinstmätaren för respektive symbol. Om du hittar fyra likadana områdessymboler i intilliggande brickor vinner du det angivna beloppet. Om du hittar tre tornsymboler låser du upp extraspelet, som börjar när du har öppnat alla brickor i huvudspelet.
Extraspelet börjar med 9 nya brickor att vända på. Det finns två sätt att vinna: om du hittar fyra likadana hus under brickorna vinner du det angivna beloppet. När du vänder på en bricka kan du dessutom avslöja en särskild byggnadssymbol för torget, smedjan eller slottet. Om du hittar tre likadana byggnadssymboler, vinner du det angivna beloppet.

3.55.2 Pris

Digitala Kingdom Tiles har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.55.3 Fastställande av vinst

Om du hittar fyra (4) av samma symbol vinner du det angivna beloppet för den symbolen. Det går att vinna på fler föremål i samma spel.
Om du hittar tre (3) lika byggnadssymbol eller fyra (4) likadan hus i extraspelet vinner du det angivna beloppet för respektive symbol.

3.56 Spelregler digitala Dropfinity

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Dropfinity även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.56.1 Beskrivning av Lotten

Detta är ett spel där du matchar färgade block genom att släppa ned par av block på spelplanen. Målet är att skapa rader eller kolumner med tre eller fler block av samma färg. Du har 10 par av färgade block att placera på spelplanen. Innan du släpper ned ett par kan du både flytta och rotera det. Målet är att placera blocken så att de bildar färgmatchningar, och att försöka få så många matchningar som möjligt. Varje lyckad matchning rensar block från spelplanen och fyller motsvarande vinstmätare.

3.56.2 Pris

Digitala Dropfinity har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.56.3 Fastställande av vinst

När en vinstmätare är helt fylld vinner du beloppet som anges för den vinstmätaren.

3.57 Spelregler digitala Boltstacker

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Boltstacker även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.57.1 Beskrivning av Lotten

Detta där du ett spel där du skjuter du 25 bultar på raderna i spelområdet. Målet är att få så många träffar som möjligt på samma rad. Om fem eller fler bultar träffar samma rad vinner du. För att vinna toppvinsten måste du få 10 träffar på en enda rad, och en av träffarna måste vara med en multiplikatorbult.

Förutom de vanliga bultarna kan två typer av specialbultar dyka upp under spelets gång:
Splitbult – delas när den landar, vilket skapar flera träffar på en eller flera rader.
Multiplikatorbult – multiplicerar den möjliga vinsten på raden där den landar.

3.57.2 Pris

Digitala Boltstacker har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.57.3 Fastställande av vinst

Om fem eller fler bultar träffar samma rad vinner du det belopp som visas i vinsttabellen för det antalet träffar.

3.58 Spelregler digitala Mayan Treasure

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Mayan Treasure även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.58.1 Beskrivning av Lotten

Ditt mål är att hitta nummer som matchar de på de gamla Maya-statyerna. Spelet bjuder också på extra vinstchanser genom speciella symboler och ett extraspel.
Välj en lucka för att öppna den och avslöja numret under. Om numret matchar något av numren på en eller flera statyer, öppnas de motsvarande delarna av statyerna.
När du hittar alla nummer för en staty och slutför den vinner du det angivna vinstbeloppet.
Bakom luckorna kan du även hitta speciella reliksymboler. Om du hittar tre likadana reliker vinner du ett det angivna beloppet.

Om du hittar alla nummer för statyn som låser upp extraspelet och avslöjar den helt, aktiveras extraspelet. Välj en av de tre statyerna för att avslöja beloppet inuti. Därefter dyker tre nya statyer upp för dig att välja mellan. Detta fortsätter tills du hittar den gyllene dödskallen.

3.58.2 Pris

Digitala Mayan Treasure har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.58.3 Fastställande av vinst

När du färdigställer en staty vinner du det belopp som är markerat på den.
Om du hittar tre likadana reliker vinner du ett det angivna beloppet.
Extraspel, när du avslöjar den gyllene dödskallen avslutas extraspelet och alla vinster du samlat på dig i extraspelet läggs till din totala vinst.

3.59 Spelregler digitala Pipes to Riches

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Pipes to Riches även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.59.1 Beskrivning av Lotten

Målet i det här spelet är att bygga individuella rörledningar av olika färger över spelplanen. Varje rör är märkt med en unik färg och symbol som ska kopplas ihop med den motsvarande färg/symbolen. Rören får inte överlappa eller korsa varandra.
Koppla ihop varje start- och målpunkt med samma färg och symbol genom att dra ett rör mellan dem, utan att vägarna korsar varandra. När alla rör är korrekt anslutna startar vakuummekanismen och drar föremålen genom rörledningarna till vinsttabellen. Ett felaktigt draget rör aktiverar inte vakuumet och måste ledas om längs en giltig väg.

Innan du köper en lott kan du välja rutnätsstorlek och en av två svårighetslägen:
- Lätt läge: Varje korrekt anslutet rör aktiverar vakuumet direkt och ger omedelbar återkoppling.
- Svårt läge: Vakuumet aktiveras först när alla rör är anslutna, och återkoppling ges i slutet.

Dessa inställningar påverkar endast spelupplevelsen och har ingen inverkan på vinstchanserna.

3.59.2 Pris

Digitala Pipes to Riches har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.59.3 Fastställande av vinst

Varje föremål motsvarar en särskild vinstkategori. Om en kategori fylls med rätt antal föremål vinner du beloppet som hör till den kategorin.

3.60 Spelregler digitala Birds of Paradise

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Birds of Paradise även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.60.1 Beskrivning av Lotten

I detta spel rensar du ädelstensblock från spelplanen för att fylla vinstmätarna som hör till varje ädelstensfärg. Spelet har dessutom en extrachans där du kan vinna ytterligare vinster eller få extra ädelstensblock.

Välj en grupp av minst två sammanlänkade block av samma färg för att ta bort dem. Varje borttagning räknas som ett drag. När du samlar ädelstenar fylls vinstmätarna steg för steg. Du har totalt 20 drag i huvudspelet. Vissa ädelstensblock kan innehålla en fågel. När ett block med en fågel tas bort släpps fågeln fri och utför en specialförmåga. Dessa specialeffekter kan rensa block och hjälpa dig fylla vinstmätarna.

Samla tre B-symboler under huvudspelet för att låsa upp extrachansen. I extrachansen får du tre snurr på Lyckohjulet och chans att få extra ädelstensblock eller direktvinster.

3.60.2 Pris

Digitala Birds of Paradise har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.60.3 Fastställande av vinst

När en vinstmätare är helt fylld vinner du beloppet som anges för den vinstmätaren. Det går också att vinna direktvinster på Lyckohjulet i extrachansen.

3.61 Spelregler digitala Clover Café

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Clover Café även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.61.1 Beskrivning av Lotten

I det här spelet serverar du en kö av cafékunder genom att förbereda de rätter och drycker de beställer. Varje kund visar sina beställningar i pratbubblor, och ditt mål är att skapa de efterfrågade rätterna.

Förbered mat och dryck genom att slå ihop två identiska föremål på spelbrädet. Du slår ihop föremål genom att dra ett föremål till ett annat, eller genom att dubbelklicka på ett föremål för att slå ihop det automatiskt när det är möjligt. Varje sammanslagning uppgraderar föremålet till nästa nivå, och nya

föremål dyker upp när det finns ledigt utrymme på spelbrädet. Skapa den högsta nivån av den efterfrågade varan – nivå fyra – för att slutföra en beställning och vinna beloppet som är kopplat till den.

3.61.2 Pris

Digitala Clover Café har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.61.3 Fastställande av vinst

Nå nivå fyra på någon av beställningarna och vinn det belopp som tillhör den beställningen. Kunder kan även ge dricks, som fungerar som direkta vinster. Dricksen förblir dold tills du är klar med att servera kundens bord. Därefter avslöjas dess värde och läggs till din totala vinst.

3.62 Spelregler digitala Djungeltornet

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Djungeltornet även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.62.1 Beskrivning av Lotten

I detta spel är målet att bygga ett så högt torn som möjligt genom att placera olika totemdelar ovanpå varandra.

Du börjar varje spel med ett begränsat antal totemdelar. Rotera en totemdel genom att trycka på den, dra den till tornet och släpp den. När en totemdel landar på tornet låser den sig permanent och blir en del av strukturen. Tornet växer vertikalt när du fortsätter stapla totemdelar ovanpå varandra. Varje totemdel som låser sig på tornet genererar ädelstenar. Om en totemdel faller från en plattform i stället för att landa säkert exploderar den men ger dig ädelstenar.

En höjdindikator visar hur högt ditt totemtorn är under det aktuella spelet. På vissa höjder, markerade med vinrankor, når du en ny höjdnivå. När du når en sådan nivå visas en ny plattform och du får tre överraskningslådor. Du får öppna en av dem. Överraskningslådorna kan innehålla:
• En direktvinst som läggs till din totala vinst.
• Ytterligare totemdelar som gör att du kan fortsätta bygga.
• Ädelstenar som fyller motsvarande mätare i vinsttabellen.

Spelet avslutas när du inte har några totemdelar kvar att släppa.

3.62.2 Pris

Digitala Djungeltornet har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.62.3 Fastställande av vinst

Alla ädelstenar du tjänar under spelet läggs till motsvarande mätare i vinsttabellen. Om du fyller en mätare helt vinner du det belopp som är angivet för den.

3.63 Spelregler digitala Backyard Treasure

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Backyard Treasure även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.63.1 Beskrivning av Lotten

Hitta skatter gömda i kistor som är utspridda över spelområdet. För att hitta kistorna måste du skapa vertikala eller horisontella rader med tre eller fler identiska symboler. Dessa rader försvinner från spelområdet och jordlagret under dem tas bort.

Det finns tre olika jordlager i spelet. Kistor är alltid placerade i det nedersta lagret. När alla lager ovanför en kista har grävts bort och kistan är helt synlig, öppnas den och dess skatter överförs till vinsttabellen.

Spelet innehåller 10 drag och extraspelet ger 10 extra drag. Spelet avslutas när alla drag från både huvudspelet och extraspelet har använts.

När fyra kartsymboler hittas i kistor i huvudspelet börjar extraspelet, men först efter att huvudspelets samtliga drag har använts. Extraspelet innehåller 10 extra drag och samma specialdrag och förmågor som grundspelet. Målet är att hitta skatter i extraspelet. Vinsttabellens status från grundspelet överförs till extraspelet. Alla skatter från grundspelet kan hittas igen i extraspelet, samt två ytterligare kategorier som är exklusiva för bonusspelet.

3.63.2 Pris

Digitala Backyard Treasure har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.63.3 Fastställande av vinst

När vinsttabellen är fylld med fyra identiska skatter vinner du beloppet som visas i vinsttabellen.

3.64 Spelregler digitala Ping & Vinn

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Ping & Vinn även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.64.1 Beskrivning av Lotten

Bygg en väg åt pingvinen genom att välja vilka isflak som ska stiga upp till ytan. Om pingvinen når det sista isflaket låser du upp extraspelet.

Tryck på tärningarna för att slå dem och välj sedan ett av tre alternativ: värdet på en av tärningarna eller summan av de två. Det motsvarande isflaket stiger upp till ytan. När du bygger vägen rör sig pingvinen framåt över isflaken. Huvudspelet avslutas när värdena på båda tärningarna och deras summa alla pekar på isflak som redan är uppe på ytan.

Om pingvinen når det sista isflaket låser du upp extraspelet, där du har chans att vinna toppvinsten. Det sista isflaket stiger upp till ytan om du slår 12 två gånger och väljer det.
I Extraspelet finns 12 nya isflak, vart och ett med ett markerat belopp. Tryck på isflaken för att vända dem och avslöja antingen en liten fisk eller ett av tre rovdjur: haj, säl eller bläckfisk.

3.64.2 Pris

Digitala Ping & Vinn har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.64.3 Fastställande av vinst

Om pingvinen når ett isflak märkt med ett belopp vinner du det beloppet, som läggs till din totala vinst.

Så vinner du i Extraspelet:

- Hittar du en liten fisk läggs det markerade beloppet direkt till din totala vinst.
- Hittar du minst fyra likadana rovdjur vinner du summan av beloppen för dessa.

3.65 Spelregler digitala Summa summarum

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Summa summarum även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.65.1 Beskrivning av Lotten

I det här spelet slår du ihop brickor med samma tal för att skapa nya brickor och fylla vinstmätarna. Det finns också en extra chans att vinna genom ett extraspel.

Dra en bricka ovanpå en annan, eller dubbelklicka, för att kombinera två brickor av samma färg och som har samma tal. När två brickor kombineras bildar de en enda bricka vars tal är summan av de två ursprungliga brickorna. I början av spelet fylls de tre nedersta raderna på spelplanen med brickor. Varje gång du slår ihop ett par brickor dyker en ny slumpmässig bricka upp på spelplanen. Om sammanslagningen av två brickor skapar det högsta talet hittills för den brickans färg, ökar vinstmätaren för den färgen med ett steg.

Om du rensar alla brickor från raden märkt Extraspelet låser du upp extraspelet. I extraspelet öppnas brickor för att visa olika belopp

3.65.2 Pris

Digitala Summa summarum har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.65.3 Fastställande av vinst

- Vinstmätare: Om du fyller en vinstmätare helt vinner du beloppet för den färgen.
- Radvinster: Spelplanen har tre vinstgivande rader. Om du rensar alla brickor från en av dessa rader vinner du beloppet som är markerat för respektive rad.
- Extraspelet: Om du hittar två brickor i samma färg som visar samma belopp vinner du deras sammanlagda värde.

3.66 Spelregler digitala Fruttis Tropix

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Fruttis Tropix även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.66.1 Beskrivning av Lotten

Skapa så långa kedjor som möjligt av matchande fruktsymboler i ett rutnät av hexagonformade brickor. Varje avslutad kedja ger poäng till vinstmätaren för den frukten.
Det finns också möjlighet att vinna genom ett extraspel.

Koppla samman minst tre matchande intilliggande frukter för att bilda en kedja. När en kedja har bildats tas de länkade fruktsymbolerna bort från spelbrädet och fyller motsvarande vinstmätare i vinsttabellen. Vid varje borttagning faller nya frukter ner för att fylla brädet igen. Om det inte finns några kedjor som kan skapas kommer hela spelbrädet att fyllas med nya fruktsymboler.
Du har totalt 12 drag i huvudspelet.

I extraspelet trycker du på hexagonbrickorna för att öppna dem och avslöja symboler.

3.66.2 Pris

Digitala Fruttis Tropix har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.66.3 Fastställande av vinst

Vinstmätare: När du har fyllt en vinstmätare helt vinner du motsvarande belopp.

Det finns två sätt att vinna i extraspelet

- Blommor: Brickorna kan visa upp till tre blomsymboler. Att samla tillräckligt många blommor fyller blomvinstmätaren, och när mätaren når ett vinstvärde vinner du det visade beloppet.
- Fruktsiluetter: När du hittar tre eller fler identiska fruktsiluetter vinner du summan av de belopp som markerats för dessa siluetter.

3.67 Spelregler digitala Kanonkulan

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Kanonkulan även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.67.1 Beskrivning av Lotten

Kanonkulor skjuts ut på spelplanen, antingen en i taget eller i grupper om tre. Varje kanonkula som hamnar i en behållare bidrar till att fylla den.

Hinder: Vanliga och gyllene hinder placeras slumpmässigt över hela spelplanen. Varje vanligt hinder kräver tre träffar för att förstöras. När en kanonkula träffar ett hinder tas den bort från spelet.

Eldkulor: När en kanonkula träffar en flammande pinne förvandlas kanonkulan till en Eldkula. En Eldkula förstör alla hinder den träffar, oavsett hur många träffar hindret normalt skulle kräva. I övrigt fungerar den som en vanlig kanonkula.

Extrachansen: En särskild behållare är placerad i mitten av spelplanen. Att fylla behållaren aktiverar Extrachansen och belönar dig med extra kanonkulor. När behållaren är fylld stängs den. Extrachansen börjar när alla vanliga kanonkulor har avfyrats och landat.

3.67.2 Pris

Digitala Kanonkulan har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.67.3 Fastställande av vinst

När en behållare är fylld vinner du beloppet som visas för behållaren. Att förstöra ett gyllene hinder ger dig omedelbart en vinst.

3.68 Spelregler digitala Star of the Nile

Utöver dessa specifika Spelregler gäller för digitala Star of the Nile även de gemensamma Spelreglerna i avsnitt 2 samt Kundvillkoren.

3.68.1 Beskrivning av Lotten

I detta spel med forntida egyptiskt tema utforskar du en tempelkammare genom att välja brickor på spelplanen. Ditt mål är att samla värdefulla symboler, undvika fällor och nå Extraspelet i slutet av spelplanen

Du börjar med 3 hjärtan. Om du väljer en bricka som går sönder och avslöjar en grop förlorar du ett hjärta. Spelet slutar omedelbart om du förlorar alla 3 hjärtan. Om du når den sista raden på spelplanen börjar Extraspelet.

Gyllene skarabé – Om den valda brickan avslöjar en Gyllene skarabé samlas alla symboler på raden automatiskt in och läggs till i vinsttabellen.

Sandstorm – Om den valda brickan avslöjar en Sandstorm samlas en slumpmässigt vald symbol in från var och en av de rader du redan har passerat. Symbolerna läggs till i vinsttabellen.

I Extraspelet får du snurra 3 gånger på lyckohjulet. Varje snurr kan ge något av följande:

- Ytterligare symboler till vinsttabellen
- Direktvinster
- 3 extra snurr på lyckohjulet
- Star of the Nile – spelets toppvinst

Extraspelet slutar när det inte finns några snurr kvar på lyckohjulet.

3.68.2 Pris

Digitala Star of the Nile har en variabel insats. Kund kan välja mellan 10 kr, 30 kr eller 60 kr styck.

3.68.3 Fastställande av vinst

Om du samlar tillräckligt många symboler enligt vinsttabellen vinner du beloppet som visas för den symbolen. Det är också möjligt att vinna direktvinster Extraspelet.