

SPIEL- UND GEWINNPLAN

Einsatz für ein Spiel: 20 Cent.

WALZEN und GEWINNE

Die linke Walze kann (außer bei 2x KRONE) mit der Start-Taste nachgestartet werden. Die Funktion wird durch Aufleuchten der Taste angezeigt.

Erscheint 3x der gleiche Betrag oder zeigen die äußeren Walzen 4x KRONE und die mittlere einen Betrag, so wird dieser gewonnen. Bei ROTER bzw. GELBER STRAHLENKRONE in der Mitte wird KRONEN-RISIKO gegeben, bei 2x 10 Cent-Münze oder »20 20 20« bzw. 3x 10 Cent-Münze oder »30 30 30« eine 20 Cent- bzw. 30 Cent-Ausspielung.

SONDER-/ MULTI-/ ULTRASPIELE

Bei den dargestellten KRONEN-Kombinationen werden S, M, U bzw. Euro-Beträge gewonnen.

In S, M und U werden bei KARIERTEM FELD, bei jeder Gewinnkombination sowie bei 4x KRONE außen 2,00€ gewonnen. **In M und U erfolgt bei Nichtgewinn ein 2. Lauf der mittleren Walze.**

Nach Erreichen von M bzw. U gelten alle weiteren Spiele der Serie als M bzw. U. Bei Gewinn von M werden vorhandene M in U gewandelt. **M und U sind Freispiele.**

Ausspielungsgewinne:

Rote Ausspielung links:3 S bis 80 U, 5€ bis 130€, 130 U, Multi-Ausspielung, Cash-Ausspielung
Rote Ausspielung rechts:3 S bis 80 U, 2,50€ bis 130€, 130 U, Multi-Ausspielung, Cash-Ausspielung
Multi-Ausspielung:12 M, 25 M, 50 M, 60 U, 80 U, 130 U, 250 U
Cash-Ausspielung:16€, 32€, 65€, 90€, 130€, 130 U, 250 U

SERIENPOWER

Die *Serienpower* zeigt an, ob die in einer laufenden S-, M- oder U-Serie bis dahin erreichten Treffer die zu erwartende Anzahl übersteigen (+) oder unterschreiten (-). Bei fehlenden Treffern (-) wird die Serie solange verlängert, bis die faire Anzahl Treffer erreicht ist. Die Verlängerungsspiele sind Freispiele.

Bei Gewinn von M oder U in laufenden S beginnt die *Serienpower* wegen der höheren Trefferhäufigkeit in M und U von da ab neu zu zählen.

FREISPIEL-SURPRISE

Nach mindestens 1 Stunde Spielzeit können außerhalb von M und U jederzeit überraschend Freispielserien unbekannter Länge gewonnen werden (»Freispiel Surprise« leuchtet neben der Start-Taste). Während FREISPIEL-SURPRISE ist COLLECT nicht aktiv.

Geschicklichkeit: HÜTCHENSPIEL / GEWINNSPIEL

Bei den dargestellten Kombinationen wird auf der alphanumerischen Anzeige ein Hütchen- bzw. Gewinnspiel durchgeführt. Beim **Hütchenspiel** werden zu Beginn 4 mögliche Geldgewinne in Form von Euro-Beträgen angezeigt. Anschließend kann das Spiel mit der **Start**-Taste gestartet werden; dabei werden die angezeigten Gewinne durch Hütchensymbole ersetzt. Bei jedem Berühren zweier Hütchen werden die zugehörigen versteckten Gewinne vertauscht. Nach der letzten Vertauschung kann mit der **Start**-, der **Stop**- oder einer **Risiko**-Taste einer der 4 versteckten Gewinne ausgewählt werden; die Position des ausgewählten Gewinns entspricht der Tastenposition. Der ausgewählte Gewinn wird auf die Bank gebucht.

Das **Gewinnspiel** wird mit der **Start**-Taste gestartet. Nach Starten des Spiels zeigt die Anzeige vorüberziehende Euro-Beträge. Mit der **Stop**-Taste können die aktuell angezeigten 3 Beträge ausgewählt werden; anschließend **wird deren Summe als Gewinn gegeben.**

Das Starten eines jeden Spiels sowie die Auswahl des Gewinns erfolgen nach einer gewissen Wartezeit automatisch.

RISIKO

Riskierbare Gewinne werden durch Aufleuchten in den Risikoleitern angezeigt. Durch Riskieren wird entweder die nächste Stufe oder Feld »NICHT GEWONNEN« erreicht. Risiko-Absicherungen: bei 65 €, 90 €, 130 € und 130 U erfolgt der Absturz auf 16 €, bei 50 M auf 12 M und bei 60 U und 80 U auf die Multi-Ausspielung.

In U werden nach erfolgreichem Riskieren von 2,00 € bzw. 1,70 € zusätzlich 2,00 € bzw. 1,70 € gegeben.

Bei blinkender zweiter **Risiko**-Taste kann mit dieser Taste alternativ auf der anderen Leiter riskiert werden.

KRONEN-RISIKO

Außerhalb von Serien werden bei ROTER bzw. GELBER STRAHLENKRONE in der Mitte 20 Cent bzw. 30 Cent zum Feld neben dem oberen leuchtenden Pfeil des KRONEN-RISIKOS zum Risiko angeboten. Anschließend wird rechts bzw. links der nächsthöhere Pfeil beleuchtet.

Der oberste Pfeil bleibt beleuchtet, bis durch KRONEN-RISIKO erfolgreich zur roten Ausspielung riskiert wurde; danach wird rechts bzw. links der zweitunterste Pfeil beleuchtet.

BONUS RISIKO

Bei den dargestellten KRONEN-Kombinationen werden 2,50€ bzw. 3 S gewonnen und zum Feld neben dem oberen leuchtenden Pfeil des BONUS-RISIKOS zum Risiko angeboten. Anschließend wird rechts bzw. links der nächsthöhere Pfeil beleuchtet.

Der oberste Pfeil bleibt beleuchtet, bis durch BONUS-RISIKO erfolgreich zur CASH-AUSSPIELUNG bzw. MULTI-AUSSPIELUNG riskiert wurde; danach wird rechts bzw. links der zweitunterste Pfeil beleuchtet.

Nicht riskierbar sind:

- In S gewonnene 2,00€ bei Sonderspiele-Zählerstand größer 9, außer bei 2x 10 Cent-Münze, 3x 10 Cent-Münze oder KRONE in der Mitte.
- In M oder U gewonnene 2,00€, außer bei 2x 10 Cent-Münze, 3x 10 Cent-Münze oder KRONE in der Mitte.
- Beträge aus Hütchen- und Gewinnspiel.

RISIKOAUTOMATIKEN

Einstellen mit den *Risiko*-Tasten. Bei eingeschalteter Automatik (Taste und alle Felder bis zur eingestellten Stufe leuchten schwach) wird bis zur eingestellten Stufe riskiert.

SCHAUKEL-AUSSPIELUNGEN

Bei 6 S, 12 S, 5€ und 10€ kann mit der *Start*-Taste die zugeordnete Schaukel-Ausspielung gestartet werden.

Wird ausgehend von 6 S bzw. 12 S das Ergebnis 3 S bzw. 6 S erreicht, wird die Ausspielung stattdessen einmal wiederholt.

BONUSPFEILE (oben)

Bei den dargestellten Kombinationen bzw. durch Risikoverlust wird in der rechten bzw. linken Risikoleiter jeweils der zugeordnete Bonuspfeil beleuchtet.

Wird auf der Leiter ein beleuchteter Bonuspfeil erreicht, wird auf das darüber liegende Feld erhöht und der Pfeil erlischt.

BONUSPFEILE (zwischen den Schaukeln)

Ist bei Erreichen eines Feldes der Schaukel-Ausspielung bei 5€/6 S der zugeordnete Bonuspfeil beleuchtet, wird auf das darüber liegende Feld erhöht und der Pfeil erlischt. Nach Erreichen eines Feldes wird ein nicht beleuchteter zugeordneter Bonuspfeil durch Zufallsentscheidung gegebenenfalls wieder beleuchtet.

TEILGEWINNÜBERNAHME

Auf den Risikoleitern kann mit der Stop-Taste bei leuchtendem Transparent »Teilen« bei 6 S, 12 S, 5€ und 10€ die Differenz zum nächstniedrigeren Feld übernommen und der Rest riskiert werden.

AUTO-GELDSPEICHER-ABBUCHUNG

Ein-/ Ausschalten der AUTO-GELDSPEICHER-ABBUCHUNG durch längeres Drücken der Taste »Geldspeicherabbuchung«. Bei eingeschalteter AUTO-GELDSPEICHER-ABBUCHUNG wird der nächste Spieleinsatz vom Geldspeicher automatisch abgebucht. Bei ausgeschalteter AUTO-GELDSPEICHER-ABBUCHUNG muss die jeweils nächste Abbuchung vom Geldspeicher durch Betätigung der Taste »Geldspeicherabbuchung« gestartet werden.

COLLECT / BANK

Gewinne werden immer auf die Bank gebucht.

Sobald die Bank einen Betrag anzeigt, wird dieser automatisch auf den Geldspeicher übertragen (»Collect aktiv« leuchtet); anschließend kann der Gewinn ausgezahlt werden.

Bei aktiver Collect-Funktion werden jeweils am Spielende bis zu 2,00 € von der Bank auf den Geldspeicher gebucht. Ist die AUTO-GELDSPEICHER-ABBUCHUNG inaktiv, »Collect« jedoch aktiv, so werden alle 5 Sekunden 2,00 € von der Bank auf den Geldspeicher transferiert.

HINWEISE

Nach Stromunterbrechung werden Gewinne für das laufende Spiel nicht gegeben.

S = SONDRSPIELE M = MULTISPIELE U = ULTRASPIELE F = FREISPIELE

