

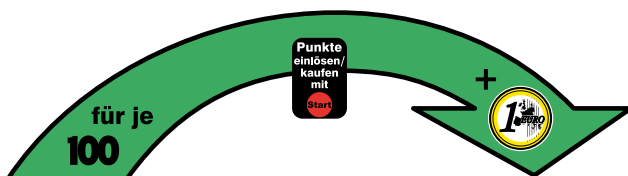
Teilgewinnübernahmen

Durch Betätigen der Teil-Taste können Punktegewinne und Sonnenspiele anteilig auf den Winmeter oder Sonnenspiele-Zähler gebucht werden. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten. Leiterwechsel möglich.



Punkte einlösen

Um Punkte in Geld einlösen zu können, muss neben der Start-Taste das Feld „Punkte einlösen“ leuchten. Durch Betätigen der Start-Taste wird die Umwandlung gestartet. Es leuchtet der grüne Pfeil „Punkte einlösen“.



Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Winmeter, können bis maximal 2.300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in maximal 23 Euro umgewandelt werden. Danach wird der maximal mögliche Betrag in 1-Euro-Schritten von Punkten in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.

Mach dein Spiel!

DRIBBLER



Spielgastinfo



Mach dein Spiel!

DRIBBLER



Spielgastinfo



Turbobuchen

Nach dem Ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Dazu wird zuerst der Level gewählt, in dem mindestens das erste Spiel gespielt werden soll. Nach Einwurf von einer 1-Euro- oder einer 2-Euro-Münze wird der Betrag sofort in 100 bzw. 200 Punkte umgebucht. Das erste Spiel startet im eingestellten Level.

Bei leuchtendem Load-Transparent können auch größere Beträge ohne Spiel in Punkte umgewandelt werden.

Punkte kaufen

Solange der gelbe Pfeil „Punkte kaufen“ leuchtet, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und als 20 Punkte auf den Winmeter gebucht.

Zeigt der Münzspeicher weniger als 20 Cent. und sind gleichzeitig auf dem Winmeter mehr als 5 Punkte, kann auch nur mit Einsatz vom Winmeter weiter gespielt werden. Es blinkt dann die Start-Taste (maximal 5 min.) und das Spiel wird unterbrochen.

Nach Betätigen der Start-Taste wird nur mit den Punkten vom Winmeter weiter gespielt, bis der Punktestand unter 5 steht, wieder Geld eingeworfen oder durch einen Collect-Vorgang Punkte in Geld umgewandelt wurden.



Mit Punkten spielen und gewinnen.




Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte. Gewonnen werden kann auf 5 ständig aktiven Gewinnlinien. Die Sonne wirkt dabei als Joker. Wird auf mehreren Gewinnlinien gleichzeitig gewonnen, so werden die Gewinne addiert.



Einsatz

Ab einem bestimmten Punktestand auf dem Winmeter kann der Punkteinsatz erhöht werden. Es sind folgende Level möglich:

Gelb	=	1fach	=	5 Punkte pro Lauf
Rot	=	5fach	=	25 Punkte pro Lauf
Blau	=	20fach	=	100 Punkte pro Lauf
Türkis	=	50fach	=	250 Punkte pro Lauf

Level:	1x	5x	20x	50x
Einsatz LOAD	5	25	100	250
	1000	5000	4	10
	100	500	2000	5000
	60	300	1200	4000
	30	150	600	1500
	30	150	600	1500
	20	100	400	1000
	20	100	400	1000
	10	70	300	750
	10	70	300	750

Die Änderung der Einsatzhöhe erfolgt durch das Betätigen der „Level-Taste“. Mit erhöhtem Einsatz sind auch höhere Punktgewinne pro Walzenkombination möglich. Die Gewinnvergabe erfolgt nach dem abgebildeten Gewinnplan.

Risiko und Risikoverwahl

Gewonnene Punkte können in den Risikoleitern riskiert werden. Der maximal mögliche Teil des Gewinns aus dem Walzeneinlauf wird auf den Leitern zum Risiko angeboten. Der Rest wird auf dem Winmeter gespeichert.



Die rechte Risikoleiter ist ab 400 Punkte eine Fun-Risikoleiter, d. h. die gewonnenen Punkte werden mit verbleibendem Restgewinn angeboten.

Durch Betätigen der Risikotaste kann das automatische Risikoende vorgewählt werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist. Durch Festklemmen einer Risikotaste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risikoende ist dann bei 7 Sonnenspielen.



Sonnenspiele

Sonnenspiele sind Freispiele. Sie werden entweder bei 3x Sonne im 20fach oder 50fach-Level, oder über Risiko in die Sonnen-Ausspielung gewonnen. In Sonnen-Spielen werden auf den äußeren Walzen die Sonnen gesetzt. Das mittlere zufällig einlaufende Symbol entscheidet dann über die Gewinnhöhe (siehe Gewinnplan Sonnenspiele). Sonnenspiele gewinnen in jedem Spiel. In Sonnenspielen wird kein Risiko angeboten.



Ausspielungen

Werden die Felder „Ausspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über die dann beleuchteten Felder.



Ausgehend von den Gewinnfeldern 10.000, 8.000, 3.000 und 1.500 Punkte können mit der Starttaste Ausspielungen gestartet werden.

Direktgewinn-Automatik

Bei komplett ausgeschalteter Risikoautomatik kann durch Betätigen einer Risikotaste das Risiko komplett ausgeschaltet werden. Es leuchtet dann neben den Risikotasten ein Feld „kein Risiko“ und alle Gewinne von den Walzen werden direkt auf den Winmeter gebucht.

