

Russpielungen

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

Ausgehend von den Gewinnfeldern 8400, 8000, 6000 und 4000 Punkte können mit der Starttaste Auspielungen gestartet werden (nur wenn weniger als 10 Fun-Spiele auf dem Zähler sind).



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. Im Level-21-fach wird die Direktgewinn-Automatik deaktiviert.

Teilgewinnübernahmen

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



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 max. 2300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 Euro umgewandelt werden. Danach wird der max. mögliche Betrag in 1 Euro-Schritten von Punkte in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.

Schau was drin ist!

FUNBOX



Schau was drin ist!

FUNBOX



Turbobuchen

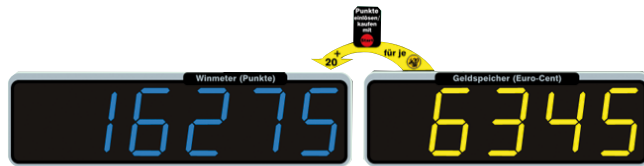
Nach dem Ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Dazu wird zuerst der Level gewählt, in dem mind. das erste Spiel gespielt werden soll.

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. Ab 100.000 Punkte auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden.



Zeigt der Münzspeicher weniger als 20 Ct. 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 (max. 5 min.) und das Spiel wird unterbrochen. Nach Betätigen der Start-Taste wird nur mit den Punkten vom Winmeter weiter gespielt, bis der Punktetand unter 5 steht, wieder Geld eingeworfen oder durch einen Collect-Vorgang Punkte in Geld umgewandelt wurde.

Mit Punkten spielen und gewinnen.

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 200 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 Punkttestand auf dem Winmeter kann der Punkteinsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende höhere Level möglich:

Gelb	=	1fach	=	5 Punkte pro Lauf
Rot	=	5fach	=	25 Punkte pro Lauf
Blau	=	20fach	=	100 Punkte pro Lauf
Türkis	=	40fach	=	200 Punkte pro Lauf

500	2500	20000	100000
250	2000	5000	10000
100	500	2000	10000
40	200	1000	2000
25	150	600	1200
25	150	600	1200
20	125	500	1000
10	50	200	400
10	50	200	400

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

Einsatz 21fach mit Risk-Pfeil

In Level 21-fach (105 Punkte Einsatz) findet kein Walzenlauf statt, sondern 100 Punkte werden automatisch auf 200 Punkte oder „Null“ riskiert. Nach Erreichen von 200 Punkten kann normal riskiert werden. Bei Erreichen von „Null“ startet das Spiel erneut.



Risiko und Risikovorwahl

Gewonnene Punkte können in den Risikoleitern riskiert werden.

Der max. mögliche Teil des Gewinns aus dem Walzeneinlauf wird auf den Leitern zum Risiko angeboten. Der Rest wird auf dem Winmeter gespeichert.

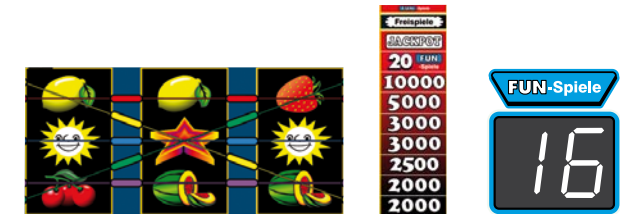


Die rechte Risikoleiter ist ab 3600 Punkte eine Fun-Risikoleiter, dh. die gewonnenen Punkte werden mit verbleibendem Restgewinn angeboten. Die Funspiele-Leiter ist von 8-16 Funspiele ebenfalls eine Fun-Risikoleiter. Durch Betätigen der Risikotaste kann das automatische Risikoende vorgewählt werden. Schwach 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 20 Funspielen. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden.

Funspiele

Funspiele sind Freispiele.

Funspiele werden bei „Sonne Stern Sonne“ im 20 oder 40fach Level und in Funspielen als Serienverlängerung gewonnen. Außerdem können Funspiele über Risiko in die Sonnen-Ausspielung, über die Leiter-Ausspielungen und die vier Start-Ausspielungen gewonnen werden. In Funspielen gelten der weiß leuchtende Gewinnplan und die Fifty-Fifty-Ausspielung bei Nichtgewinn. Funspiele gewinnen in jedem Spiel.



Jackpot im Walzenspiel

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 40fachem Einsatz und in Funspielen der entsprechende Jackpot gewonnen. Die auf dem Jackpot angezeigte Punktezahl wird auf das Winmeter umgebucht. Nach Auslösung startet der Jackpot im hellblauen Level mit einem Punkttestand von mindestens 50.000 Punkten und im weißen Level mit einem Punkttestand von mindestens 75.000 Punkten. Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe.

