

# LOKAL RUNDE



Spielgastinfo



## PUNKTE KAUFEN

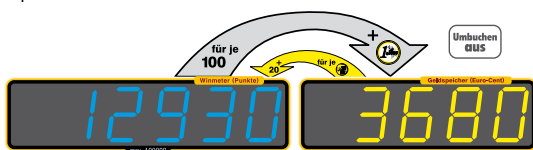
### TURBOBUCHEN

Nach dem Ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Nach Einwurf einer Münze kann der Level gewählt werden, in dem das erste Spiel gestartet werden soll.

### PUNKTE KAUFEN

Umschaltung mit der Starttaste. Solange der gelbe Pfeil leuchtet, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und 20 Punkte auf das Winmeter gebucht. Ab 20.000 Punkten auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Leuchtet „Umbuchen aus“, finden keine Buchungen statt.

Zeigt der Münzspeicher weniger als 20 Cent und sind gleichzeitig mehr als 5 Punkte auf dem Winmeter, kann mit dem Einsatz vom Winmeter weitergespielt werden.



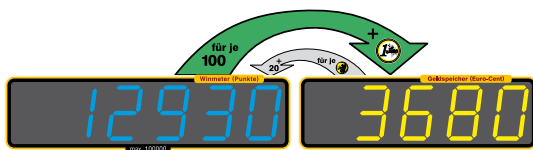
### LOAD

Bei angewähltem gelbem bzw. grünem Pfeil kann durch langes Drücken der Starttaste „Load“ eingeschaltet werden. Das Transparent „Load“ neben der Starttaste leuchtet. Geld wird in 20-Cent-Schritten in Punkte gewandelt und umgekehrt werden jeweils 200 Punkte in Geld gewandelt, ohne dass ein Spiel läuft. Durch langes Drücken der Starttaste wird „Load“ beendet. Automatisches Ende, wenn das Winmeter 20.000 Punkte zeigt – die gewandelte Summe 50 Euro bzw. 5.000 Punkte erreicht hat – bei leerem Geldspeicher 2 Minuten keine Nachmünzung erfolgt – bei einer Spielpause.



### PUNKTE EINLÖSEN

Umschaltung mit der Starttaste. Solange der grüne Pfeil auf den Geldspeicher zeigt, wird der maximal mögliche Betrag in Zwei-Euro-Schritten auf den Geldspeicher gebucht. Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Winmeter, können bis max. 2.300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 Euro umgewandelt werden. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.



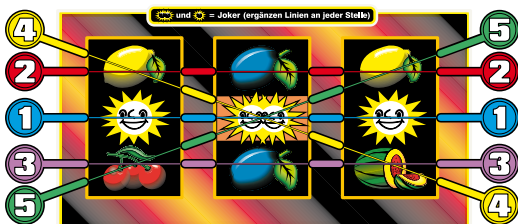
Bei einem Winmeterstand größer 30.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 20.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.

Durch wiederholtes Betätigen der „Starttaste“ wird zwischen der Möglichkeit zum „Punkte kaufen“ (gelber Pfeil leuchtet), „Punkte einlösen“ (grüner Pfeil leuchtet) und neutraler Einstellung (Feld „Umbuchen aus“ leuchtet) gewechselt.

## MIT PUNKTEN UND SERIEN SPIELEN UND GEWINNEN.

### EINSATZ BIS 50 PUNKTE

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 50 Punkte. Gewonnen werden kann auf 5 ständig aktiven Gewinnlinien. Doppelsonne bzw. Sonne gilt als Joker. Wird auf mehreren Gewinnlinien gleichzeitig gewonnen, so werden die Gewinne addiert. Der Punktestand auf dem Winmeter darf 100.000 Punkte nicht überschreiten.



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

Gelb	1-fach	5 Punkte pro Lauf
Violett	2-fach	10 Punkte pro Lauf
Rot	4-fach	20 Punkte pro Lauf
Grün	6-fach	30 Punkte pro Lauf
Blau	10-fach	50 Punkte pro Lauf

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



Einsatz	5	10	20	30	50
☀️☀️☀️	250	500	1200	2400	6000
☀️☀️☀️	200	400	600	1200	2400
🍌🍌🍌	80	160	320	480	800
🍌🍌🍌	40	80	160	240	400
🍌🍌🍌	20	40	80	120	200
🍌🍌🍌	20	40	80	120	200
🍌🍌🍌	15	30	60	90	150
🍌🍌🍌	10	20	40	60	100
🍌🍌🍌	10	20	40	60	100

## WEISSE UND ORANGE SERIE

Serien sind Freispiele.

Weiße Serienspiele werden durch Auspielungen oder Risiko gewonnen.

In der Serie gilt der höchste blaue Gewinnplan. Zusätzlich werden bei gestreiftem Feld oder Sonne 100 Punkte gewonnen. Bei Sonne können die 100 Punkte gegen die Weiße Serienauspielung (3, 6...) riskiert werden. Unter Serienzählerstand 11 können alle Gewinne riskiert werden.

In Sonderspielen gilt Gewinnplan 50 und die nachfolgende Tabelle:		
	In OS	In WS
- [Gelbes Feld] -	100 Punkte	—
- [Gestreiftes Feld] -	100 Punkte	100 Punkte
- [Sonne] -	[Sonne]	—
- [Sonne] -	[Sonne]	[Sonne]

Serienspiele sind Freispiele



Orange Serienspiele werden bei 20 bis 50 Cent Einsatz und 3 x Sonne und 2 x Sonne mit Doppelsonne gewonnen. Orange Serien können ebenfalls durch Auspielungen, Risiko oder durch Wandlung einer weißen Serie gewonnen werden.

In der Serie gilt der höchste blaue Gewinnplan. Zusätzlich werden bei gestreiftem und orangem Feld oder Sonne oder Doppelsonne 100 Punkte gewonnen. Bei Sonne oder Doppelsonne können die 100 Punkte gegen die Orange Serienauspielung (3, 6...) riskiert werden. Sonstige Gewinne können nicht riskiert werden.

## RISIKO UND RISIKOVORWAHL

Gewonnene Punkte bzw. Serien 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 gespeichert. 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. Risikoende bei 60 Os. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 50.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten (Ausnahme: bei Sonnen in Serien).



## AUSSPIELUNGEN

Werden die Felder „Auspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Auspielung über die dann beleuchteten Felder. Ausgehend von den Gewinnfeldern 500 Punkte, 1.000 Punkte, 20 Os und 40 Os sowie 6 Ws, 12 Ws, 24 Os und 48 Os können mit der Starttaste Auspielungen gestartet werden.



## BONUSPFEILE

Jeweils ein Bonuspfeil links von 40 Os auf 60 Os und rechts von 48 Os auf 60 Os wird bei Risikoverlust von 40 Os links bzw. 48 Os rechts erleuchtet. Ein erreichter leuchtender Bonuspfeil erhöht 40 bzw. 48 Os auf 60 Os. Danach erlischt der Pfeil.



## DIREKTGEWINN-AUTOMATIK

Bei komplett ausgeschalteter Risikoautomatik kann durch Betätigen einer Risikotaste die Direktgewinn-Automatik eingeschaltet werden. Es leuchtet dann neben den Risikotasten ein Feld „kein Risiko“ und alle Gewinne oder Serien von den Walzen werden direkt gebucht. Ausnahme: Sonnenkombinationen ab 12 Ws bzw. 12 Os.



## TEILGEWINNÜBERNAHMEN

Durch Betätigen der leuchtenden Teiltaste kann die Differenz zum nächstniedrigeren Risikofeld übernommen werden. Hierbei werden auch die Leitern gewechselt. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten.

