

RISIKOVORWAHL

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 6600. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden.

AUSSPIELUNGEN

Werden die Felder „Aussspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Aussspielung über die dann beleuchteten Felder. Der höchste Gewinn ist der Jackpot.

AUS-SPIELUNG	AUS-SPIELUNG
3000	3200
2000	2400
1000	1600
500	1000
AUS-SPIELUNG	AUS-SPIELUNG

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.



TEILGEWINNÜBERNAHMEN

Durch Betätigen der Teil-Taste können Punktgewinne anteilig auf den Winmeter gebucht werden. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten.



Dieser Spiel- und Gewinnplan wurde nach bestem Wissen erstellt. Es kann jedoch keinerlei Gewähr für die Richtigkeit übernommen werden. Änderungen/Irrtümer bleiben vorbehalten.

On the road again!

RACER 66



Mit Risk-Pfeil und Jackpot über Aussspielung



KAISER SPIELE

Spielgastinfo



On the road again!

RACER 66



Mit Risk-Pfeil und Jackpot über Aussspielung



KAISER SPIELE

Spielgastinfo



PUNKTE KAUFEN

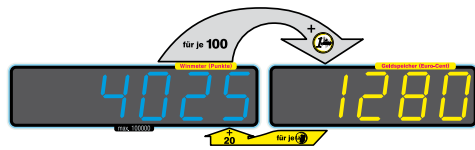
TURBOBUCHEN

Nach dem ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Dazu wird zuerst das 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.

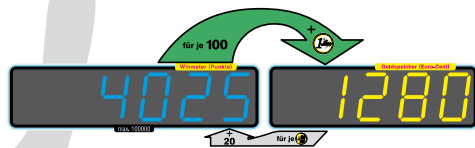


Zeigt der Münzspeicher weniger als 20 Ct. und sind gleichzeitig auf dem Winmeter mehr als 5 Punkte, kann auch nur mit Einsatz vom Winmeter weiter gespielt werden. Es blinkt dann die Start-Taste (max. 5 min.) und das Spiel wird unterbrochen. Nach Betätigen der Start-Taste wird nur mit dem Punkten vom Winmeter weiter gespielt, bis der Punktestand unter 5 steht, wieder Geld eingeworfen oder durch einen Collect-Vorgang Punkte in Geld umgewandelt werden.



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“.

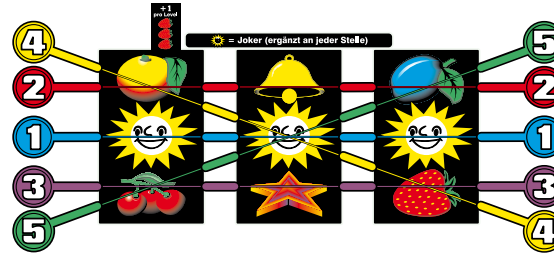


Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Winmeter können bis max. 2300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 Euro umgewandelt werden. Danach wird der max. mögliche Betrag in ein Euro-Schritten von Punkten in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.

MIT PUNKTEN SPIELEN UND GEWINNEN

EINSATZ BIS 10FACH IM WALZENSPIEL

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 50 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 11FACH MIT RISK- PFEIL

Ein Spiel (3 Sek.) kostet 55 Punkte. In jedem Spiel werden 50 Cent automatisch auf 1 Euro gegen Null riskiert. Ein Gewinn von „1 Euro“ kann weiter riskiert werden. Bei Erreichen von „Null“ startet das Spiel im 3-Sekunden-Takt erneut.



EINSATZ

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

Gelb	=	1fach	=	5 Punkte pro Lauf
Violett	=	2fach	=	10 Punkte pro Lauf
Rot	=	5fach	=	25 Punkte pro Lauf
Blau	=	10fach	=	50 Punkte pro Lauf
Blau / Weiß	=	11fach	=	55 Punkte pro Risk-Pfeil

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. Alternativ zu Punktgewinnen auf Walzenkombinationen kann der Risk-Pfeil mit 55 Cent Einsatz angewählt werden. Die Walzen drehen sich dabei nicht.



Einsatz	5	10	25	50	55
Sonne	500	1000	2500	JACKPOT	
Sonne, Sonne	200	400	1000	2000	
Sonne, Sonne, Sonne	100	200	500	1000	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	40	80	200	400	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	25	50	150	300	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	25	50	150	300	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	25	50	125	250	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	10	20	50	100	
Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne, Sonne	10	20	50	100	

JACKPOT IM WALZENSPIEL

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 10fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Außerdem kann der Jackpot über die 4 Leiter-Ausspielungen gewonnen werden. Die auf dem Jackpot angezeigte Punktzahl wird jeweils auf das Winmeter umgebucht. Nach Auslösung startet der Jackpot mit einem Punktestand von mindestens 20.000 Punkten.

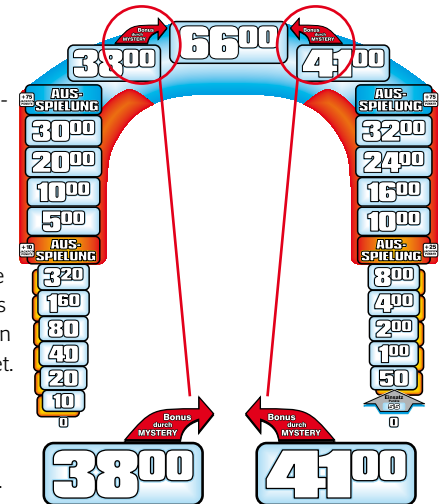


Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3 x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe bzw. bei Erreichen der Leiter-Ausspielungen.

RISIKO

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

Von 3800 und 4100 ausgehende Bonuspfeile werden durch verlorenes Risiko, sowie durch einen Mystery-Effekt beleuchtet. Ist der passende Bonuspfeil beleuchtet, so wird der Höchstgewinn auf der Risikoleiter gegeben. Danach erlischt der Bonuspfeil. Ein Bonuspfeil ist immer beleuchtet.



Ausgehend von 4100, 3800, 3200, 3000, 2400, 2000, 1600, 1000 Punkten ist im Risiko eine Fallbremse aktiv.