

Die beste Serie läuft hier!

SERIEN POWER



Spielgastinfo



PUNKTE KAUFEN

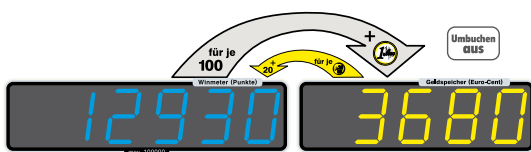
TURBOBUCHEN

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 10 Punkte auf dem Winmeter, kann mit dem Einsatz vom Winmeter weitergespielt werden.



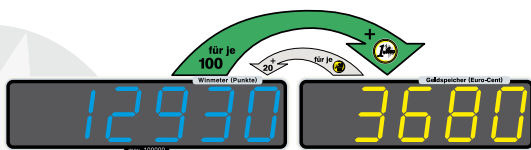
LOAD

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.



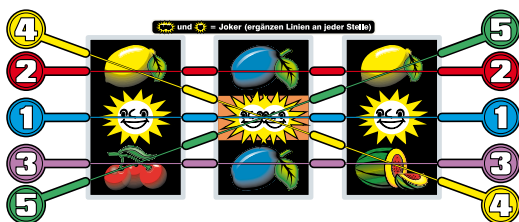
Bei einem Winmeterstand größer 30.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 20.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.

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 100 PUNKTE

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 10 Punkte und max. 100 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 Punktetand auf dem Winmeter kann der Punkteinsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende höhere Level möglich:

Gelb	1fach	10 Punkte pro Lauf
Violett	2fach	20 Punkte pro Lauf
Rot	3fach	30 Punkte pro Lauf
Grün	5fach	50 Punkte pro Lauf
Blau	10fach	100 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	10	20	30	50	100
☀☀☀☀☀	3 _{max}	6 _{max}	12 _{max}	24 _{max}	60 _{max}
☀☀☀☀☀	3	6	12	12	24
☀☀☀☀☀	160	320	500	1000	2000
☀☀☀☀☀	80	160	240	400	800
☀☀☀☀☀	40	80	120	200	400
☀☀☀☀☀	40	80	120	200	400
☀☀☀☀☀	30	60	90	150	300
☀☀☀☀☀	20	40	60	100	200
☀☀☀☀☀	20	40	60	100	200

WEISSE UND ORANGE SERIE

Serien sind Freispiele.

Weiße Serienspiele werden bei 3 x Sonne und 10, 20 oder 30 Cent Einsatz gewonnen. Weiße Serien können ebenfalls durch Ausspielungen oder Risiko gewonnen werden. In der Serie gilt der höchste blaue Gewinnplan. Zusätzlich werden bei gestreiftem Feld oder Sonne 200 Punkte gewonnen. Bei Sonne können die 200 Punkte gegen die Weiße Serienauspielung (3, 6...) riskiert werden. Unter Serienzählerstand 11 können alle Gewinne riskiert werden.

In Sonderspielen gilt Gewinnplan 100 und die nachfolgende Tabelle		
	In OS	In WS
-  -	200 Punkte	—
-  -	200 Punkte	200 Punkte
-  -		—
-  -		

Sonderspiele sind Freispiele



Orange Serienspiele werden bei 3 x Sonne und 50 und 100 Cent Einsatz und bei 2 x Sonne mit Doppelsonne bei jedem Einsatz gewonnen. Orange Serien können ebenfalls durch Ausspielungen, 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 200 Punkte gewonnen. Bei Sonne oder Doppelsonne können die 200 Punkte gegen die Orange Serienauspielung (3, 6...) riskiert werden. Sonstige Gewinne können nicht riskiert werden.

RISIKO UND RISIKOVORWAHL

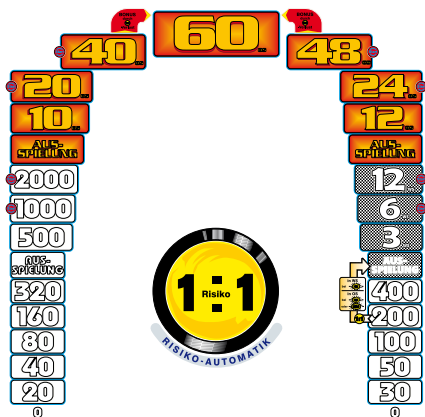
Gewonnene Punkte bzw. Serien können in den Risikoleitern riskiert werden.

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

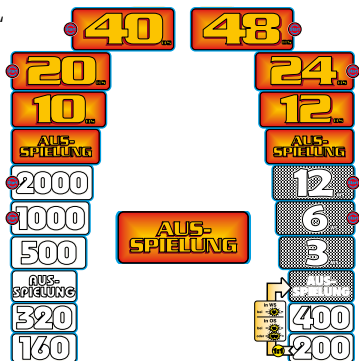
vorgewählt werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist.

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 1.000 Punkte, 2.000 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 nächst niedrigen Risikofeld übernommen werden. Hierbei werden auch die Leitern gewechselt. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten.

