

## Risikovorwahl

Durch Betätigen der Risiko-Taste kann das automatische Risiko-Ende vorgewählt werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist. Durch Festklemmen einer Risiko-Taste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risiko-Ende ist dann bei 80 bzw. 120 Euro-Points. Jede Risiko-Taste kann einzeln geklemmt werden.



## Direktgewinn-Automatik

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

## Teilgewinnübernahmen

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



## Euro-Points einlösen

Um Euro-Points in Geld einlösen zu können, muss neben der Start-Taste das Feld „Euro-Points einlösen“ leuchten. Durch Betätigen der Start-Taste wird die Umwandlung gestartet. Es leuchtet der grüne Pfeil „Euro-Points einlösen“. Sind längere Zeit keine Euro-Points eingelöst worden und ausreichend Euro-Points auf dem Winmeter, können bis max. 23 Euro-Points in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 € umgewandelt werden. Danach wird der max. mögliche Betrag in 1-Euro-Schritten von Euro-Points in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Euro-Points gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Euro-Points vom Winmeter.



## Euro-Points kaufen

### Turbobuchen

Nach dem Ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Dazu wird zuerst das Level gewählt, in dem mindestens das erste Spiel gespielt werden soll. Nach Einwurf von einer 1-€- oder einer 2-€-Münze wird der Betrag sofort in 1 bzw. 2 Euro-Points umgebucht. Das erste Spiel startet im eingestellten Level. Bei leuchtendem Load-Transparent können auch größere Beträge ohne Spiel in Euro-Points umgewandelt werden.

### Euro-Points kaufen

Solange der gelbe Pfeil „Euro-Points kaufen“ leuchtet, werden für 20 Cent 0,20 Euro-Points vom Geldspeicher auf den Winmeter umgebucht. Zeigt der Geldspeicher weniger als 20 Cent und sind gleichzeitig auf dem Winmeter mehr als 0,05 Euro-Points, 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 Euro-Points vom Winmeter weiter gespielt, bis der Euro-Point-Stand unter 0,05 steht, wieder Geld eingeworfen wird oder durch einen Collect-Vorgang Euro-Points in Geld umgewandelt werden.



### Einsatz

Ab einem bestimmten Euro-Point-Stand auf dem Winmeter kann der Euro-Point-Einsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende höhere Level möglich:

violett	=	2fach	=	0,1	Euro-Points pro Lauf
rot	=	5fach	=	0,25	Euro-Points pro Lauf
blau	=	20fach	=	1,0	Euro-Points pro Lauf
türkis	=	40fach	=	2,0	Euro-Points pro Lauf
Risk-Pfeil	=	41fach	=	2,05	Euro-Points ohne Walzenlauf

Die Änderung der Einsatzhöhe erfolgt durch das Betätigen der Level-Taste. Mit erhöhtem Einsatz sind auch höhere Euro-Point-Gewinne pro Walzenkombination möglich. Die Gewinnvergabe erfolgt nach dem abgebildeten Gewinnplan. Alternativ zu Euro-Point-Gewinnen auf Walzenkombinationen kann der Risk-Pfeil mit 2,05 Euro-Points Einsatz angewählt werden. Die Walzen drehen sich dabei nicht.

### Einsatz bis 40fach im Walzenspiel

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 0,05 Euro-Points und max. 2,0 Euro-Points. 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.

Level	1x	2x	3x	20x	40x
Einsatz	0,05	0,10	0,25	1,00	2,00
500c	10c	25c	150c	JACKPOT	JACKPOT
250c	500c	20c	100c	200c	
100c	200c	500c	20c	40c	
40c	80c	200c	800c	16c	
25c	50c	150c	600c	12c	
25c	50c	125c	500c	10c	
10c	20c	50c	200c	400c	
10c	20c	50c	200c	400c	

### Einsatz 41fach mit Risk-Pfeil

Ein Spiel (3 Sek.) kostet 2,05 Euro-Points. In jedem Spiel werden 2,0 Euro-Points automatisch auf 4,0 Euro-Points gegen Null riskiert. Ein Gewinn von „4,0 Euro-Points“ kann weiter riskiert werden. Bei Erreichen von „Null“ startet das Spiel im 3-Sekunden-Takt erneut.



### Risiko

Gewonnene Euro-Points können in den Risikoleitern riskiert werden. Der maximal mögliche Teil des Euro-Point-Gewinns aus dem Walzeneinlauf wird auf den Leitern zum Risiko angeboten. Der Rest wird auf dem Winmeter gespeichert. Ausgehend von 100, 80, 60 und 40 Euro-Points ist im Risiko eine Fallbremse aktiv.



## Jackpot

### Jackpot durch Leiter-Ausspielung

In jedem Level kann der Jackpot außerdem über die linke oder rechte Leiter-Ausspielung gewonnen werden. Nach Auslösung startet der Jackpot mit mindestens 500 Euro-Points. Der Jackpot erhöht sich zusätzlich durch die Leiter-Ausspielungen.



### Jackpot im Walzenspiel

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 40fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Die auf dem Jackpot angezeigte Punktzahl wird jeweils auf das Winmeter umgebucht.

Nach Auslösung startet der Jackpot mit einem Euro-Point-Stand von mindestens 500 Euro-Points.

Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3 x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe.

