## Ausspielungen



Werden die Felder "Ausspielung" in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über die dann beleuchteten Felder. Ausgehend von den Gewinnfeldern 250 Punkte bis 3000 Punkte links bzw. 1500 Punkte bis 10 CCM blau rechts können mit der Starttaste

Ausspielungen gestartet werden, die Punkte oder CCM-Spiele gewinnen. Startausspielungen sind bei weniger als 75.000 Punkten auf dem Winmeter startbar.

## **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 Punktegewinne anteilig auf den Winmeter gebucht werden. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten.







## Punkie kewien

#### 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 grünen Taste. Solange der grüne Pfeil auf das Winmeter zeigt, werden 20 Cent vom Geld-speicher abgezogen und als 20 Punkte auf das Winmeter gebucht. Ab 20.000 Punkten auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Zeigt der grüne Pfeil nach oben, finden keine Buchungen statt.

Teigt der Münzspeicher weniger als 20 Ct. und sind gleichzeitig mehr als 5 Punkte auf dem Winmeter, kann mit dem Einsatz vom Winmeter weiter gespielt werden. Durch Betätigen der blinkenden Starttaste werden weitere Spiele gestartet bzw. können automatisch mittels Auto-Start gestartet werden. Auto-Start ein/aus durch langes Betätigen der Starttaste. Wird die blinkende Starttaste nicht betätigt, startet das Spiel nach 5 Minuten automatisch. Das Spiel läuft bis der Punktetand unter



#### Punkte einlösen

Umschaltung mit der grünen Taste. Solange der grüne Pfeil auf den Geldspeicher zeigt, wird der maximal mögliche Betrag in 1-Euro-Schritten auf den Geldspeicher gebucht. 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
E 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.

## Mii Punkten spielen

#### Einsatz bis 20fach

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 100 Punkte. Ab einem bestimmten Punktetand auf dem Winmeter kann der Punkteeinsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende höhere Level möglich:

Gelb	1fach5	Punkte p	oro	Lauf
Violett	2fach10	Punkte p	oro	Lauf
Rot	5fach25	Punkte p	oro	Lauf
Grün 1	0fach50	Punkte p	oro	Lauf
Blau 2	ofach 100	Punkte r	oro	Lauf



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. Gewonnen werden kann auf 5 ständig aktiven Gewinnlinien. Die Sonne gilt dabei als Joker. Wird auf mehreren Gewinnlinien gleichzeitig gewonnen, so werden die Gewinne addiert. Der Punktestand auf dem Winmeter darf 100.000 Punkte nicht überschreiten.



# Jackpots im Walzenspiel

Laufen 9 Kirschen ein, wird beim Spiel mit 20fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Nach Auslösung startet der Jackpot in Abhängigkeit von dem gespielten Level mit

einem Punktestand von mindestens 25.000 Punkten. Die Jackpots erhöhen sich bei Einlauf von 3x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe.



# Criss Cross Multi Spiele

Criss Cross Multi Spiele (CCM) sind Freispiele. Bei Einlauf von 3 beliebig platzierten Kreuzen auf den Walzen oder durch Risiko werden 10 CCM gewonnen. Die gewonnenen CCM werden in dem angewählten Level abgespielt. In CCM gelten 27 anstatt 5 Gewinnlinien. Mehrere Gewinne werden addiert. In CCM können weitere CCM gewonnen werden. Jede CCM-Serie gewinnt mindestens einmal.







### Risiko und Risikovorwahl

Gewonnene Punkte können in den Risikoleitern riskiert werden. Erstmalig kann auch außerhalb von CCM-Spielen von Punkten in CCM-Spiele mit unterschiedlicher Wertigkeit 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. 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 6000 Punkte oder 20 blaue CCM-Spiele. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt

werden. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 75.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.