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

Punkte einlösen
Umschaltung mit der Starttaste. Solange der grüne Pfeil auf den Geldspeicher zeigt, wird der maximal mögliche Betrag in Ein-Euro-Schritten auf den Geldspeicher gebucht. Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Winmeter, können bis maximal 2.300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in maximal 23 € 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.

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

Spielgastinfo

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 auf das Winmeter zeigt, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und als 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 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 Punktestand unter 5 steht.

Mit Punkten spielen

Einsatz bis 10fach
Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und maximal 50 Punkte.

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.

Criss Cross Multi Spiele
Criss Cross Multi Spiele (CCM) sind Freispiele.
Bei Einlauf von 3 beliebig platzierten Kreuzen auf den Walzen 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 ein Mal.

Risiko und Risikovorwahl
Gewonnene Punkte können in den Risikoleitern riskiert werden.

Der maximal 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 5.000 bzw. 6.000 Punkten erreicht.

Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 60.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.

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

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

Ausspielungen
Werden die Felder „Ausspielung" in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über die dann beleuchteten Felder.
Ausgehend von den Gewinnfeldern 250, 500, 1.000 und 1.500, 2.000, 3.000 Punkte können mit der Starttaste Ausspielungen gestartet werden (bei weniger als 60.000 Punkten auf dem Winmeter).

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.