

Ausspielungen

Werden die Felder „Ausspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über die dann beleuchteten Felder. Ausgehend von den Gewinnfeldern 1500, 3000, 7000 und 10000 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.



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 grünen Taste. 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 max. 2300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 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 40.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 30.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.



Punkte kaufen

Turbobuchen

Nach dem Erörten 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 den Winmeter zeigt, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und als 20 Punkte auf das Winmeter gebucht. Ab 30.000 Punkte auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Zeigt der grüne Pfeil nach oben, finden keine Buchungen statt.



Zeigt 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 Punktestand unter 5 steht.



Mit Punkten spielen und gewinnen

Einsatz bis 20fach

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 100 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.

CROSS FIRE



Spielgastinfo



CROSS FIRE



Spielgastinfo



Einsatz

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

Gelb	1fach	5 Punkte pro Lauf
Violett	2fach	10 Punkte pro Lauf
rot	5fach	25 Punkte pro Lauf
grün	10fach	50 Punkte pro Lauf
blau	20fach	100 Punkte pro Lauf

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
2000	1000	500	250	125	62	31	15	7	3
1000	500	250	125	62	31	15	7	3	1
500	250	125	62	31	15	7	3	1	0,5
250	125	62	31	15	7	3	1	0,5	0,25
125	62	31	15	7	3	1	0,5	0,25	0,125
62	31	15	7	3	1	0,5	0,25	0,125	0,062
31	15	7	3	1	0,5	0,25	0,125	0,062	0,031
15	7	3	1	0,5	0,25	0,125	0,062	0,031	0,015
7	3	1	0,5	0,25	0,125	0,062	0,031	0,015	0,007
3	1	0,5	0,25	0,125	0,062	0,031	0,015	0,007	0,003
1	0,5	0,25	0,125	0,062	0,031	0,015	0,007	0,003	0,001

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.

Jackpots im Walzenspiel

Laufen 9 Kirschen ein, wird beim Spiel mit 20fachem, 10fachem oder 5fachem Einsatz der entsprechende Firepot gewonnen. Nach Auslösung startet der Firepot in Abhängigkeit von dem gespielten Level mit einem Punktestand von mindestens 50.000, 25.000 oder 10.000 Punkten.



Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 20fachem Einsatz der Sonnen-Jackpot gewonnen. Der Jackpot startet danach mit einem Punktestand von mindestens 20.000 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 werden 10 CCM gewonnen. Die gewonnenen CCM werden in dem ausgewählten 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, Risiko auf Jackpot und Risikovorwahl

Gewonnene Punkte 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 auf dem Winmeter gespeichert.

Der blaue Jackpot kann in der rechten Leiter durch Risiko gewonnen werden. Durch Betätigen der Risikotaste kann das automatische Risikoende vorgehört werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist. Durch Festklappen einer Risikotaste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risikoende ist dann 6000 Punkte oder der blaue Jackpot. Jede Risikotaste kann einzeln geklickt werden. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 60.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.

6000	10000
3000	5000
1500	2500
750	1250
375	625
187	312
93	156
46	78
23	39
11	19
5	9
2	4
1	2

Auto-Risk-Spiel

Das Auto-Risk-Spiel kann bei weniger als 60.000 Winmeter-Punkten und außerhalb von CCM-Spielen in jedem Level durch langen Druck auf die Teil-Taste an oder ausgeschaltet werden. Es findet kein Walzenlauf statt. Am Anfang jedes Auto-Risk-Spiels können Level und Risikoautomatik voreingestellt werden. Jeder Einsatz wird direkt in die Risikoleiter übernommen. Durch Betätigen der Risiko-Taste wird auf der Risikoleiter riskiert.

