

## TEILGEWINN-ÜBERNAHMEN

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



## PUNKTE EINLÖSEN

Um Punkte in Geld einlösen zu können, muss neben der Start-Taste das Feld „Punkte einlösen“ leuchten. Durch Betätigen der Start-Taste wird die Umwandlung gestartet. Es leuchtet der grüne Pfeil „Punkte einlösen“.

Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Wilmeter, können bis max. 2300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 € umgewandelt werden. Danach wird der max. mögliche Betrag in 1-Euro-Schritten von Punkten in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Wilmeter.



## PUNKTE KAUFEN

### TURBOBUCHEN

Nach dem Erönen des Gongs kann Turbobufen gestartet werden. Dazu wird zuerst das Level gewählt, in dem mind. das erste Spiel gespielt werden soll. Nach Einwurf von einer 1-€- oder einer 2-€-Münze wird der Betrag sofort in 100 bzw. 200 Punkte umgebucht. Das erste Spiel startet im eingestellten Level. Bei leuchtendem Load-Transparent können auch größere Beträge ohne Spiel in Punkte umgewandelt werden.

### SPIELEN

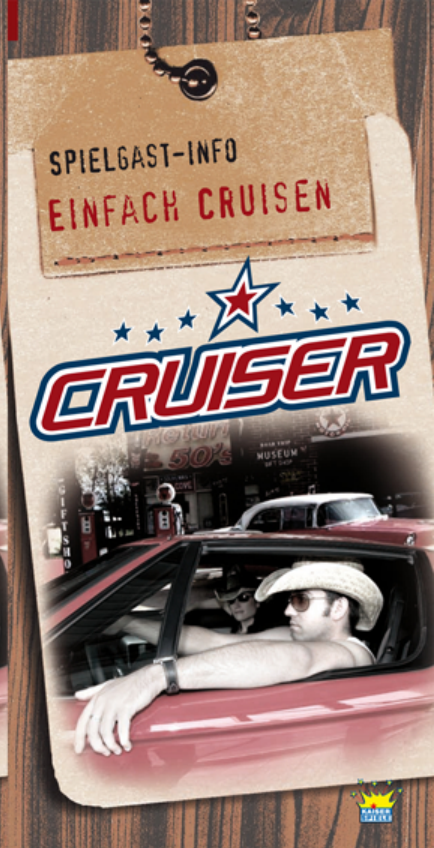
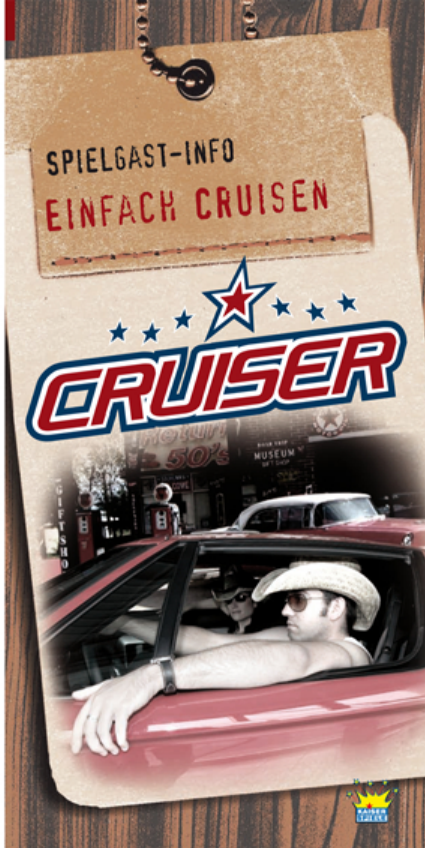
Solange der gelbe Pfeil „Punkte kaufen“ leuchtet, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und als 20 Punkte auf den Wilmeter gebucht.

Zeigt der Münzspeicher weniger als 20 Cent und sind gleichzeitig auf dem Wilmeter mehr als 5 Punkte, kann auch nur mit Einsatz vom Wilmeter 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 Punkten vom Wilmeter weiter gespielt, bis der Punktstand unter 5 steht, wieder Geld eingeworfen wird oder durch einen Collect-Vorgang Punkte in Geld umgewandelt werden.



## MIT PUNKTEN SPIELEN UND GEWINNEN

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte. 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.



## EINSATZ

Ab einem bestimmten Punktstand auf dem Wilmeter kann der Punkte-Einsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende Level möglich:

gelb	= 1fach	= 5 Punkte pro Lauf
violett	= 2fach	= 10 Punkte pro Lauf
rot	= 5fach	= 25 Punkte pro Lauf
blau	= 20fach	= 100 Punkte pro Lauf
hellblau	= 50fach	= 250 Punkte pro Lauf

Die Änderung der Einsatzhöhe erfolgt durch das Betätigen der Level-Taste. Mit erhöhtem Einsatz sind auch höhere Punktgewinne pro Walzenkombination möglich. Die Gewinnvergabe erfolgt nach dem abgebildeten Gewinnplan.

## RISIKO

Gewonnene Punkte können in den Risikolettern riskiert werden. Der max. mögliche Teil des Punktgewinns aus dem Walzenlauf wird auf den Lettern zum Risiko angeboten. Der Rest wird auf dem Wilmeter gespeichert.

Von 60 € und 70 € ausgehende Bonusfeile werden durch einen Mystery-Effekt beleuchtet. Ist der Bonusfeil beleuchtet und es wird das Feld erzielt, von dem er ausgeht, so wird der jeweilige Höchstgewinn auf der Risikolette gegeben. Danach erlischt der Bonusfeil. Ein Bonusfeil ist immer beleuchtet. Ausgehend von 70, 60, 40, 30, 20, 10, 6 und 4 € ist im Risiko eine Fallbremse aktiv.



## RISIKO-VORWAHL

Durch Betätigen der Risiko-Taste kann das automatische Risiko-Ende voreingewählt werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikolettern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist. Durch Festklemmen einer Risiko-Taste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risiko-Ende ist dann bei 100 €. 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 Wilmeter gebucht.

## JACKPOT

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 50fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Die auf dem Jackpot angezeigte Punktzahl wird jeweils auf den Wilmeter umgebucht. Nach Auslösung startet der Jackpot mit einem Punktstand von mindestens 50.000 Punkten. Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe.



## AUSSPIELUNGEN

Werden die Felder „Auspieltung“ in den Risikolettern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Auspieltung über die dann beleuchteten Felder.

