

Der Superwurf für die Gastronomie!

FRIS BEE

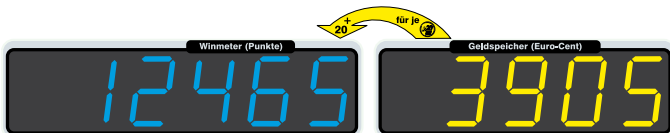


Spielgastinfo



Punkte kaufen

Am Frisbee wird mit Punkten gespielt, die gekauft werden können. 20 Cent entsprechen 20 Spielpunkten. Solange der gelbe Pfeil „Punkte kaufen“ leuchtet, werden nach Geldeinwurf 20 Cent vom Geldspeicher abgezogen und als 20 Punkte auf den Winmeter gebucht. Ab 100.000 Punkte auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden.



Zeigt der Geldspeicher weniger als 20 Cent und sind gleichzeitig auf dem Winmeter mehr als 5 Punkte, kann auch nur mit Einsatz vom Winmeter weiter gespielt werden. Es blinkt dann die Start-Taste (maximal 5 min.) und das Spiel wird unterbrochen. Nach Betätigen der Start-Taste wird nur mit den Punkten vom Winmeter weiter gespielt, bis der Punktestand unter 5 Punkte steht, wieder Geld eingeworfen oder durch einen Collect-Vorgang Punkte in Geld umgewandelt wurden.

Turbobuchen

Nach dem Ertönen des Gongs kann Turbobuchen gestartet werden. Dazu wird zuerst der Level gewählt, in dem mindestens das erste Spiel gespielt werden soll.

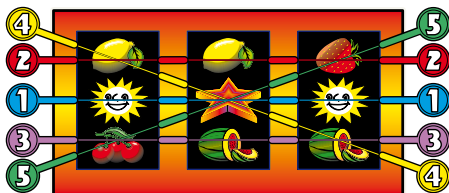
Nach Einwurf von einer 1-Euro- oder einer 2-Euro-Münze wird der Betrag sofort in 100 bzw. 200 Punkte umgebucht. Das erste Spiel startet im eingestellten Level.

Bei leuchtendem Load-Transparent können auch größere Beträge ohne Spiel in Punkte umgewandelt werden.

Mit Punkten spielen und gewinnen.

Einsatz bis 16fach im Walzenspiel

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und maximal 80 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 21fach mit Risk-Pfeil

In Level 21-fach (105 Punkte Einsatz) findet kein Walzenlauf statt, sondern 100 Punkte werden automatisch auf 200 Punkte oder „Null“ riskiert. Nach Erreichen von 200 Punkten kann normal riskiert werden. Bei Erreichen von „Null“ startet das Spiel erneut.

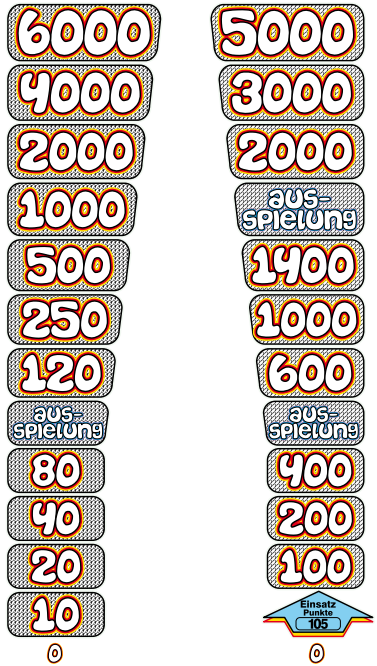
Risiko und Risikovorwahl

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.

Die rechte Risikoleiter ist ab 600 Punkte und die linke Risikoleiter ab 4000 Punkte eine Fun-Risikoleiter. Das heißt, die gewonnenen Punkte werden mit verbleibendem Restgewinn angeboten.

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 bzw. 5000 Punkte. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden.



Einsatz

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

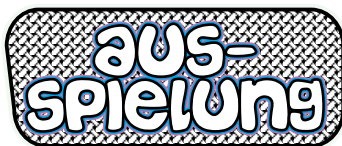
Gelb	=	1fach	=	5 Punkte pro Lauf
rot	=	2fach	=	10 Punkte pro Lauf
grün	=	4fach	=	20 Punkte pro Lauf
blau	=	8fach	=	40 Punkte pro Lauf
weiß	=	16fach	=	80 Punkte pro Lauf

Level:		1x	2x	4x	8x	16x
Einsatz Punkte	LOAD	5	10	20	40	80
		1000	2000	4000	8000	JACKPOT
		250	500	1500	3000	10000
		100	200	400	800	1600
		40	80	160	320	650
		30	60	120	250	500
		25	50	120	250	500
		20	50	100	200	400
		10	20	40	80	160
		10	20	40	80	160

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 den dann beleuchteten Feldern.



Jackpot im Walzenspiel

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 16-fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Die auf dem Jackpot angezeigte Punktezahl wird auf das Winmeter umgebucht.

Nach Auslösung startet der Jackpot mit einem Punktestand von mindestens 20.000 Punkten. Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe (maximaler Jackpottstand 40.000 Punkte).



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. Im Level-21-fach wird die Direktgewinn-Automatik deaktiviert.

Teilgewinnübernahmen

Durch Betätigen der Teil-Taste können Punktegewinne auf den Winmeter 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 Winmeter können bis maximal 2300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in maximal 23 Euro umgewandelt werden. Danach wird der maximal mögliche Betrag in 1 Euro-Schritten von Punkte in Geld umgebucht. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.

