Glanz und Gloria

Spielgastinfo

KAISER SPIELE

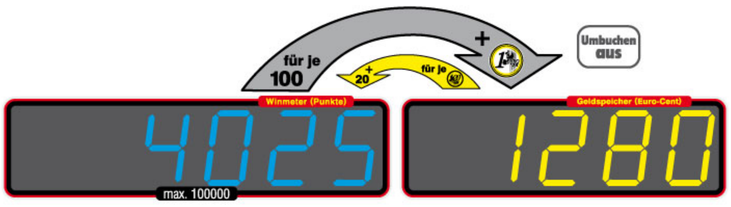
PUNKTE KAUFEN/EINLÖSEN

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.

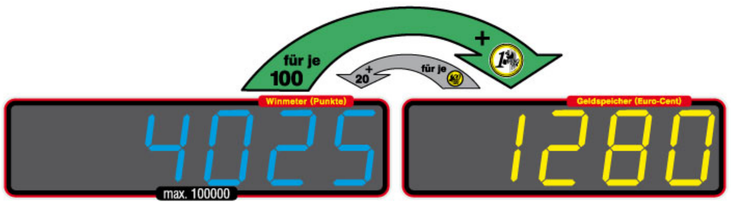
PUNKTE KAUFEN

Umschaltung mit der Start-Taste. 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 Punkte auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Leuchtet „Umbuchen aus", finden keine Buchungen statt.



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.



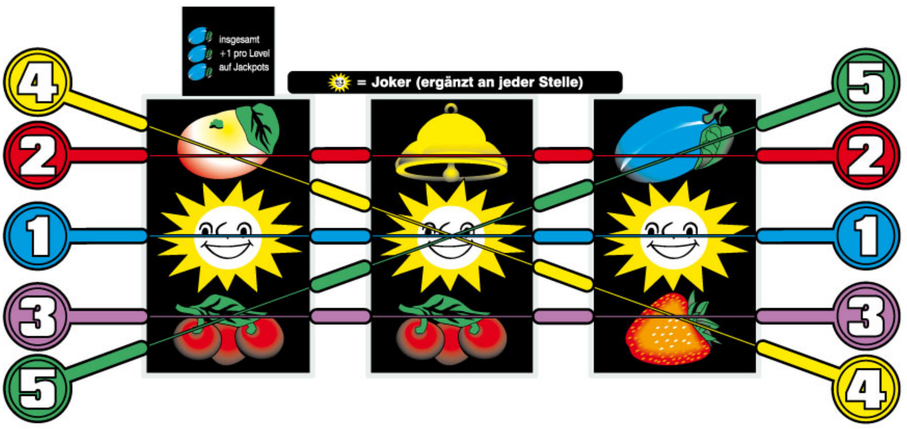
Sind längere Zeit keine Punkte eingelöst worden und ausreichend Punkte auf dem Winmeter, können bis max. 2.300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 Euro umgewandelt werden. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Winmeter.
Bei einem Winmeterstand größer als 30.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 20.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.

Durch wiederholtes Betätigen der „Start"-Taste wird zwischen den Möglichkeiten zum „Punkte kaufen" (gelber Pfeil leuchtet), „Punkte einlösen" (grüner Pfeil leuchtet) und der neutralen Einstellung (Feld „Umbuchen aus" leuchtet) gewechselt.

MIT PUNKTEN SPIELEN UND GEWINNEN

EINSATZ BIS 20-FACH

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens einen Punkt 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.



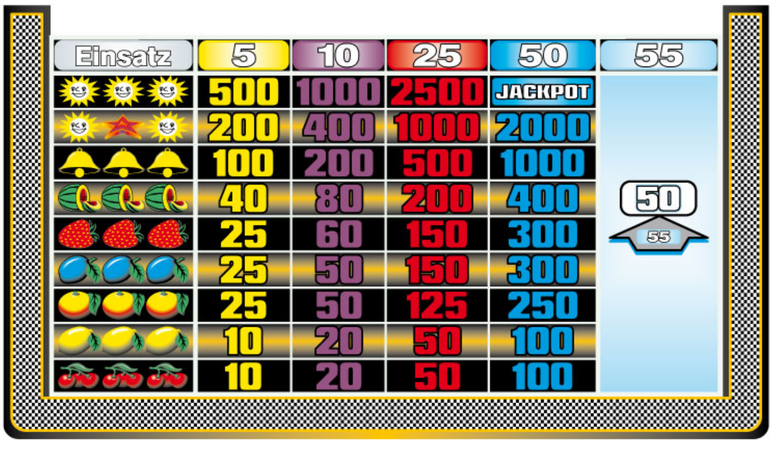
EINSATZ

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

Gelb	=	1-fach	=	10 Punkte pro Lauf
Violett	=	2-fach	=	20 Punkte pro Lauf
Rot	=	4-fach	=	30 Punkte pro Lauf
Grün	=	6-fach	=	50 Punkte pro Lauf
Blau	=	10-fach	=	100 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.

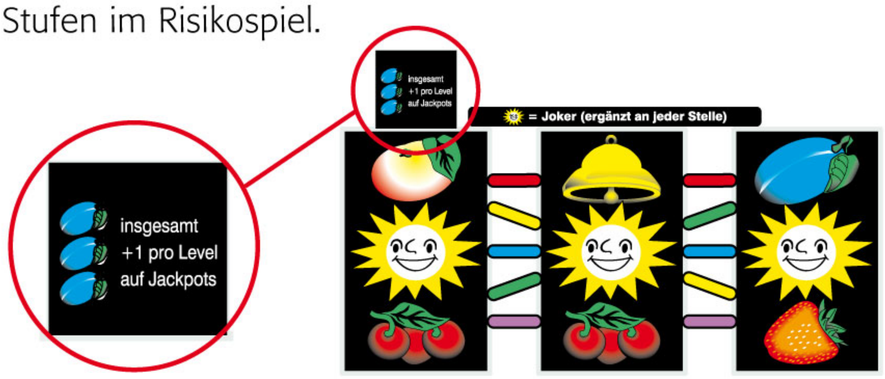


Einsatz	5	10	25	50	55
	500	1000	2500	JACKPOT	
	200	400	1000	2000	
	100	200	500	1000	
	40	80	200	400	50
	25	60	150	300	55
	25	50	150	300	
	25	50	125	250	
	10	20	50	100	
	10	20	50	100	

JACKPOTS IM WALZENSPIEL

Laufen 9 Kirschen ein, wird beim Spiel mit 20-fachem, 1-fachem oder 6-fachem Einsatz der entsprechende Glorypot gewonnen. Nach Auslösung startet der Glorypot in Abhängigkeit von dem gespielten Level. Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 20-fachem Einsatz der Sonnen-Jackpot gewonnen.
Der Jackpot startet danach mit einem Punktestand von mindestens 20.000 Punkten.

Die Jackpots erhöhen sich bei Einlauf von 3 x Pflaume auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe. Außerdem in bestimmten Stufen im Risikospiel.



RISIKO 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.

Durch Betätigen der Risikotaste kann das automatische Risikoende vorgewählt werden. Schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern zeigen an, bis wohin das Risiko voreingestellt ist.

BONUSPFEILE

Bei Risikoverlust von 4.000 auf 6.000 Punkte und bei Risikoverlust von 5.000 auf 6.000 Punkte wird der jeweilige Risiko-Bonuspfeil erleuchtet.

Durch Festklemmen einer Risikotaste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risikoende ist 6.000 Punkte. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 60.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.

AUSSPIELUNGEN

Wird das Feld „Ausspielung" in der Risikoleiter erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über den beleuchteten Feldern. Ausgehend von den Gewinnfeldern 500, 1.000, 1.500 und 2.000 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.

TEILGEWINNÜBERNAHMEN

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

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