MAXIMORE
deluxe

Für Gipfel-stürmer

Spielgastinfo

KAISER SPIELE

PUNKTE KAUFEN/EINLÖSEN

TURBOBUCHEN

Nach dem Ertönen des Gongs im Werbelicht oder laufenden Spiel kann Turbobuchen gestartet werden. Nach Einwurf einer Münze kann der Level gewählt werden, in dem das erste Spiel gestartet werden soll. Die „Level"-Taste leuchtet dabei im Werbelichtspiel weiß.

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 Punkten auf dem Winmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Leuchtet das Feld „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 weitergespielt werden.

Wenn das Geldspielgerät bei einem Geldspeicherstand kleiner 20 Cent auf Geldeinwurf wartet, besteht die Möglichkeit, eingeworfene 1 Euro oder 2 Euro vollständig in Punkte umzubuchen. Bei leuchtendem „Load"-Transparent können auch größere Beträge ohne Spiel in Punkte umgewandelt werden.

Durch Betätigen der blinkenden „Start"-Taste werden weitere Spiele gestartet bzw. können automatisch mittels Auto-Start gestartet werden. Auto-Start ein/aus durch langes Betätigen der „Start"-Taste. Wird die blinkende „Start"-Taste nicht betätigt, startet das Spiel nach 5 Minuten automatisch. Das Spiel läuft bis der Punktestand unter 5 steht.

PUNKTE EINLÖSEN

Ein-/Ausschaltung mit der „Start"-Taste, angezeigt durch den auf den Geldspeicher zeigenden grünen Pfeil. Hier wird am Ende eines Laufs der maximal mögliche buchbare Betrag, abhängig vom Zeitabstand zur vorherigen Gewinnbuchung und vom Winmeterstand, in Ein-Euro-Schritten, bzw. in 0,20-Euro-Schritten auf den Geldspeicher unter Abzug des entsprechenden Betrags vom Winmeter gebucht.

Wenn der auf den Geldspeicher zeigende grüne Pfeil leuchtet, wird kein Einsatz vom Geldspeicher auf das Winmeter umgebucht. Bei einem Win-

meterstand größer 30.000 Punkte werden automatisch Punkte eingelöst, bis 20.000 Punkte erreicht oder unterschritten sind. Durch wiederholtes

Drücken der „Start"-Taste wird zwischen der Möglichkeit zum Punktekaufen (gelber Pfeil nach links), Punkteeinlösen (grüner Pfeil nach rechts) und neutraler Einstellung („Umbuchen aus") gewechselt.

LOAD („LADEN")

Ist der gelbe oder der grüne Pfeil angewählt, so kann durch langes Drücken der „Start"-Taste (ca. eine Sekunde) „Load" (Laden) eingeschaltet werden. Ein Anzeigefeld rechts neben der Teil-Taste, das Blinken der „Start"-Taste sowie das Blinken des entsprechenden Pfeils zeigt den Zustand „Load" an.
Geld wird in 20-Cent-Schritten in Punkte gewandelt und umgekehrt werden jeweils 200 Punkte in Geld gewandelt, ohne dass ein Spiel läuft. Während des Ladens kann durch kurze Betätigung der „Start"-Taste jeweils ein Spiel gestartet werden. Mit einem langen Druck (ca. eine Sekunde) auf die „Start"-Taste wird „Load" beendet.

Eine automatische Beendigung wird eingeleitet, wenn das Winmeter 20.000 Punkte zeigt, die gewandelte Summe 50 Euro bzw. 5.000 Punkte erreicht wurde, insgesamt 80 Euro bzw. 8.000 Punkte gewandelt wurden, bei leerem Geldspeicher zwei Minuten keine Nachmünzung erfolgte oder in einer laufenden Spielpause.
Die Schaltbarkeit des „Loads" wird durch das leuchtende Transparent „Punkte einlösen, kaufen: ein/aus", links neben der „Start"-Taste, angezeigt.

MIT PUNKTEN SPIELEN UND GEWINNEN

EINSATZ

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

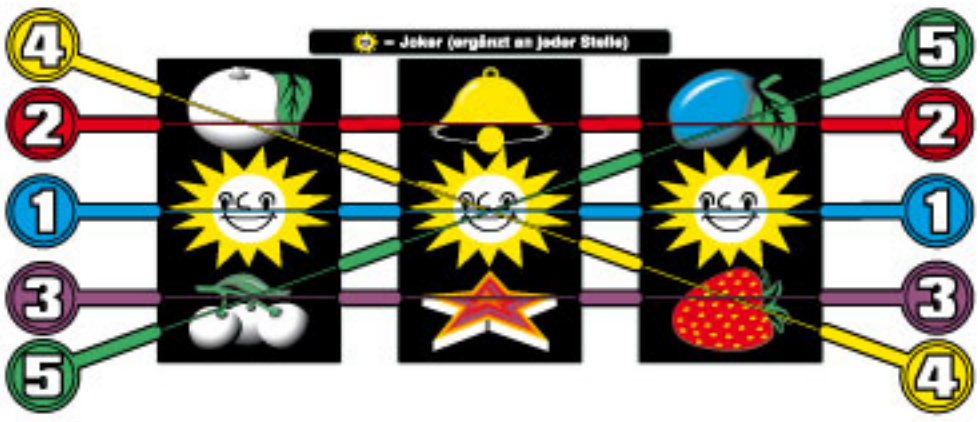
Gelb	1-fach	5 Punkte pro Lauf
Violett	2-fach	10 Punkte pro Lauf
Rot	5-fach	25 Punkte pro Lauf
Blau	10-fach	50 Punkte pro Lauf
Hellblau	11-fach	55 Punkte pro Spiel ohne Walzenlauf

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	MAXWIN-AUSSPIELUNG	
	200	500	1600		
	100	200	500	1000	
	40	80	200	400	50
	30	60	200	400	55
	25	50	160	320	
	25	50	125	250	
	10	20	50	100	
	10	20	50	100	

EINSATZ BIS 11-FACH

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 55 Punkte für das Spiel ohne Walzenlauf. Gewonnen werden kann auf fünf 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. Im Einsatzlevel 11-fach werden ohne vorherigen Walzenlauf 55 Punkte vom Winmeter abgezogen und direkt 50 Punkte automatisch gegen normal weiterriskierbare 100 Punkte oder „nichts" riskiert.



ATTRAKTIVSTER GEWINN IM WALZENSPIEL

Laufen drei Sonnen oder zwei Sonnen mit Stern in der Mitte ein, so wird beim Spiel mit 10-fachem Einsatz die „Maxwin-Ausspielung" gewonnen (max. Gewinn 100.000 Punkte minus Winmeterstand).

In allen anderen Einsatzstufen warten ebenfalls attraktive Gewinne besonders bei drei Sonnen oder zwei Sonnen mit Stern.

RISIKO, RISIKO AUF MAXWIN-AUSSPIELUNG 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.
Die Maxwin-Ausspielung kann durch Risiko gewonnen werden. 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 6.600 Punkte oder die Maxwin-Ausspielung. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden.
Ab einem Winmeter-Zählerstand von 50.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.

BONUSPFEILE

Am Ende eines Spiels wird, falls keiner der beiden roten Risikopfeile leuchtet, per Zufall („Mystery") entweder der Bonuspfeil links von 3.800 Punkten auf 6.600 Punkten oder der Bonuspfeil rechts von 4.100 Punkten auf 6.600 Punkten aktiviert und erleuchtet.

Ein erreichtes Risikofeld mit zugehörigem leuchtenden Bonuspfeil auf der Leiter löst diesen Pfeil aus, wodurch ein positiver Risikoschritt auf das nächsthöhere Feld erfolgt und der Pfeil nach diesem Vorgang gelöscht wird.

AUSSPIELUNGEN

Werden die Felder „Ausspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung, die Punkte oder die Maxwin-Ausspielung gewinnt.

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 das Winmeter gebucht.

TEILGEWINNÜBERNAHME

Durch Betätigen der „Teil“-Taste können Punktegewinne von 20 Punkten bis 3.800 Punkten (linke Leiter) und von 100 Punkten bis 4.100 Punkten (rechte Leiter) anteilig auf das Winmeter gebucht werden. Der verbleibende Rest wird zum Risiko angeboten.

Stand: 18.04.2011 CL/AK

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