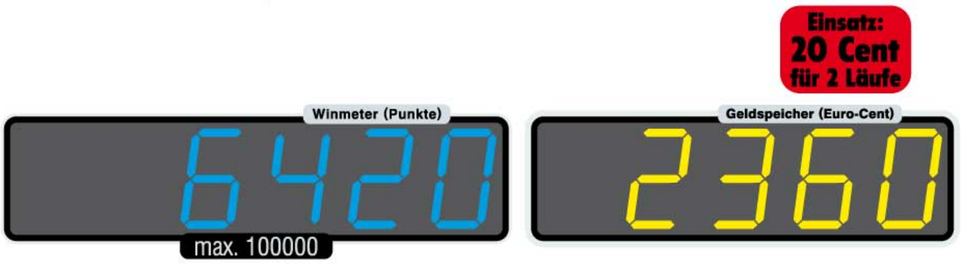
MONEY X

Spielgastinfo

KAISER SPIELE

EINSATZ UND GEWINNE

Der Einsatz beträgt 20 Cent, entsprechend 20 Punkte (P) pro Spiel. Ein Spiel besteht aus zwei Walzenläufen mit zwei Gewinnauswertungen. Gewinne werden auf das Winmeter addiert und von dort zum Geldspeicher übertragen wobei die Summen zwischen max. 23,00 Euro und 0,20 Euro variieren können. Konnte das Winmeter nach einem Spiel nicht vollständig entleert werden, erfolgen weitere Einsatzbuchungen vom Winmeter, sonst grundsätzlich vom Geldspeicher.



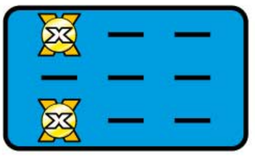
Die Geldrückzahlung kann jederzeit durch Betätigung der Rückgabetaste (Auszahlung beim Münzeinwurf) eingeleitet werden und erfolgt am Ende eines Spiels. Sie ist durch Betätigung der Starttaste zu stoppen. Gewinne, die nach Einleiten der Geldrückgabe erzielt werden, bleiben auf dem Winmeter und werden erst nach der Rückzahlung weiter abgespielt. 5 Punkte können nicht „collectet" werden und bleiben auf dem Winmeter stehen. Sie werden, wenn der Geldvorrat weniger als 20 Cent aufweist und kein Spiel mehr möglich ist, automatisch am Ende des Spiels durch einen 50/50 Zufall zwischen 0 und 10 P ausgespielt. Im Gewinnfall werden 10 Cent auf den Geldspeicher geladen. 10 Cent können durch Rückgabe ausgezahlt oder durch Aufmünzen auf 20 Cent abgespielt werden.

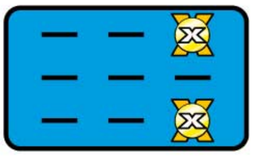
JACKPOT

löst den Jackpot aus.
Bei »dreimal 40 P« auf der linken Walze wird ein Punkt zum Jackpot addiert. Maximal können Punkte bis zu einem Jackpot-Zählerstand von 20000 gewonnen werden.

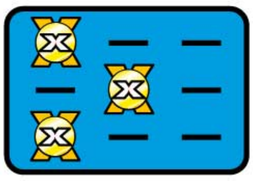
START- UND LEITERAUSSPIELUNGEN

Die **linke Risikoleiter** bietet vier Startausspielungen und drei Leiterausspielungen:

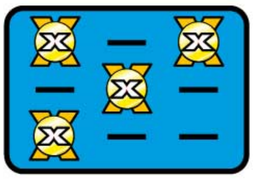




auf der linken Walze gewinnt die gelbe Ausspielung (ASP) unten links. Laufen auf der linken und rechten Walze jeweils zwei Money X-Symbole oben und unten ein, so werden nacheinander die gelbe Ausspielung unten links und rechts gegeben. Ist dazu noch eine Money X-Kombination auf einer Gewinnlinie sichtbar (außer bei Money X-Symbol in der Mitte), so werden dazu noch 120 P gewonnen und zum Risiko angeboten.

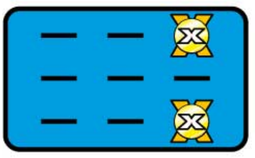


gewinnt die rote Ausspielung links.

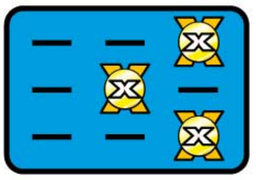


gewinnt die blaue Ausspielung links.

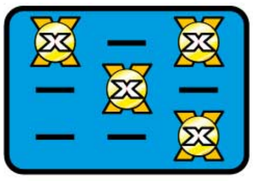
Die **rechte Risikoleiter** bietet vier Startausspielungen und drei Leiterausspielungen an:



gewinnt die gelbe ASP unten rechts.



gewinnt die rote Ausspielung rechts.



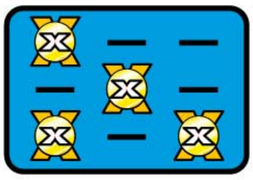
gewinnt die blaue Ausspielung rechts.

Links: Oberhalb von 80 P und oberhalb von 500 P gibt es zwei weitere Ausspielfelder und bei 250 P, 500 P, 1500 P und 3000 P können mit der blinkenden Starttaste Startausspielungen gespielt werden. Ein Transparent neben der Starttaste weist zusätzlich auf diese Möglichkeit hin.

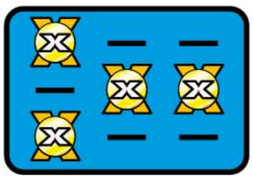
Rechts: Oberhalb von 120 P und oberhalb von 720 P gibt es zwei weitere Ausspielfelder und bei 360 P, 720 P, 2400 P und 3600 P können mit der blinkenden Starttaste Startausspielungen gespielt werden. Ein Transparent neben der Starttaste weist zusätzlich auf diese Möglichkeit hin.

DIREKTGEWINNE

Money X hat links jeweils zwei Direktgewinne:

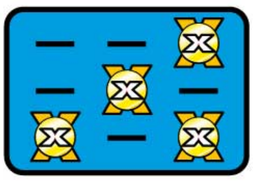


gewinnt 250 P zum Risiko.

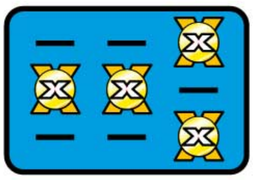


gewinnt 500 P zum Risiko.

Für die rechte Seite gibt es ebenfalls zwei Direktgewinne:



gewinnt 360 P zum Risiko.



gewinnt 720 P zum Risiko.

Zu allen vier Direktgewinnen kann auch alternativ sofort die entsprechende Startausspielung gespielt werden.

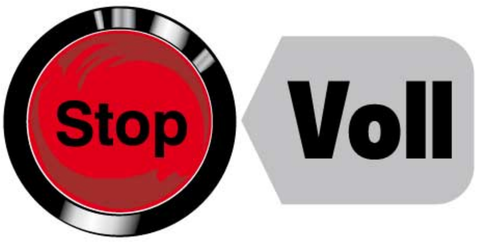
BONUSPFEILE

Jeweils ein Bonuspfeil links von 4500 P auf 6000 P und rechts von 4800 P auf 6000 P wird aktiviert bei Risikoverlust von 4500 P links bzw. 4800 P rechts. Der Bonuspfeil wird dann erleuchtet. Ein erreichter leuchtender Bonuspfeil auf der Leiter löst diesen aus, wobei ein positiver Risikoschritt auf das nächste höhere Feld erfolgt. Der Pfeil wird danach gelöscht.

TEILGEWINNÜBERNAHME

Von 20 P bis 4500 P linke Leiter und von 30 P bis 4800 P rechte Leiter kann durch Drücken der leuchtenden »Teil«-Taste (mittlere Stopptaste) die Differenz zum nächst niedrigeren Risikofeld übernommen werden. Die Möglichkeit zur Teilgewinnübernahme wird neben der leuchtenden Taste auch durch ein leuchtendes Feld neben der Taste angezeigt.

VOLLGEWINNÜBERNAHME



Während eines Risikoangebotes wird durch Drücken der »Vollgewinn«-Taste (rechte Stopptaste) der Betrag des aktuell riskierten Feldes aufgebucht. Die Möglichkeit zur Vollgewinnübernahme wird neben der leuchtenden Taste auch durch ein leuchtendes Feld neben der Taste angezeigt.

RISIKO 1:1

Risiko ist auf beiden Leitern bis zum Feld 6000 P möglich. Alle Gewinnfelder werden gegen das nächst-höhere und Null riskiert. Ausnahme sind die Felder links 3000 P und 4500 P. Sie haben einen Absturzgewinn der bei 1500 P liegt. Das Feld rechts 2400 P hat 1200 P und die Felder 3600 P und 4800 P haben 2400 P als Absturzgewinn. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 80.000 Punkten werden kein Risiko, kein Teilgewinn und keine Startausspielungen mehr angeboten. Das Transparent »kein Risiko« außen neben den Risikotasten leuchtet dann.

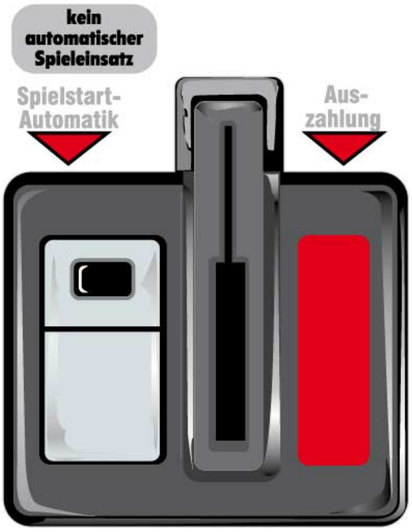
RISIKO-AUTOMATIK / POWER-RISIKO

Mit den Risikotasten kann für jede Seite Risikoautomatik bis zum höchsten Gewinn (6000 P) eingestellt werden. Durch schwach leuchtende Felder in den Leitern wird angezeigt, bis zu welchen Feldern automatisch riskiert wird. Powerrisiko, durch Festklemmen der Risikotaste, riskiert jeden Gewinn, bis entweder der höchste Gewinn oder Feld Null erreicht ist.
Powerrisiko kann für jede Seite separat eingestellt werden.
Eine eingestellte Risikoautomatik wird durch Powerrisiko deaktiviert.

DIREKTGEWINN-AUTOMATIK (DGW-AUTOMATIK)

Die DGW-Automatik ist durch kurze Betätigung einer Risiko-Taste ein-/ausschaltbar und für beide Seiten wirksam. Das Transparent »kein Risiko« leuchtet nun. Gewinne werden nicht zum Risiko angeboten, sondern direkt aufgebucht.
DGW-Automatik ist nur außerhalb von Risikoautomatik und nur während des Walzenlaufs ein-/auszuschalten.

SPIELSTART-AUTOMATIK



Zum Ein-/Ausschalten die dunkelgraue Taste am Münzeinwurf für mindestens drei Sekunden gedrückt halten. Die aktuelle Einstellung wird durch das Feld »Kein automatischer Spieleinsatz« angezeigt. Wenn es leuchtet, ist die Spielstart-Automatik ausgeschaltet und bei leerem Winmeter muss jedes Spiel durch kurzes Drücken der kleinen Taste gestartet werden. Wird die Spielstart-Automatik in der Werbelichtphase ausgeschaltet und erfolgt innerhalb von 30 Sekunden kein Geldeinwurf, wird sie automatisch wieder eingeschaltet, Feld erlischt. Für die Dauer der ausgeschalteten Spielstart-Automatik ist kein Werbelicht möglich.

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