

Risikoverwahl und Direktgewinn-Automatik
Durch Betätigen der Risikotaste kann das automatische Risikoende vorgehört 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 6.000 Punkte oder der Jackpot. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden. Ab einem Wilmeter-Zählerstand von 60.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.

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 Wilmeter gebucht.



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



Punkte einlösen
Umschaltung mit der grünen Taste. 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 Wilmeter, können bis max. 2.300 Punkte in einem Vorgang sofort und komplett in max. 23 € umgewandelt werden. Während der Umwandlung kann weiterhin mit Punkten gespielt werden. Der Einsatz pro Spiel sind dann nur Punkte vom Wilmeter.



Bei einem Wilmeterstand größer 30.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 20.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.



Komm mit mir auf den Höllentrip!

Spielgastinfo



Komm mit mir auf den Höllentrip!

Spielgastinfo

Punkte kaufen

Turbobuchsen

Nach Erlösen des Gongs kann Turbobuchsen gestartet werden. Nach Einwurf einer Münze kann der Level gewählt werden, in dem das erste Spiel gestartet werden soll.

Punkte kaufen

Umschaltung mit der grünen Taste. Solange der grüne Pfeil auf das Wilmeter zeigt, werden 20 Cent vom Geldspeicher abgebogen und als 20 Punkte auf das Wilmeter gebucht. Ab 20.000 Punkte auf dem Wilmeter können keine Punkte mehr gekauft werden. Zeigt der grüne Pfeil nach oben, finden keine Buchungen statt.

Zeigt der Geldspeicher weniger als 20 Cent und sind gleichzeitig mehr als 5 Punkte auf dem Wilmeter, kann mit dem Einsatz vom Wilmeter weiter gespielt werden. Durch Betätigen der blinkenden Starttaste werden weitere Spiele gestartet bzw. können automatisch mittels Auto-Start gestartet werden. Auto-Start ein/aus durch langes Betätigen der Starttaste. Wird die blinkende Starttaste nicht betätigt, startet das Spiel nach 5 Minuten automatisch. Das Spiel läuft bis der Punktstand unter 5 steht.



Mit Punkten spielen und gewinnen.

Einsatz bis 20fach

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte 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 Punktstand auf dem Wilmeter darf 100.000 Punkte nicht überschreiten.

Einsatz

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

Gelb	1fach	5 Punkte pro Lauf
Violett	2fach	10 Punkte pro Lauf
Rot	5fach	25 Punkte pro Lauf
Grün	10fach	50 Punkte pro Lauf
Blau	20fach	100 Punkte pro Lauf

Wette	15	10	25	50	100
15000	15000	15000	15000	15000	15000
1500	1500	1500	1500	1500	1500
150	150	150	150	150	150
15	15	15	15	15	15
10	10	10	10	10	10

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

Attraktiver Gewinn im Wilmerspiel

Laufen 9 Kirschen ein, werden beim Spiel mit 20fachem Einsatz 100.000 Punkte gewonnen. In allen anderen Einsatzstufen erwarten Sie ebenfalls attraktive Gewinne bei 9x Kirsche.

Criss Cross Multi Spiele

Criss Cross Multi Spiele (CCM) sind Freispiele. Bei Einlauf von 3 beliebig platzierten Kreuzen auf den Walzen oder durch Risiko werden 10 CCM gewonnen. Die gewonnenen CCM werden in dem angewählten Level abgespielt. In CCM gelten 27 anstatt 5 Gewinnlinien. Mehrere Gewinne werden addiert. In CCM können weitere CCM gewonnen werden. Jede CCM-Serie gewinnt mindestens einmal.



Jackpot im Walzenspiel

Laufen 3 Sonnen ein, wird beim Spiel mit 20fachem Einsatz der Jackpot gewonnen. Nach Auslösung startet der Jackpot in Abhängigkeit von dem gespielten Level mit einem Punktstand von mindestens 20.000 Punkten. Maximaler Punktstand 40.000.



Der Jackpot erhöht sich bei Einlauf von 3x Erdbeere auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe.

Risiko, Risiko auf Jackpot und Auspielung

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 Wilmeter gespeichert. Der Jackpot kann in der rechten Leiter durch Risiko gewonnen werden.

Werden die Felder „Auspielung“ in den Risikoleitern erreicht, startet automatisch die zugeordnete Auspielung über die dann beleuchteten Felder. Ausgehend von den Gewinnfeldern

250 Punkte bis 3.000 Punkte links bzw. 1.200 Punkte bis 10.000 Punkte rechts können mit der Starttaste Auspielungen gestartet werden, die Punkte oder den Jackpot gewinnen. Startauspielungen sind bei weniger als 60.000 Punkte auf dem Wilmeter startbar.

