Punitie temien/einiösen

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 Starttaste. 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 einlöser

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. 2300 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 Winmeter. Bei einem Winmeterstand größer 30.000 Punkte werden bis zum Unterschreiten von 20.000 Punkten automatisch Punkte in Geld umgewandelt.



Durch wiederholtes Betätigen der "Starttaste" wird zwischen der Möglichkeit zum "Punkte kaufen" (gelber Pfeil leuchtet). "Punkte einlösen" (grüner Pfeil leuchtet) und neutraler Einstellung (Feld "Umbuchen aus" leuchtet) gewechselt.

Mit Punkten spielen und gewinnen

Einsatz bis 10 fact

Ein Lauf der Walzen kostet mindestens 5 Punkte und max. 50 Punkte. Ab einem bestimmten Punktetand auf dem Winmeter kann der Punkteeinsatz pro Spiel erhöht werden. Es sind folgende höhere Level möglich:

Gelb	1tach	5	Punkte	pro	Laut
Violett	2fach	10	Punkte	pro	Lauf
rot	4fach	20	Punkte	pro	Lauf
grün	6fach	30	Punkte	pro	Lauf
blau	10fach	50	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. 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 sieht überscheizie





Talerpot

Laufen 9 Kirschen ein, wird beim Spiel mit 10fachem, 6fachem oder 4fachem Einsatz der entsprechende Talerpot gewonnen. Nach Auslösung startet der Talerpot in Abhängigkeit von dem gespielten Level mit einem Punktestand von mindestens 20.000, 12.000 oder 8.000 Punkten.







Jackpo

Laufen 3 Sonnen auf einer Gewinnlinie ein, wird beim Spiel mit 10fachem Einsatz der Sonnen- Jackpot gewonnen. Der Jackpot startet danach mit einem Punktestand von mindestens 10.000 Punkten. Die Jackpots erhöhen sich bei Einlauf von 3x Pflaume auf der linken Walze in Abhängigkeit von der Einsatzhöhe und bei Risikoverlust von 500 auf 200 Punkte rechts.





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. Durch Festklemmen einer Risikotaste wird das Power-Risiko aktiviert. Das Risikoende ist dann 4000 Punkte oder 6000 Punkte. Jede Risikotaste kann einzeln geklemmt werden.



Bei Risikoverlust von 3000 auf 4000 Punkte und bei Risikoverlust von 5000 auf 6000 Punkte wird der jeweilige Risiko-Bonuspfeil erleuchtet. Ab einem Winmeter-Zählerstand von 60.000 Punkten wird kein Risiko mehr angeboten.





Ausspielunge







Werden das Feld "Ausspielung" in der Risikoleiter erreicht, startet automatisch die zugeordnete Ausspielung über den beleuchteten Feldern.

Ausgehend von den Gewinnfeldern 250, 500, 1500 und 2000 Punkte können mit der Starttaste Ausspielungen gestartet werden (bei weniger als 60.000 Punkte auf dem Winmeter).

Direktnewinn-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.



