

MAGIE 2011/DELUXE I

Spiel- und Gewinnplan

1 Umwandlung Geld/Punkte

Geld kann in Punkte und Punkte können in Geld umgewandelt werden. Durch Betätigen der stilisierten Pfeil-Taste auf dem Bildschirm kann die Richtung der Wandlung geändert werden. Außerdem kann der Pfeil nach oben gestellt werden, sodass keine Wandlung erfolgt.

Geld → Punkte

Ist die Wandlung von Geld nach Punkte eingestellt, werden alle 5 Sekunden für 20 Cent jeweils 20 Punkte auf den Punktespeicher gebucht. Ohne Spiel können pro Stunde bis 8 000 Punkte gewandelt werden. Zeigt der Punktespeicher mind. 20 000 Punkte, findet keine Wandlung von Geld nach Punkte statt.

Turbobuchen

Wurde mind. 1 Minute lang kein Geld in Punkte gewandelt, so wird „Turbobuchen möglich“ aktiv. Hierbei werden max. 2 € in Punkte umgebucht.

Punkte → Geld

Ist die Wandlung von Punkte nach Geld eingestellt, werden alle 5 Sekunden für 200 Punkte jeweils 2 € auf den Geldspeicher gebucht. Bei dargestelltem 20-€-Schein werden bis zu 2 300 Punkte in € umgewandelt. Bei Punktespeicher < 200 wird der Rest umgebucht. Zeigt der Punktespeicher mind. 30 000 Punkte, wird die Wandlung von Punkte nach Geld eingeschaltet und kann bis zum Unterschreiten von 30 000 Punkten nicht abgeschaltet werden. Bei mind. 90 000 Punkten auf dem Punktespeicher findet CASH TIME statt. Hierbei werden automatisch Punkte in Geld gewandelt, wobei kein weiterer Spielbetrieb möglich ist. Dieses wird erst unterhalb von 85 000 Punkten wieder aufgehoben.

2 Punkte-Gewinne

Aufgrund gesetzlicher Regelungen können in einem Spiel maximal 100 000 Punkte gewonnen werden. Der Punktespeicher ist auf 100 000 begrenzt; wird in Freispielen diese Grenze erreicht, endet diese Freispielserie.

3 Spiele

Im Menü kann aus den dargestellten Spielen (max. 60) eines ausgewählt werden.

4 Einsatz

Durch Betätigen der Tasten „Einsatz“ bzw. „max. Einsatz“ kann der Punkteinsatz gewählt werden. Pro Spiel werden die entsprechenden Punkte abgebogen. Abhängig von der Spielvariante (angezeigt unterhalb des Geldspeichers) kann der Mindesteinsatz variieren.

5 Autostart/Start/Start bis Gewinn/Schnellstopp/Autoschnellstart

Durch Drücken der Taste „Autostart“ wird das gewählte Punktespiel fortlaufend mit dem eingestellten Einsatz gestartet. Ist „Autostart“ ausgeschaltet, kann jeder Lauf des Punktespiels mit der „Start“-Taste gestartet werden. Durch längeres Drücken der Start-Taste wird die „Start bis Gewinn“-Automatik eingeschaltet. Hierbei wird jeweils fortlaufend mit dem eingestellten Einsatz gestartet, bis ein Gewinn erzielt wird. Das Drücken der Start-Taste während des Walzenlaufs stoppt die Walzen (Schnellstopp). Langes Drücken der Taste „Autostart“ aktiviert zusätzlich den Autoschnellstart.

6 BANK ON IT

Es wird auf 5 Gewinnlinien gespielt. Dabei zählt allein die Häufigkeit eines Symbols unabhängig von der Reihenfolge. Bei 3 x \$ werden 5 Freispiele gegeben. In Freispielen werden bei 1x \$ bzw. 2 x \$ zusätzlich 1 bzw. 3 Freispiel(e) gegeben. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

7 BIG BUCK BUNNY

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Sind 3 Big Buck Bunny-Logos sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10, 15, 25 oder 50 Freegames gegeben. In Freegames werden alle Gewinne verdreifacht (max. 100 000 Punkte). Einsatz 5 bis 200 Punkte.

8 BINGO

Auf dem Setzfeld können 3 bis 9 Zahlen ausgewählt werden. Es werden 20 Zahlen zwischen 1 und 80 gezogen. Bei der im Gewinnplan vorgegebenen Anzahl von Übereinstimmungen von gesetzten und gezogenen Zahlen wird gewonnen. Bei bestimmten Treffern können 2 Zusatzkugeln für einen nochmaligen Einsatz angefordert werden; hierbei erfolgt die Gewinnauswertung erst nach Ziehen der 2 Zusatzkugeln. Mit dem Button Quick-Tipp werden automatisch 9 beliebige Bingo-Zahlen gesetzt. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

9 BLAZING STAR

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Hierbei sind Gewinne bis 80 000 Punkte möglich. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

10 BRILLIANT SPARKLE

Es wird auf 5 Gewinnlinien (Einsatz 5) oder 10 Gewinnlinien (ab Einsatz 10) gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „X2“, „X3“ und „X5“ erscheinen nur auf der ersten Walze; sie ersetzen jedes Symbol und multiplizieren einen entstandenen Gewinn entsprechend. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

11 CASH FRUITS WILD

Es wird mit 5 Gewinnlinien gespielt. Gewinne werden von links nach rechts gegeben. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gewonnen. Der „Stern“ ist ein WILD-Symbol und ergänzt an jeder Stelle einer Gewinnlinie zum höchstmöglichen Gewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

12 CRISS CROSS WINNER

Klassisches 3-Walzen-Spiel mit einem zusätzlichen, spieleigenen Jackpot. Der Startwert des Jackpots ist mindestens 20 000 Punkte. Die Sonne gilt als Joker und das „X“ ist ein Scattersymbol. 3 „X“ lösen eine Criss-Cross-Serie aus. Es gelten in Criss-Cross-Spielen 27 Gewinnlinien. Ein weiteres „X“ innerhalb der Serie verlängert diese um 1, 2 „X“ um 5 und 3 „X“ um 15 weitere Criss-Cross-Spiele. Einsatz 5, 10, 25, 50 oder 100 Punkte.

13 DIAMOND & FRUITS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Einige Positionen der 3 Walzen sind zusätzlich zu dem eigentlichen Symbol mit einem „Diamanten“ besetzt, der ebenfalls gewinnen kann. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

14 DOUBLE FROOTASTIC

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gemäß Gewinnplan gewonnen. Sind von der linken bis zur mittleren Walze 9 x „Pflaume“, „Orange“, „Zitrone“ oder „Kirsche“ sichtbar, so wird der Gewinn verdoppelt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

15 DOUBLE TRIPLE CHANCE

Es wird mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. Bei drei gleichen Symbolen auf einer Gewinnlinie wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Erscheinen 9 gleiche Früchtesymbole, wird neben den 5 Liniengewinnen das ReWin-Feature gewonnen. Ein Glücksrad entscheidet darüber, ob der Gewinn nochmals gegeben oder das Feature beendet wird. Das Glücksrad kann maximal sechsmal gedreht werden. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

16 DRAGON'S FLAME

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Drache ist „wild on reel“ und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Erscheint ein Drache auf der Walze, wird er für das nächste Spiel gehalten. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Gewinnlinien und 10 bis 400 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

17 DRAGON'S TREASURE

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Mindestens 3 x „Drache“ löst 10 Freispiele aus. Zu Beginn hat der Spieler die Möglichkeit ein Symbol auszuwählen, das sich während der Freispiele bei Erscheinen auf der ganzen Walze ausbreitet und „scattered on line“ ausgewertet wird. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

18 EAGLE PEAKS

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Mountain“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Im Basisspiel wird jedes Mountain-Symbol, das keine Ergänzung liefert, im Wild Bank Bonus bis max. 12 gespeichert. „Hammer“ auf der mittleren Walze löst den Wild Bank Bonus aus. Nach Auslösung werden die gespeicherten Joker auf die Walzen 2, 3, 4 und 5 verteilt, es folgt die Gewinnauswertung und der Wild Bank Bonus wird auf 0 gesetzt. „Trail-Bonus“ auf Walze 1, 3 und 5 löst das Trail-Feature aus. Zunächst erscheinen 4 Tierbilder auf dem Bildschirm, von denen eines ausgewählt wird und dadurch werden Freegames mit Multiplikator gewonnen. Anschließend wird in drei aufeinander folgenden Auswahlritten entweder zusätzliche Freegames, Multiplikatorerhöhung oder ein Wild-Symbol gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

19 EL TORERO

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Torero“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei 3 x „Stier“ (Scatter) werden 10 Freispiele gewonnen, in denen jeder „Torero“ bis zum Ende der Freispiele erhalten bleibt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

20 EXCALIBUR'S CHOICE

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Excalibur“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „Excalibur“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10 Freispiele gegeben. Für diese Freispiele wird ein Spezial-Symbol ausgewählt, das sich bei einem möglichen Scatter-Gewinn auf alle Positionen der Walzen ausbreitet und somit weitere Gewinne erzeugt. „Excalibur“ ersetzt dieses Spezial-Symbol nicht. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

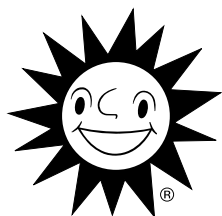
21 EXTRA WILD

Es wird bei Einsatz 5 Punkte auf 5 Gewinnlinien und bei Einsatz 10 bis 200 Punkte auf 10 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. „Tresortür“ ist WILD und ergänzt zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei Ergänzung wird ein Multiplikator x 2, x 3 oder x 7 gegeben. Bei jeder „Tresortür“ ohne Liniengewinn wird der Einsatz gewonnen.



GAUSELMANN
Die SPIELEMACHER

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



MAGIE 2011/DELUXE I

Spiel- und Gewinnplan

22 FISHIN' FRENZY

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. 3, 4 oder 5 „Fischkutter“ (Scatter-Symbol) erzeugen 10, 15 oder 20 Freegames, in denen es das zusätzliche Symbol „Angler“ gibt. Durch „Angler“ und „Fische“ auf den Walzen werden zusätzliche Gewinne erzeugt. Einsatz 5 bis 400 Punkte.

23 FORTUNE SEEKER

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Kugel“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „Kugeln“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10 Freispiele gegeben. Für diese Freispiele wird ein Spezial-Symbol ausgewählt, das sich bei einem möglichen Scatter-Gewinn auf alle Positionen der Walzen ausbreitet und somit weitere Gewinne erzeugt. „Kugel“ ersetzt dieses Spezial-Symbol nicht. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

24 FRUITINATOR

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Hierbei sind Gewinne bis 80 000 Punkte möglich. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

25 FRUIT SLIDER

Es wird auf 7 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts, rechts nach links und in der Mitte gewonnen. Bei jeder Gewinnkombination verschwinden die aktuellen Gewinnsymbole, nachdem der Gewinn angezeigt wurde, und die oberhalb liegenden Symbole rutschen nach unten. Hierdurch können weitere Gewinne entstehen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

26 GINGER JUMPERS

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Ist ein „Gingernest“ sichtbar, werden bis zu 14 Positionen in „Ginger“ verwandelt. „Gingernest“ und „Ginger“ ergänzen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. „Ginger“ ersetzt nicht „Gingernest“. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

27 GLADIATORS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Einsätze: 5 bis 100 Punkte. Gladiator ist „wild on reel“.

28 GOLD & GLORY

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Held“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Erscheint „Gold“ auf beliebiger Position auf Walze 1 und gleichzeitig „Glory“ auf beliebiger Position auf Walze 5, werden 10 Freispiele gewonnen. „Held“ ergänzt hierbei nicht. „Gold“ und „Glory“ ergänzen in Freispielen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Es werden bei sichtbarem „Gold“ alle Gewinne des aktuellen Freispiels x 5 gegeben. Erscheint in Freispielen „Glory“, ohne dass „Gold“ sichtbar ist, werden 5 weitere Freispiele hinzugewonnen. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

29 GOLD OF PERSIA

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan gewonnen. „Mercur“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Gewinne mit „Mercur“ werden verdoppelt. Sind 3, 4 oder 5 „Frauen“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15, 20 oder 25 Bonusspiele gegeben. „Mercur“ ergänzt hierbei nicht. In Bonusspielen wird jeder Gewinn verdreifacht (max. inkl. Verdopplung 100 000 Punkte). Bonusspiele sind Freispiele und werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

30 GREEN DIAMOND ADVENTURE

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Frau“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn und verdoppelt bei Ersetzung den Gewinn. Sind 3, 4 bzw. 5 Diamanten sichtbar, wird das Feature gewonnen. Im Feature gewinnt „Green Diamond“ unabhängig von den Gewinnlinien; diese werden anschließend eine Position tiefer für das nächste Featurespiel festgehalten. Das Feature wird in dem Einsatz abgespielt, mit dem es gewonnen wurde. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

31 HOT CHILI PEPPER

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Chili ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Die tanzende Chili startet das Hot Chili Run Feature. Dabei können zusätzliche Chilis auf den Walzen erscheinen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

32 HOT FROOTASTIC

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

33 JOKER HERZ AS

Es wird mit einem Kartenstapel mit 53 Karten (Joker inbegriffen) gespielt, aus dem 5 Karten für den ersten Lauf gezogen werden. Für einen einsatzpflichtigen zweiten Lauf können Karten gehalten werden. Einsätze 5 bis 200. Es existieren zwei Jackpots, in denen Herz-As und eine weitere Herzkarte bzw. JOKER dargestellt sind. Eine solche Bilderkombination wird

erleuchtet, wenn sie am Ende eines Spieles ohne Punkte-Gewinn durch die Karten gezeigt wird. Die beiden Jackpots überschneiden sich in drei Bildern. Zwillinge erhöhen einen der drei Jackpotzähler, wobei jedem einzelnen Jackpot sowie den beiden Jackpots zusammen jeweils ein Zähler zugeordnet ist. Ist ein Jackpot voll erleuchtet, so wird der Inhalt des zugehörigen Zählers gewonnen; sind beide Jackpots voll erleuchtet, werden die Inhalte aller drei Zähler gegeben. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

34 JOKER'S CAP

Es wird bei Einsatz 5 auf 5 Gewinnlinien und sonst auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Ist eine „Narrenkappe“ sichtbar, werden bis zu 2 Symbole (Ausspielung zwischen 0, 1 und 2) ausgewählt, denen die „Narrenkappe“ aufgesetzt wird. „Narrenkappe“ und „Narr“ ergänzen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. „Narr“ ersetzt nicht „Narrenkappe“. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

35 JUMBLE LINER

Es wird mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. Bei drei gleichen Symbolen auf einer Gewinnlinie wird gemäß Gewinnplan gewonnen. „MERKUR“ ersetzt alle Symbole. Zeigen die 6 Felder oberhalb der Walzen „JUMBLE“ erfolgt die Auswertung der Gewinne auf 27 Gewinnlinien von links nach rechts und auf 27 Gewinnlinien von oben nach unten. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

36 KANGAROO ISLAND

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Beim Känguru-Schild wird unabhängig von den Gewinnlinien gewonnen (Scatter). Bumerang ist wild und verwandelt alle Nachbarfelder in Bumerangs. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

37 KNIGHT'S LIFE

Es wird auf fünf Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. MERKUR (Wild-Symbol) verdoppelt Gewinne. 3, 4 oder 5 Pferde (Scatter-Symbol) erzeugen 10, 15 oder 30 Freegames. In Freegames wird im 1. Spiel Ritter1 auf Walze 1 zum MERKUR, im nächsten auch auf Walze 2, ..., bis auch auf Walze 5 Ritter1 zum MERKUR wird. In den nächsten 5 Freegames wird zusätzlich Ritter2 sukzessive von Walze 1 bis Walze 5 zum MERKUR. Dasselbe gilt für die nächsten 5 Freegames für Ritter3. In Freegames erzielen 2 Pferde ein Freegame. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

38 MAGIC MIRROR

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Mindestens 3 x „Spiegel“ löst 10 Freispiele aus. In diesen wird ein Symbol ausgewählt, das sich bei Erscheinen auf die ganze Walze ausbreitet und „scattered on line“ ausgewertet wird. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

39 MERKUR MAGNUS

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

40 Mr. MAX WIN

Es wird auf 9 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan gewonnen. Bei 3 x „Mr. Max Win“ wird die „MAX WIN“-Auspielung gewonnen. Die Auspielungswahrscheinlichkeit für den höchstmöglichen Gewinn ist angegeben. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

41 NOTHERN DELIGHT

Es wird auf 5 Gewinnlinien (Einsatz 5) oder 10 Gewinnlinien (ab Einsatz 10) gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Lady“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Gewinne mit „Lady“ als Joker werden verdoppelt. Mindestens 3 x „Scatter“ löst 15 Freispiele mit verbessertem Gewinnplan aus. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

42 PIMP IT UP

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Frau und Mann ersetzen alle Symbole zum höchstmöglichen Liniengewinn. Ist jeweils eine Frau auf der ersten und letzten Walze sichtbar, so startet das SCATTER-FEATURE. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

43 PLANETS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. MERKUR ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

44 PYRAMIDS OF EGYPT

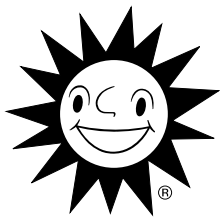
Es wird auf 81 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Sind 12-mal „A“, „K“, „Q“ oder „J“ sichtbar, so wird der Gewinn verdoppelt. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

45 PYRAMID OF POWER

Es wird auf 16 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von unten nach oben gewonnen. „Pyramide“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn und verwandelt bis zu 3 Positionen in Joker-Wild-Symbole. Einsatz 10 bis 200 Punkte.



GAUSELMANN
Die SPIELEMACHER



MAGIE 2011/DELUXE I

Spiel- und Gewinnplan

46 QUEEN OF SNOW

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „MERKUR“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 bzw. 5 „Spiegel“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freispiele gegeben und jeder auslösende „Spiegel“ wird ersetzt durch die QUEEN OF SNOW, die „wild on reel“ ist. Erscheint in Freispielen die QUEEN OF SNOW, wird sie für mind. 1 Freispiel gehalten; bei „Spiegel“ wird ein Freispiel gewonnen. In Freispielen gilt ein verbesserter Gewinnplan. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

47 RAIL ROAD

Es wird mit 5 Gewinnlinien auf 5 Walzen gespielt. Bei mind. 3 x Kaktus als Scatter-Symbol werden Freegames gestartet. Der Zug ergänzt auf jeder der 5 Walzen. In Freegames wird der Zug zum MULTI-WILD-Symbol; sobald durch den Zug eine Gewinnkombination entsteht, wird die komplette Walze mit Zügen aufgefüllt. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

48 RAWHIDE

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. 3, 4 bzw. 5 x „Marshalstern“ löst 10, 15 bzw. 25 Freispiele mit verbessertem Gewinnplan aus. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

49 RISIKO

Jeder Einsatz wird durch Ausspielung oder direkt in die Risikoleiter übernommen. Durch Betätigen der ROT- bzw. SCHWARZ-Taste wird auf der angezeigten Risikoleiter riskiert. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

50 SCEPTER GEMS

Es wird auf 10 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

51 7 BUSTER

Es wird auf 5 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. Sind mind. 3 „Sterne“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wird ebenfalls gewonnen. Bei 15 gleichen Symbolen können einsatzabhängig 77 777 Punkte gewonnen werden. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

52 SNOW WOLF

Es wird auf 10 Gewinnlinien (Einsatz 10) bzw. 20 Gewinnlinien bei den anderen Einsätzen von links nach rechts gewonnen. „Snow Wolf“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Ist 3 x, 4 x bzw. 5 x „Mitternachtssonne“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), so werden 15 Freispiele gewonnen. „Snow Wolf“ ergänzt hierbei nicht. In Freispielen gilt ein erhöhter Gewinnplan. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

53 SPACEMEN

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Sind 3, 4 oder 5 „Astronauten“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freegames gegeben. In Freegames werden alle Symbole scattered ausgewertet. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

54 SPHINX WILD

Es wird auf 5 bis 25 Gewinnlinien (je nach Einsatz) gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Goldmaske“ ist WILD und verteilt sich über alle angrenzenden Felder. WILD ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Gewinn. Bei 3, 4 oder 5 x Pyramide (Scatter) werden 10, 20 oder 100 Freispiele gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

55 SUPER 7 REELS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. Sind mind. 3 x „Stern“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wird ebenfalls gewonnen. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

56 SUPER SPARK

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Bei jedem Gewinn wird das Voltmeter aktiviert. Je mehr das Voltmeter ausschlägt, umso höher der Multiplikator mit dem der Gewinn multipliziert wird. Der Multiplikator reicht von 1 bis 7. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

57 TOTEM CHIEF

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Pfahl ersetzt alle Symbole. Einsatz bei 5 Linien: 5 bis 200 Punkte. Einsatz bei 10 Linien: 10 bis 400 Punkte.

58 TREASURE HUNT

Es wird auf 10, 20 oder 30 Gewinnlinien (Einsatz 10, 20 oder mind. 30) gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Schiff“ wird WILD und verteilt sich über alle angrenzenden Felder. WILD ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 SCATTER sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden Freegames gewonnen. Einsatz 10 bis 210 Punkte.



GAUSELMANN
Die SPIELEMACHER

59 TREASURES OF THE TOMB

Es wird auf 5 bis 20 Gewinnlinien (je nach Einsatz) gemäß Gewinnplan von links nach rechts und rechts nach links gewonnen. Skarabäus auf der mittleren Walze ergänzt an jeder Stelle einer Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Gewinne mit Skarabäus werden verdoppelt. Mindestens 3 x Horus-Auge lösen 10 Freegames aus. Erscheint in Freegames die Tut-Maske wird der Multiplikator um eins erhöht, falls nicht der maximale Multiplikator von 7 erreicht wurde. Alle Gewinne, außer 5 x Tut-Maske werden mit dem Multiplikator multipliziert. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

60 WILD BRONCO

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. WILD BRONCO ersetzt alle Symbole. Sind mind. 3 WILD BRONCO sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wird ebenfalls gewonnen. Einsatz bei 5 Linien: 5 bis 200 Punkte. Einsatz bei 10 Linien: 10 bis 400 Punkte.

61 WILD FROG

Es wird mit 5 Linien auf 5 Walzen gespielt. Gewinnerkennung: links nach rechts. Einsätze 5 bis 100. Frog ist wild. Erscheint Frog, den es nur auf der mittleren Walze gibt, so streckt dieser seine Zunge nach oben, unten, links oder rechts; wird dabei ein Feld berührt, wird das Feld zum Frog-Feld (wild). Von der neuen und zusätzlichen Frog-Position erfolgt weiteres Zungenstrecken. Wenn die Zunge den Spielfeldrand trifft, ist die Frog-Symbol-Erzeugung beendet.

62 WILD LEO

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Wild Leo“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 Scatter-Symbole sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wird ein Bonusspiel gegeben. Im Bonusspiel werden bis zu 100 Freegames gewonnen. In Freegames werden alle Gewinne x 2 gegeben. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

63 WILD STARS

Es wird mit 10 Gewinnwegen auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts und von rechts nach links gemäß Gewinnplan gewonnen. „Star“ ersetzt alle Symbole und verdoppelt den Gewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

64 WORLD OF CIRCUS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan gewonnen. „Merkur“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „Zirkuszelte“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 5, 10 oder 20 Freegames gegeben. „Merkur“ ergänzt hierbei nicht. In jedem Freegame werden 2 unterschiedliche Walzen mit jeweils 3 x „Merkur“ besetzt. Freegames sind Freispiele und werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

65 YUMMY FRUITS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

66 Risiko

Durch Betätigen der „Leiter“- bzw. „Karte“-Taste kann zwischen zwei Risikoarten gewählt werden. Es kann bis max. 14 000 Punkte riskiert werden, wobei die Umwahl der Risikoart jederzeit möglich ist.

Leiterrisiko

Durch Drücken der ROT- bzw. SCHWARZ-Taste wird auf der angezeigten Risikoleiter riskiert.

Kartenrisiko

Durch Drücken der ROT- bzw. SCHWARZ-Taste kann auf die Farbe der nächsten Karte gewettet werden.

67 Teilgewinn-Annahme

Ab 20 Punkte kann durch Drücken des Teilen-Buttons auf dem Bildschirm ein Teil der Punkte übernommen werden.

68 Vollgewinn-Annahme

Während des Risikoangebotes wird durch Drücken der Start-Taste der riskierbare Wert verbucht.

69 Spielstart-Automatik

Zum Ein-/Ausschalten die Taste am Münzeinwurf ca. 2 Sekunden drücken. Die aktuelle Einstellung wird durch Leuchten eines der Felder „ein“ und „aus“ angezeigt. Ist die Spielstart-Automatik ausgeschaltet, muss jeder Einsatz durch kurzes Drücken der Taste gestartet werden. Wird die Spielstart-Automatik in der Werbelichtphase ausgeschaltet und erfolgt innerhalb von 30 Sekunden kein Geldeinwurf, wird sie automatisch wieder eingeschaltet. Bei ausgeschalteter Spielstart-Automatik ist die Werbelichtphase ausgeschaltet.



Abb. ähnlich

70 Pause

Nach einer Stunde Spielbetrieb legt das Spielgerät eine Spielpause von mindestens 5 Minuten ein, in denen kein Spielbetrieb möglich ist. Zu Beginn dieser gesetzlich vorgeschriebenen Pause werden alle Geldbeträge bis auf einen Rest von weniger als 20 Cent ausgezahlt.