



MAGIE III/13 DE LUXE

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 Freispielerie.

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 abgezogen. 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 Merkur Action Games

Merkur Action Games werden auf einem speziellen Screen abgespielt. Pro Merkur Action Games wird eine Ausspielung auf dem dargestellten MERKUR-Stern gegeben. Die Gewinne werden an den Strahlen des MERKURS angezeigt.

7 ALLES SPITZE

PLUS: Spiel mit Merkur Action Games
Es wird mit einer Walze mit einem sichtbaren Symbol gespielt. „Käfer“, „Münze“ und „Kleeblatt“ erhöhen ihren jeweiligen Jackpotturm um eine Stufe. „Merkur“ erhöht alle Türme um eine Stufe. Befindet sich ein Jackpotturm auf der höchsten Stufe, wird ein Direktgewinn gegeben. Erreichen alle drei Jackpottürme die höchste Stufe, wird einmalig der Hauptgewinn und für die darauf folgenden Spiele Direktgewinne gegeben. Der JACKPOT zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Türmen an. Der JACKPOT kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf den Punktespeicher übernommen werden. Bei Einlauf von „Teufel“ werden die Jackpottürme und der JACKPOT zurückgesetzt. Spiel und Einsatz können nur bei JACKPOT gleich Null gewechselt werden. Die „Autostart“-Grenze ist einstellbar. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

8 AMERICAN CRUISER

Es wird auf 3 Walzen mit 5 Gewinnlinien gespielt. „MERKUR“ ist JOKER und ergänzt an jeder Stelle zum höchstmöglichen Gewinn. Bei 3 x „Pflaume“ auf der ersten Walze wird der Jackpot erhöht, die Auslösung erfolgt bei 9 x „Kirsche“. Gewinne können auf den eingblendeten Risikoleitern (mit Zwischen- und Startausspielungen) riskiert werden. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

9 BIG CITY 5's

Es wird auf 20 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Gemischte Kombinationen mit Kreuz- und Pik-, sowie Herz- und Karo-Symbolen ergeben zusätzliche Gewinne. „WILD“ und „WILD JACKPOT WILD“ (in Freegames) ergänzt an jeder Stelle einer Gewinnlinie zum höchstmöglichen Gewinn. 3, 4 oder 5 x „5“ von links nach rechts (unabhängig von den Gewinnlinien) lösen 15, 20 oder 25 Freegames aus. 5 x gleiches Symbol, in Freegames auch mit „WILD“ und „WILD JACKPOT WILD“, lösen den entsprechenden BONUSPOT aus. Durch ein Symbol verursachte Gewinne füllen dessen BONUSPOT, sofern es sich nicht um eine BONUSPOT auslösende Kombination handelt. Einsatz 20 bis 200 Punkte.

10 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.

11 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.

12 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.

13 CENTURIO

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

14 CHINESE DRAGON

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. FRAU ist WILD und ergänzt alle Symbole außer DRAGON. Das SCATTER-Symbol DRAGON löst 10 Freegames aus, in denen FRAU und DRAGON sowohl SCATTER als auch WILD sind. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

15 CLONE BONUS

Es wird mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. Bei drei Symbolen auf einer Gewinnlinie wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Erscheinen die drei Teile von BONUS auf einer Gewinnlinie wird das CLONE-Feature mit 10 Freispielen gestartet, bei dem zu Beginn ein Symbol ausgewählt wird, das sich bei Erscheinen auf allen drei Walzen auf alle Positionen erweitert. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

16 CONVERTUS AURUM

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Alchemist“ ersetzt alle Symbole außer SCATTER. Sind 3, 4 oder 5 SCATTER sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10, 15 oder 30 Freispiele gegeben. In jedem Freispiel wandelt der „Alchemist“ A, K, Q, J und 10 zu Goldbarren. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

17 CRAZY FRUITS

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Tomate“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „Bananen“ oder „Tomaten“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien) wird ebenfalls gewonnen. Sind mind. 3 „Crazy Fruits“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wobei hier „Tomate“ nicht ergänzt, wird das Bonus-Game gegeben. Es erscheint ein „6 x 4“-Feld mit Früchten, die nacheinander geöffnet werden können. Dahinter verbergen sich Freegames und Levelerhöhungen sowie ein „Collect“-Zeichen. Bei „Collect“ endet das Bonus-Game und die erzielten Freegames werden mit dem erreichten Level abgespielt. In den Freegames wird zusätzlich immer ein „Crazy Pay“ (Einsatz x Levelhöhe) gewonnen. Freegames sind Freispiele und werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

18 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 Fruchtsymbole, 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.

19 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.

20 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.

21 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 werden in drei aufeinander folgenden Auswahlsschritten entweder zusätzliche Freegames, Multiplikatorerhöhung oder ein WILD-Symbol gewonnen. Einsatz 20 bis 200 Punkte.

22 ELEPHANTS

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Edelstein“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3 „Tempel“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10 FREISPIELE gegeben. In FREISPIELEN werden zusätzliche „Edelsteine“ auf den Walzen platziert und alle Punktegewinne verdoppelt. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

23 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.

24 EYE OF HORUS

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Horus ist „WILD on reel“ und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 SCATTER sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 12 Freegames gegeben. In Freegames verwandelt Horus Symbole in höherwertige. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 400 Punkte bei 10 Gewinnlinien.



GAUSELMANN
Die SPIELMACHER



MAGIE III/13 DE LUXE

Spiel- und Gewinnplan

25 FIFTY FIFTY

Es wird auf 5 Linien gemäß Gewinnplan gewonnen. Durch Gewinnkombinationen erzielte Gewinne können auf den Risikoleitern links und rechts riskiert werden. Werden die Funsiele erreicht, so gilt ein höherwertiger Gewinnplan (in den 7 oberen Gewinnklassen werden Jackpots gewonnen). Einsatz 20 bis 200 Punkte.

26 FIRST DYNASTY

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Kaiser“ und „Krieger“ ergänzen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind mind. 3 x „Krieger“ und/oder „Kaiser“ sichtbar, sind sie wild on reel. Bei 2 x „Kaiser“ werden 10 Freegames gewonnen und die „Kaiser“ werden bis zum Ende der Freegames gehalten. Werden die „Kaiser“ in Freegames wild on reel, bleiben sie bis zum Ende der Freegame-Serie wild on reel. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

27 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.

28 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.

29 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.

30 GHOST SLIDER

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Gewinn erzeugende Symbole „verschwinden“ und werden durch nachrückende Symbole ersetzt (Slides). Durch mindestens 4 aufeinander folgende Slides werden Freispiele gewonnen, in denen es vor Geistern nur so wimmelt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

31 GLADIATORS

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

32 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.

33 GOLD CUP

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Pokal ist „WILD on reel“ und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

34 GOLDEN GATE

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Golden Gate“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie und verdoppelt den Gewinn. Sind 3 x „Cable Car“ sichtbar, wird die MAXWIN-AUSSPIELUNG gewonnen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

35 GOLD OF PERSIA

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

36 GOLDEN TEMPTATION

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Der Apfel ersetzt als Joker alle Symbole. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

37 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.

38 HONEY BEE

Es wird mit 5 Gewinnlinien gespielt. Wenn die „Biene“ zu einer Sonnenblume fliegt, wird das Honey Feature gewonnen. Im Honey Feature werden Freegames gewonnen. In Freegames gilt ein verbesserter Gewinnplan (x 2, x 3 oder x 4). Einsatz 5 bis 200 Punkte.

39 HOT FROOTASTIC

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

40 JOKER'S CAP

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Ist eine „Narrenkappe“ sichtbar, werden bis zu 2 Symbole (Aussspielung 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 10 bis 200 Punkte.

41 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.

42 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.

43 MAGIC TREE

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Schote“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei „Schote“ auf Walze 1, 3 und 5 werden 10 Freispiele gewonnen. In Freispielen wird auf der mittleren Walze unten ein WILD („Baum“) gesetzt. In Freispielen werden weitere Wilds gesetzt, wenn „Elfe“ erscheint. Einsatz 10 bis 200 Punkte

44 MERKUR DISC

Es wird auf 2 Gewinnlinien gespielt. 3 übereinstimmende Symbole ergeben einen Gewinn. MERKUR auf der mittleren Scheibe ersetzt jedes Symbol zum höchstmöglichen Gewinn. 3 x MERKUR oder spezielle Gewinne ergeben AUSSPIELUNGEN. Die linke Scheibe kann einmal nachgestartet werden; bei eingeschalteter Nachstart-Automatik (runde START-Taste leuchtet schwach) startet die linke Scheibe, außer bei MERKUR, automatisch nach. Gewinne können in den Leitern riskiert werden; bei eingeschalteter Risiko-Automatik (runde RISIKO-Taste leuchtet schwach) wird automatisch bis zum voreingestellten Feld riskiert. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

45 MOVING MOMENTS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird abhängig vom Einsatz auf 5, 10, 15 oder 20 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Sind mind. 3 „Springbrunnen“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freegames mit doppeltem Gewinnplan ausgelöst. 4 „Ladys“ auf einer Walze starten das „WILD STAYS MOVES AND PAYS“-Feature. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

46 PALACE OF POSEIDON

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Poseidon“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Gewinne mit „Poseidon“ gelten x 2. Sind 3, 4 oder 5 „Paläste“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freispiele gegeben. „Poseidon“ ergänzt hierbei nicht. In Freispielen gilt ein verbesserter Gewinnplan. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 10 bis 100 Punkte.

47 PHOENIX AND DRAGON

Es wird auf 5 Linien bei Einsatz 5 und sonst auf 10 Linien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Erscheint auf der linken Walze ein Phönix und auf der rechten Walze ein Drache, so kann der Spieler zwischen zwei Phönix-Spins (zusätzliche WILD-Symbole auf den Walzen 1 bis 4) oder zwei Dragon-Spins (Walze 3, 4 und 5 komplett WILD) wählen. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

48 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.

49 RAIL ROAD

Es wird mit 5 Gewinnlinien auf 5 Walzen gespielt. Bei mind. 3 x Kaktus als Scatter-Symbol werden Freegames (FG) gestartet. Der Zug ergänzt auf jeder der 5 Walzen. In FG 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.

50 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.

51 RISING LINER

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. Die „Spirale“ expandiert über alle angrenzenden Nachbarfelder und ergänzt auf allen diesen Feldern zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

52 RÖCKIN' FRUITS

Es wird auf 5 Linien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Erscheint ein Liniengewinn mit mindestens 3 x Stern, so erfolgt eine Aussspielung eines Symbols, das alle Symbole der jeweiligen Walze in das ausgespielte Symbol wandelt. Einsatz 5 bis 200 Punkte.



GAUSELMANN
Die SPIELEMACHER



MAGIE III/13 DE LUXE

Spiel- und Gewinnplan

53 ROULETTE

Das Spielfeld ist in folgende (Setz-)Felder unterteilt: 37 Zahlen, „rot“, „schwarz“, „gerade“, „ungerade“, „1-18“, „19-36“, 1st 12, 2nd 12, 3rd 12, 3 Kolonnen (je 12 Zahlen) und 4 Annoncen. Stimmt die Zahl im Kessel mit einer Setzung überein, wird der Gewinn gemäß ROULETTE-Gewinnplan gegeben. Min. Einsatz 20 Punkte.

54 SECRET STAR

Es wird auf 5 Linien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Erscheint ein Liniengewinn mit mindestens 3 x Stern, so erfolgt eine Ausspielung eines Symbols, das alle Symbole der jeweiligen Walze in das ausgespielte Symbol wandelt. 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 10 bis 100 Punkte.

56 TEAM ACTION

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „TA“ ergänzt die 5 Superhelden an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn und verdoppelt dabei den Gewinn. Sind 3, 4 oder 5 „TA“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 8, 15 oder 25 Freegames gewonnen, in denen sich die Superhelden einander ersetzen. Einsatz 5 bis 100 Punkte.

57 THAI FLOWER

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Orchidee“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3 „Orchideen“ sichtbar, werden 12 Freispiele gegeben. Zu Beginn einer Freispielserie werden 3 Gewinnsymbole ausgewählt, mit denen alle Walzen vollständig belegt werden. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

58 THE PLÜNDER PACK

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. WILD ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Gewinn. Bei 3, 4 oder 5 x „Schiffsbug“ (Scatter) werden 12, 25 oder 50 Freispiele mit LOOT FEATURE gewonnen. Im LOOT FEATURE kann ein Wikinger ausgewählt werden. Alle 3 Wikinger sammeln Schätze („Amulett“/ „Trinkhorn“ zweifacher Einsatz und „Leier“/ „Taube“ fünffacher Einsatz). Alle vom ausgewählten Wikinger gesammelten Schätze werden ausbezahlt. Hat dieser den größten Schatz, werden alle Schätze gewonnen. Bei Gleichheit entscheidet eine Münze. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

59 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.

60 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.

61 VAMPIRE'S NIGHT

Es wird mit 5 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. „VAMPIR“ ist WILD, d. h. er ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „VAMPIRE“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freegames gegeben. In Freegames werden die Symbole auf den Walzen, die an Gewinnen mit „VAMPIR“ beteiligt sind, ebenfalls WILD. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

62 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.

63 WILD COBRA

Es wird auf 40 Gewinnlinien (bei Einsatz 10 auf 20) gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Cobra“ ersetzt alle Symbole, außer „Wild Cobra“. 3 x „Wild Cobra“ lösen 12 Freispiele aus. Ist in Freispielen „Cobra“ auf einer Walze sichtbar, so ergänzt diese an jeder Walzenposition. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

64 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.

65 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.

66 WIZARD'S GOLD

Es wird auf 20 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Zauberer“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Nach der Gewinnauswertung steppen die Walzen mit dem „Zauberer“ 2 Felder weiter und werden für das nächste Spiel gehalten. Sind 3, 4 oder 5 „Gold“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 3, 5 oder 10 Freegames gewonnen, in denen bis zu 3 Walzen „WILD“ sind. Einsatz 20 bis 100 Punkte.

67 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- oder 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.

68 Teilgewinn-Annahme

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

69 Vollgewinn-Annahme

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

70 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 Werbebeleuchtung ausgeschaltet.



Abb. ähnlich

71 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 ausbezahlt.

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

