



MULTI 2011/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. 10) 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.

5 Autostart/Start/Start bis Gewinn

Durch Drücken der Taste „Autostart“ wird das gewählte Punktspiel fortlaufend mit dem eingestellten Einsatz gestartet. Ist „Autostart“ ausgeschaltet, kann jeder Lauf des Punktspieles 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.

6 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.

7 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.

8 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.

9 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.

10 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.

11 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.

12 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.

13 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.

14 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.

15 HOT FROOTASTIC

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

16 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.

17 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.



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.



MULTI 2011/I

Spiel- und Gewinnplan

18 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.

19 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.

20 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.

21 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.

22 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.

23 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.

24 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.

25 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.

26 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.

27 Teilgewinn-Annahme

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

28 Vollgewinn-Annahme

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

29 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

30 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.



GAUSELMANN
Die SPIELMACHER

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