



M-BOX BUZZER

Spiel- und Gewinnplan

1 Einsatz / Gewinn

Geld kann eingesetzt und gewonnen werden. Durch Betätigen der Einsatz-Taste wird ein Spieleinsatz vom Geldspeicher gebucht und eine Ausspielung gestartet. Durch Berühren des Geldspeichers oder des Pfeils rechts neben dem Geldspeicher wird ebenfalls eine Ausspielung (Collect) gestartet. Pro Stunde können bis zu 60,00 Euro zzgl. Gewinne eingesetzt werden. Zeigt BANK mind. 20.000, kann kein Geld eingesetzt werden.

2 Die Ausspielungen zwischen Geldspeicher und BANK

Durch Betätigen der Einsatz-Taste wird der Geldspeicher vermindert und eine Ausspielung gestartet, in der die Erhöhung von BANK ermittelt wird. Wird Collect aktiviert, wird BANK vermindert und der Geldspeicher um einen ausgespielten Wert erhöht.

3 Gewinn

Collect bleibt aktiviert, bis der Pfeil erneut berührt wird, BANK berührt wird, BANK „0“ anzeigt, die Einsatz-Taste betätigt wird oder die Begrenzungen der SpielV überschritten würden. Bei dargestellter „20“ werden bis zu 2.300 hierfür verwendet. Zeigt BANK mind. 30.000, startet Collect automatisch und kann bis zum Unterschreiten von 30.000 nicht abgeschaltet werden. Bei mind. 90.000 auf BANK findet CASH TIME statt: Collect bleibt aktiviert, es ist kein sonstiger Spielbetrieb möglich. Dieses wird unterhalb von 80.000 wieder aufgehoben.

4 Spielsysteme

Im Menü kann aus den dargestellten Spielsystemen eines ausgewählt werden.

5 Level

Durch Betätigen der Tasten „Level“ bzw. „max. Level“ wird der zugehörige Abzug von BANK vordefiniert. Durch Betätigen der Start-Taste wird BANK entsprechend vermindert. Abhängig von der Spielvariante (angezeigt unterhalb des Geldspeichers) kann der Mindestlevel variieren.

6 Starten / Start / Starten bis Erfolg / Schnellstopp

Jeder Lauf des gewählten Spielsystems kann mit der Start-Taste gestartet werden. Durch Drücken der Taste „Starten“ wird fortlaufend mit dem eingestellten Level gestartet. Durch längeres Drücken der Start-Taste wird die „Starten bis Erfolg“-Automatik eingeschaltet. Hierbei wird jeweils fortlaufend mit dem eingestellten Level gestartet, bis ein Erfolg erzielt wird. Das Drücken der Start-Taste während des Walzenlaufs stoppt die Walzen (Schnellstopp). Langes Drücken der Taste „Starten“ aktiviert zusätzlich den Schnellstopp.

7 MERKUR Action Games

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

8 15 SAMURAI

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Samurai ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Bei 3 x Gong (scatter) werden 10 Freispiele erzielt, in denen jeder Samurai bis zum Ende der Freispiele erhalten bleibt. Level 5 bis 400.

9 77777

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien von links nach rechts gespielt. 7 ersetzt alle Symbole zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

10 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 Cashpotturm um eine Stufe. Merkur erhöht alle Türme um eine Stufe. Befindet sich ein Cashpotturm auf der höchsten Stufe, wird ein direkter Erfolg gegeben. Erreichen alle drei Cashpottürme die höchste Stufe, werden einmalig die MERKUR ACTION GAMES und für die darauffolgenden Spiele direkte Erfolge gegeben. Der „CASHPOT“ zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Türmen an. Der „CASHPOT“ kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf die Bank übernommen werden. Bei Einlauf von Teufel werden die Cashpottürme und der „CASHPOT“ zurückgesetzt. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 200.

11 BADLANDS BOUNTY

Es wird mit drei Walzen plus „BONUS“-Walze und 3 Linien gespielt. 3 gleiche Symbole auf den ersten 3 Walzen und Multiplikator auf der „BONUS“-Walze führen gemäß Spielplan zu einem Erfolg, der entsprechend vervielfacht wird. Bei Bonusstern auf der „BONUS“-Walze wird jedem sichtbaren SEAN, PEDRO und JACK ein Bonuserfolg zugeordnet. Level 5 bis 200.

12 BLACK HOLE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit fünf Walzen und 5 Linien von links nach rechts gespielt. Ab 2 Gleichen erhält man Steps gemäß der entsprechenden Tabelle, wobei Sonne jedes Symbol ersetzt. Diese Steps erhöhen jeweils einen der Cashpottürme um die angegebene Anzahl Stufen und damit gleichzeitig den Wert des „CASHPOTS“. Er kann durch Betätigen des „ANNAHME“-Feldes auf die Bank gebucht werden. Durch Betätigen des „TEILANNAHME“-Feldes werden alle Cashpottürme um eine Stufe herunter gesetzt, und die Differenz wird auf die Bank gebucht. Sobald die oberste Stufe eines Cashpotturms erreicht ist, werden für weitere Steps Erfolge des Turms direkt auf der Bank verbucht. Läuft Monster „Schwarzes Loch“ ein, werden die Cashpottürme und der „CASHPOT“ zurückgesetzt. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 100.

13 BLAZING STAR PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Linien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei Kirsche reichen bereits 2, werden Erfolge gemäß Spielplan erzielt. Level 5 bis 200.

14 BRILLIANT SPARKLE

Es wird auf 5 Linien (Level 5) oder 10 Linien (sonst) gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. X2, X3 und X5 erscheinen nur auf der ersten Walze; sie ersetzen jedes Symbol und multiplizieren einen entstandenen Erfolg entsprechend. Level 5 bis 200.

15 CAIRO CASINO

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit 16 Walzen und 10 Linien gespielt. Bei vier gleichen Symbolen auf einer Linie werden Erfolge gemäß Spielplan erzielt. Bei mind. 5 x Cairo Casino startet das Featurespiel. Im Featurespiel wird so lange nachgedreht, bis der Erfolg nicht mehr verbessert wurde. Level 10 bis 200.

16 CANDY & FRUITS

Es wird auf 10 Linien gespielt. Erfolge werden von links nach rechts gegeben. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen werden Erfolge gegeben. „Korb“ ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Erfolg. Level 10 bis 200.

17 CAPTAIN STACK

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt, mit Geisterpirat auch von rechts nach links. Pirateninsel ist wild und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum maximalen Erfolg. Bei 3, 4 oder 5 x Totenkopf (scatter) werden 10, 25 oder 100 Freegames erzielt. Level 10 bis 200.

18 CASHPOT'S ANGEL

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit einer Walze mit einem sichtbaren Symbol gespielt. Käfer, Münze und Kleeblatt erhöhen ihren jeweiligen Cashpotturm um eine Stufe und löschen die beleuchtete Engel-Leiter. Merkur erhöht alle Türme sowie die beleuchtete Engel-Leiter um eine Stufe. Befindet sich ein Cashpotturm auf der höchsten Stufe, wird ein direkter Erfolg gegeben. Erreichen alle drei Cashpottürme die höchste Stufe, werden einmalig die MERKUR ACTION GAMES und für die darauffolgenden Spiele direkte Erfolge gegeben. Erscheint Engel links oder Engel rechts wird die zugehörige Leiter um eine Stufe erhöht und die andere Leiter gelöscht. Erreicht eine der Leitern die oberste Stufe, wird der entsprechende Engel gespeichert und die Leiter gelöscht. Der „CASHPOT“ zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Türmen an. Der „CASHPOT“ kann durch Betätigen des „Annahme“-Feldes auf die Bank übernommen werden. Bei Einlauf von Teufel werden die Cashpottürme, die Engel-Leitern und der „CASHPOT“ zurückgesetzt, sofern kein Engel gespeichert ist; der gespeicherte Engel wird dann gelöscht. Wird eine der Engel-Leitern gelöscht, wird die andere Leiter auf mindestens eine Stufe gesetzt. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 200.

19 CLONE BONUS

Es wird mit 3 Walzen und 5 Linien gespielt. Erscheinen die drei Teile von Bonus auf einer Linie wird das „KLON“-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. Level 5 bis 200.

20 CONVERTUS AURUM

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Alchemist ersetzt alle Symbole außer Scatter. Sind 3, 4 oder 5 Scatter sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 10, 15 oder 30 Freispiele gegeben. In jedem Freispiel wandelt der Alchemist A, K, Q, J und 10 zu Goldbarren. Level 5 bis 100 bei 5 Linien bzw. Level 10 bis 200 bei 10 Linien.

21 CRIME TECH

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es werden mit 5 Linien auf 5 Walzen gemäß Spielplan von links nach rechts Erfolge erzielt. Frau ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg (wild). Bei mindestens 3x Mann unabhängig von den Linien (scatter) werden 10 Freegames erzielt. In Freegames können bis zu vier Symbole zusätzlich wild und der Multiplikator bis zu x4 erhöht werden. Bei einem zusätzlichen Wild-Symbol oder einer Multiplikatorerhöhung wird ein weiteres Freespiel gegeben. Level 5 bis 100.

22 DESERT DANCER

Erfolge können wahlweise auf 5, 10, 15 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Sind 3, 4 oder 5 x Oase sichtbar, werden 5 Freegames mit einem „LAMPEN-BONUS“ in jedem Spiel gegeben. Level 5, 10, 15 bei 5, 10, 15 Linien und Level 20 bis 120 bei 20 Linien.

23 DISCO FEVER

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können auf 243 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Discokugel kann auf den Walzen 2 und 4 erscheinen und ersetzt alle Symbole. Zusätzlich erhöht Discokugel auf Walze 2 einen Erfolg um den Faktor 2 oder 3 und auf Walze 4 um den Faktor 2, 3 oder 5. Level 10 bis 200.

24 DOPPEL BUCH

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es kann wahlweise die Variante „EINZELBUCH“ oder „DOPPELBUCH“ auf 5 Linien gespielt werden, wobei jeweils gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt wird. Mindestens 3x Schriftrolle löst je nach Variante 10 oder 15 Freispiele aus. Für diese Freispiele werden bei der Variante „EINZELBUCH“ ein und bei „DOPPELBUCH“ zwei SPEZIAL-Symbole ausgewählt. Diese breiten sich bei Erscheinen auf die ganze Walze aus und werden scattered on line ausgewertet. Level 5 bis 100 bei „EINZELBUCH“ und Level 10 bis 200 bei „DOPPELBUCH“.

25 DRAGON'S TREASURE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. 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. Level 5 bis 200.

26 EAGLE PEAKS

Erfolge können auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Mountain ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Solche, deren Ergänzung im Basisspiel keinen Erfolg liefern, werden 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 eine Auswertung und der „WILD BANK“-Bonus wird auf 0 gesetzt. Trail Bonus auf Walze 1, 3 und 5 löst das „TRAIL-BONUS“-Feature aus. Zunächst erscheinen 4 Tierbilder auf dem Bildschirm, von denen eines ausgewählt wird und wodurch Freegames mit Multiplikator erzielt werden. Anschließend werden in drei aufeinander folgenden Auswahlritten entweder zusätzliche Freegames, Multiplikatorerhöhung oder ein Wild-Symbol gegeben. Level 20 bis 200.





M-BOX BUZZER

Spiel- und Gewinnplan

27 EL TORERO PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Torero ergänzt an jeder Stelle der Linie zum maximalen Erfolg. Bei 3 x Stier (Scatter) werden 10 Freispiele gegeben, in denen jeder Torero bis zum Ende der Freispiele erhalten bleibt. Level 10 bis 200.

28 EXCALIBUR'S CHOICE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Excalibur ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind 3, 4 oder 5x Excalibur unabhängig von den Linien sichtbar, werden 10 Freispiele gegeben. Für diese Freispiele wird ein „SPEZIAL SYMBOL“ ausgewählt, das sich im Erfolgsfall auf alle Positionen der Walze ausbreitet und scattered on line ausgewertet wird. Excalibur ersetzt dieses „SPEZIAL SYMBOL“ nicht. Level 10 bis 200.

29 EXTRA WILD PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts, rechts nach links und in der Mitte erzielt werden. Tresortür ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Im Falle einer Ergänzung wird ein Multiplikator x 2, x 3 oder x 7 gegeben. Für jede Tresortür, deren Ergänzung zu keinem Erfolg führt, werden Erfolge in Höhe des Levels gegeben. Level 5 bis 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.

30 EYE OF HORUS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Horus ist wild on reel und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind 3, 4 oder 5x Tempel unabhängig von den Linien sichtbar, werden 12 Freispiele gegeben. In Freispielen verwandelt Horus Symbole in höherwertige. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

31 FISHIN' FRENZY

Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. 3 x, 4 x oder 5 x Fischkutter geben 10, 15 oder 20 Freispiele, in denen es das zusätzliche Symbol Angler gibt. Angler ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg und fängt die Fische auf den Walzen, was zusätzliche Erfolge liefert. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

32 FORBIDDEN PRINCESS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 10 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Nach Walzenstillstand transformieren sich alle Warp-Symbole in ein zufälliges Symbol, außer WILD und Palast. WILD ersetzt alle Symbole, außer Palast. Läuft 3 x Warp auf der linken Walze ein, erfolgen 2 weitere freie Walzendrehungen, wobei alle Warp- und WILD-Symbole stehenbleiben. Anschließend erfolgt die Auswertung. 3 x Palast löst 10 Freegames aus. Level bei 10 Linien: 5. Level bei 20 Linien: 10 bis 200.

33 FORTUNE SEEKER PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Kugel ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind 3, 4 oder 5x Kugel unabhängig von den Linien sichtbar, werden 10 Freispiele gegeben. Für diese Freispiele wird ein „SPEZIAL SYMBOL“ ausgewählt, das sich im Erfolgsfall auf alle Positionen der Walze ausbreitet und scattered on line ausgewertet wird. Kugel ersetzt dieses „SPEZIAL SYMBOL“ nicht. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

34 FRUITINATOR PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Level 5 bis 200.

35 FRUITS OF THE DESERT

Erfolge können wahlweise auf 5, 10 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Bei 3, 4 oder 5 x Oase werden 5, 10 oder 20 Freispiele gegeben. In Freispielen wird jede Knospe zu einer Blume. Diese ist wild und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bzw. 10 bis 5 bzw. 10 Linien und Level 20 bis 200 bei 20 Linien.

36 FRUT FLIP II

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts und wahlweise („FLIP“) auch von rechts nach links erzielt werden. Aktiver „FLIP“ verdoppelt den Level. Level 5 bis 100 bei 5 Linien und 10 bis 200 bei 10 Linien.

37 GENIE'S WONDERLAMP

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Bei mindestens 3 x Lampe (in Freispielen 1 x) werden unabhängig von den Linien pro Lampe 3 Freispiele gegeben. Während der Freispiele kann es ein Spezialsymbol geben, das sich im Erfolgsfall auf alle Positionen der Walze ausbreitet und scattered on line ausgewertet wird. Zu Beginn der Freispiele ist 10 als Spezialsymbol aktiv. Bei jeder im Freispiel angezeigten Lampe wird das aktuell gültige Spezialsymbol gestrichen und durch das nächste in der Reihenfolge 10,J,Q,K,A ersetzt. Falls A gestrichen wurde, gibt es kein weiteres Spezialsymbol mehr. Bei genau 3x Genie (nicht in Freispielen) wird dann das Pharaofeature angeboten, wenn die Bank mindestens 50*Level anzeigt. Bei Annahme wird dieser Betrag abgezogen. Nach Auswahl einer der 3 Genies wird ein Pharaosarg geöffnet, der den Erfolg offenbart. Level 5 bis 200 bei 5 Linien, 10 bis 400 bei 10 Linien.

38 GHOST SLIDER

Erfolge können auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Alle Symbole, die an einem Erfolg beteiligt sind, verschwinden und werden durch nachrückende Symbole ersetzt („Slides“). Bei mindestens 4 aufeinanderfolgenden „Slides“ werden Freispiele gegeben, in denen es vor Geistern nur so wimmelt. Level 10 bis 200.

39 GLADIATORS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Erfolge können auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Gladiator ist wild on reel. Level 5 bis 200.

40 GOLD CUP

Es wird auf 5 Linien von links nach rechts gespielt. Pokal ist wild on reel und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bis 200.

41 GOLDEN GATE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Golden Gate ergänzt an jeder Stelle der Linie und verdoppelt den Linienerfolg. Sind 3 x Cable Car sichtbar, wird die „ACTION AUSSPIELUNG“ gegeben. Level 10 bis 200.

42 GOLDEN TEMPTATION

Es wird auf 10 Linien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen werden Erfolge erzielt. Der Apfel ersetzt als Joker alle Symbole. Level 5 bis 200.

43 HONEY BEE

Es wird mit 5 Linien gespielt. Wenn die Biene zu einer Sonnenblume fliegt, wird das „Honey Feature“ ausgelöst. Im „Honey Feature“ werden Freispiele erzielt. In Freispielen gilt ein verbesserter Spielplan (x 2, x 3 oder x 4). Level 5 bis 200.

44 HOT FROOTASTIC

Es wird auf 10 Linien von links nach rechts gemäß Spielplan gespielt. Level 10 bis 200.

45 INDIAN RUBY

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Edelstein ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg, ausgenommen Elefant bei Auslösen des „ELEPHANT BONUS“. Erfolge mit Edelstein werden verdoppelt. Ist mind. 2 x Elefant sichtbar (unabhängig von den Linien), wird ein Respin gegeben. Dabei werden alle Elefanten und Edelsteine gehalten. Level 5 bis 100 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.

46 JOKERNATOR

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Zeigt der JOKER-Button „ON“ ist das JOKER-Feature aktiv. Jedes Symbol auf den mittleren drei Walzen wird wild, wenn der zugehörige Würfel oberhalb der Walze JOKER zeigt und ein kleiner JOKER auf dem Symbol abgebildet ist. Level ohne Feature 5 bis 100. Level mit Feature 10 bis 200.

47 JOKER'S CAP

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. 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 Linie zum höchstmöglichen Erfolg. Narr ersetzt nicht Narrenkappe. Level 5 bis 200.

48 KA-BOOM

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Bombe ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Zeigen die erste und letzte Walze Bombe, wird der „Ka-BooM Bonus“ gestartet und allen 15 Feldern ein zufälliger Erfolg zugeordnet. Level 5 bis 200.

49 KANGAROO ISLAND

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Känguru-Schild wird unabhängig von den Linien ausgewertet (scatter). Bumerang ist wild und verwandelt alle Nachbarfelder in Bumerang. Level 10 bis 200.

50 KEY OF THE NILE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Pro Ankh wird unterhalb der Walze ein Horus-Auge beleuchtet. Sind alle 4 Horus-Augen beleuchtet, wird das „KEY FEATURE“ gestartet, bei dem Ankh sich über die entsprechende Walze ausdehnt (wild on reel) und für 4 Spiele gehalten wird. Ankh ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. 3 x, 4 x oder 5 x Pyramide erzeugen 10, 15 bzw. 20 Freegames, in denen unterhalb jeder Walze außerhalb des „KEY FEATURES“ stets schon 3 Horus-Augen beleuchtet sind und alle Erfolge verdoppelt werden. Level 10 bis 200.

51 KNIGHT OF POWER PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Ist ein Katapult sichtbar, so werden Kugeln auf das Walzenfeld geschleudert. Diese Kugeln ergänzen an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level bei 5 Linien: 5. Level bei 10 Linien: 10 bis 200.

52 KNIGHT'S LIFE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf fünf Linien von links nach rechts gespielt. Merkur (wild) verdoppelt Erfolge. 3 x, 4 x oder 5 x Pferd (scatter) erzeugt 10, 15 oder 30 Freegames. In Freegames wird im 1. Spiel Ritter 1 auf Walze 1 zum Merkur, im nächsten auch auf Walze 2, ..., bis auch auf Walze 5 Ritter 1 zum Merkur wird. In den nächsten 5 Freegames wird zusätzlich Ritter 2 sukzessive von Walze 1 bis Walze 5 zum MERKUR. Dasselbe gilt für die nächsten 5 Freegames für Ritter 3. In Freegames wird bei 2 x Pferd ein Freegame gegeben. Level 5 bis 200.

53 LOST TEMPLE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es werden auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts Erfolge erzielt. Forscher ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg (wild). Bei mind. 3 x Tempel unabhängig von den Linien (scatter) werden 10 Freegames erzielt. In Freegames sind Forscher und Tempel sowohl wild als auch scatter. Level 10 bis 400.





M-BOX BUZZER

Spiel- und Gewinnplan

54 LUCKY PHARAOH

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es werden auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts, rechts nach links und in der Mitte Erfolge erzielt. Auf jeder Linie wird stets der höchste Erfolg gegeben. Die Erfolge auf den unterschiedlichen Linien addieren sich zum Gesamterfolg auf. Beträgt dieser mindestens das Vierfache des Levels, so besteht die Möglichkeit „POWER SPINS“ abzuspielen. Diese können je nach Höhe des Erfolgs mit unterschiedlichem LEVEL abgespielt werden. Ein „POWER SPIN“ wird mit vier separaten Walzensätzen gespielt. Level 10 bis 200.

55 MAGIC MIRROR DELUXE II

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es werden wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts Erfolge erzielt. 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. Werden in Freispielen weitere Freispiele erzielt, wird jeweils ein weiteres Symbol ausgewählt, das genauso Erfolge erzielt wie die vorher ausgesuchten Symbole. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

56 MAGIC MONK RASPUTIN

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit drei Walzen und 5 Linien von links nach rechts gespielt. 2 und 3 Gleiche führen gemäß Tabellen zu Erfolgen. Diese erhöhen jeweils einen der Cashpottürme um die angegebene Anzahl Stufen. Der „CASHPOT“ zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Türmen an. Er kann durch Betätigen des „ANNAHME“-Feldes auf die BANK gebucht werden. Durch Betätigen des „TEILANNAHME“-Feldes werden alle Cashpottürme um eine Stufe herunter gesetzt und die Differenz aufgebucht. Ist die oberste Stufe eines Cashpotturms erreicht, werden weitere Erfolge direkt gegeben. Läuft Rasputin ein, werden die Cashpottürme und der „CASHPOT“ zurückgesetzt. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 200.

57 MERKUR MAGNUS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 Linien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei Kirsche reichen bereits 2, werden gemäß Spielplan Erfolge erzielt. Level 5 bis 200.

58 MISSION FOR 3

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Bei 3 x, 4 x oder 5 x Sheriffstern werden 10, 20 oder 30 Freispiele gegeben. In diesen werden nach jedem Walzenlauf 3 Joker eingedreht. Level bei 5 Linien 5 und bei 10 Linien 10 bis 200.

59 Mr. MAX WIN

Es wird auf 9 Linien gemäß Spielplan gespielt. Bei 3 x neues Symbol „Gnom“ wird die „MAX WIN AUSSPIELUNG“ gegeben. Die Ausspielwahrscheinlichkeit für den höchstmöglichen Erfolg ist angegeben. Level 5 bis 200.

60 MULTI WILD

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 81 Wegen gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Wild ergänzt dabei zum höchstmöglichen Erfolg. Je nach Anzahl der ergänzenden Wild werden die Erfolge x 2, x 4 oder x 8 gegeben. Level 5 bis 200.

61 MYSTIC DEW

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Ist Lichtung (SCATTER) auf den Walzen 1, 3 und 5 sichtbar, werden bis zu 15 Freegames mit „WILD-Feature“ erzielt. Mit jedem Freegame kommt ein (weiterer) Tautropfen auf den Schirm und verbleibt dort bis zum Ende der Serie. Tautropfen (Wild) ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level bei 5 Linien: 5. Level bei 10 Linien: 10 bis 200.

62 ODIN

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 10 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Nach Walzenstillstand transformieren sich alle BRETTWAND-Symbole in ein zufälliges Symbol, außer SCHILD und FEUERTOPF. SCHILD ersetzt alle Symbole, außer FEUERTOPF. Läuft 3 x BRETTWAND auf der linken Walze ein, erfolgen 2 weitere levelfreie Walzendrehungen, wobei alle BRETTWAND- und SCHILD-Symbole stehenbleiben, wonach die Auswertung erfolgt. 3 x FEUERTOPF löst 10 Freegames aus. Level bei 10 Linien: 5. Level bei 20 Linien: 10 bis 200.

63 PEARL DIVING

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit 15 Walzen und 20 Linien gespielt. Zeigen die Walzen einen Erfolg, so werden die nicht beteiligten Walzen so oft nachgedreht, bis keine Verbesserung des Erfolgs mehr eintritt (Streak). Durch mind. 6 aufeinander folgende Streaks können die einzelnen Pots erreicht werden. Bei mind. 5 x Perle starten Freegames. Ist in Freegames die Krake an einem Erfolg beteiligt, wird ein Auswahlfeature gegeben. Level 10 bis 200.

64 PIMP IT UP

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Frau(l), Frau(r) und Mann ersetzen alle Symbole zum höchstmöglichen Erfolg. Ist Frau(l) auf der ersten und Frau(r) auf der letzten Walze sichtbar, so startet das „SCATTER-FEATURE“. Level 5 bis 100.

65 POKER CLASSIC

Es wird mit einem Kartenstapel mit 53 Karten (Joker inbegriffen) gespielt, aus dem 5 Karten für den ersten Lauf gezogen werden. Für einen zweiten Lauf im gleichen Level können Karten gehalten werden. Level 5 bis 100 pro Ziehung.

66 PRIMAL FEAR

Es wird mit fünf Walzen und 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Sieben ergänzt an jeder Stelle zum höchstmöglichen Linienerfolg. Glocke und Stern werden unabhängig von den Linien ausgewertet. 1) Im Mystery Wild Feature werden zusätzliche Sieben über dem Walzenbild verteilt. 2) Zeigt jede Walze eine Glocke oder einen Stern, wird das Famous Nudge Feature ausgelöst. Hierzu wird der Spielplan für Glocke und Stern verbessert. Nach der Auswertung werden diejenigen Walzen, die eines dieser beiden Symbole zeigen, um eine Position weitergenudged, und vor der Auswertung des nächsten Spiels werden die Walzen, die weder Glocke noch Stern zeigen, neu gezogen. Das Feature dauert so lange an, bis nach Neuziehung aller 5 Walzen weder eine Glocke noch ein Stern erscheinen. Im Famous Nudge Feature können zusätzliche Erfolge erzielt werden, indem mit Glocke oder Stern entsprechende, zufällig erscheinende Symbole eingesammelt werden. 3) Außerhalb von Famous Nudge Feature und Mystery Wild Feature lösen Dreier- und Vierer-Erfolge von Sieben und Traube das Blue Nudge Feature aus. Hier kann durch bis zu 6 Einzelschritte pro Walze der Erfolg auf einen 4er oder/und 5er erhöht werden, wobei die Nudgerichtung zufällig ist. Level 5 bis 100.

67 PURE WINS MORE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Frau ist wild und auf den Walzen 2 bis 5 vorhanden. Bei Kombinationen ohne Frau wird ein höherer Erfolg erzielt als bei Kombinationen mit Frau. Level 5 bis 200.

68 PYRAMID OF POWER

Es wird auf 16 Linien gemäß Spielplan von unten nach oben gespielt. Pyramide ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Erfolg und verwandelt bis zu 3 Positionen in Wild-Symbole. Level 10 bis 200.

69 RAPTOR HUNTER

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Mann ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Erscheinen auf den ersten drei Walzen neun gleiche Steine, werden die Erfolge verdoppelt. Sind 3 x, 4 x oder 5 x Frau sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 3, 10 oder 25 Freegames erzielt, in denen die mittleren 3 Walzen gleich sind. Level 5 bis 200.

70 RISIKO

Jedes Level wird durch Ausspielung oder direkt in die Risikoleiter übernommen. Durch Betätigen der Rot- bzw. Schwarz-Taste wird auf der angezeigten Risikoleiter riskiert. Level 5 bis 200.

71 RÖCKIN' FRUITS

Es wird auf 5 Linien von links nach rechts gespielt. Erscheint ein Linienerfolg mit mindestens 3 x Stern, so erfolgt eine Ausspielung eines Symbols, das alle Symbole der jeweiligen Walze in das ausgespielte Symbol wandelt. Level 5 bis 200.

72 SAFE CHOICE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 oder 10 Linien von links nach rechts gespielt. Ist Safe sichtbar, wird er geöffnet und enthält im Inneren ein weiteres Symbol, das mit Safe für dieses Spiel wild wird, d. h. sie ergänzen an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien und 10 bis 400 bei 10 Linien.

73 SINDBAD

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit 7 Walzen und 20, 40 oder 60 Linien gespielt. Wild ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Zeigen die ersten 4 Walzen das gleiche Symbol oder ist 3 x Anker sichtbar, werden Freegames erzielt. Level bei 20 Linien: 10, Level bei 40 Linien: 20 und Level bei 60 Linien: 30 bis 210.

74 SONNENKÄFER

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit einer Walze mit einem sichtbaren Symbol gespielt. Kreuz, Käfer und Hund erhöhen ihre jeweilige Leiter um eine Stufe. Mumie setzt alle Leitern um eine Stufe zurück. Befindet sich die Kreuz- oder die Hund-Leiter auf der höchsten Stufe, so wird ein direkter Erfolg gegeben. Die Käfer-Leiter erreicht nach der letzten Stufe eine AG-Ausspielung und wird danach gelöscht. Der „CASHPOT“ zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Leitern an. Der „CASHPOT“ kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf die Bank übernommen werden, alle Leitern werden dann gelöscht. Durch Betätigen des Teilnahme-Feldes werden alle Leitern um eine Stufe heruntergesetzt und die Differenz auf die Bank übernommen. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 200.

75 SPARTA

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf zwei Walzensätzen mit je 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Leonidas ist wild und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Jeder Leonidas, der auf dem ersten Walzensatz erscheint, wird an die entsprechende Stelle des zweiten Walzensatzes übertragen („ACTIVE WILD“-Feature). Bei 3 x, 4 x, 5 x oder 6 x Schild werden 10, 15, 20 bzw. 25 Freegames gegeben. Die Freegames werden mit zwei Walzensätzen gestartet. Jeder Leonidas, der auf dem ersten Walzensatz erscheint, schaltet eine Walze eines noch inaktiven Walzensatzes frei. Zusätzlich wird jeder Leonidas des ersten Walzensatzes auf die entsprechenden Positionen aller aktiven Walzensätze übertragen und ist dort wild on reel („ACTIVE WILD ON REEL“-Feature). Level 10 bis 200.

76 SUPERBELL

Bei SUPERBELL handelt es sich um ein Dreiwalzen-Spiel mit fünf Linien. Bei einer Kombination von drei gleichen Symbolen auf einer auf einer der 5 Linien werden Erfolge gemäß Spielplan erzielt.

Glockensymbole auf den drei Walzen erhöhen die Stufe des entsprechenden Turms, sofern dieser nicht schon komplett erleuchtet ist, was den Maximalerfolg des jeweiligen Turms bringt. Mit jedem Erzielen des Maximalerfolgs eines Turms wird ein weiteres von insgesamt neun Glockenfeldern erleuchtet und der maximale Gesamterfolg erzielt, sobald das neunte Glockenfeld leuchtet.

Dynamitstangen, die einzeln oder kombiniert über den drei Walzen erscheinen, löschen die entsprechenden Türme und die diesen Türmen entsprechenden Glockenfelder. Am Spielende kann es vorkommen, dass mindestens ein leerer Turm auf den diesem Turm entsprechenden Maximalerfolg gesetzt wird. Verlassen des Spiels und Levelwahl sind nur nach Cashpot gleich Null möglich. Level 5 bis 200.

77 TEAM ACTION

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. TA-Logo ergänzt die 5 Superhelden an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg und verdoppelt dabei den Erfolg. Sind 3, 4 oder 5 TA-Logos sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 8, 15 oder 25 Freispiele gegeben, in denen sich die Superhelden einander ersetzen. Level 5 bei 5 Linien bzw. 10 bis 100 bei 10 Linien.

78 THE FINAL FRONTIER

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Löwe ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind 3 oder mehr Protonen sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 10 Freispiele gegeben. In Freispielen gibt jedes Proton 5 weitere Freispiele und erhöht die Erfolge. Level 5 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.

79 TIARA

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Krone auf der fünften Walze erzeugt Wild on Reel. Wild on Reel wandert pro Spiel um eine Walze nach links. So lange Wild on Reel zu sehen ist und ein Spiel darüber hinaus wird kein Level abgezogen. Level 5 bei 5 Linien bzw. Level 10 bis 200 bei 10 Linien.



Die SPIELMACHER
GAUSELMANN



M-BOX BUZZER

Spiel- und Gewinnplan

80 TIZONA

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Schwert ist wild und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Jedes Schwert wandert mit jedem Walzenlauf um eine Position nach links, bis es auf Walze 1 angekommen ist. Bei 3 x, 4 x oder 5 x Schild werden 10, 15 bzw. 20 Freegames gegeben. In Freegames wird für je 4 gesammelte Schilder das Wild-Symbol verbessert: Für die ersten 4 Schilder bekommt das Schwert die doppelte Größe, für insgesamt 8 Schilder die dreifache Größe und für insgesamt 12 Schilder ist Schwert wild on reel. Wandert in einem Freegame ein Schwert oder läuft ein neues ein, so wird ein zusätzliches Freegame gegeben. Level 10 bis 200.

81 TOTEM CHIEF PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

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

82 TREASURE HUNT

Es wird auf 10, 20 oder 30 Linien (Level 10, 20 oder mind. 30) gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Schiff wird wild und verteilt sich über alle angrenzenden Felder. Sind 3, 4 oder 5 Scatter sichtbar (unabhängig von den Linien), werden Freispiele gegeben. Level 10 bis 210.

83 TRI PIKI

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Frau ist wild und auf den Walzen 2, 3 und 4 vorhanden. Jede Walze mit Frau wird gehalten bis keine weitere Frau erscheint. 3 x Frau löst 10 Freispiele aus. In Freispielen sind die Walzen mit drei verschiedenen Symbolen belegt, die im Vorfeld zufällig ausgewählt wurden. Level 5 bis 100 bei 5 Linien und Level 10 bis 200 bei 10 Linien.

84 TRIPLE FLAME

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts und von rechts nach links gespielt. Flamme ist wild und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Läuft eine Flamme auf einer Walze ein, so breitet sich diese auf der gesamten Walze aus. Des Weiteren werden die ausgebreiteten Flammen für eine leistungsfähige Neudrehung gehalten. Level 5 bis 100 bei 5 Linien und Level 10 bis 200 bei 10 Linien.

85 TRIPLE TRIPLE CHANCE

Es wird mit 3 Walzen und 5 Linien gespielt. Erscheinen 9 gleiche Fruchtsymbole, wird neben den 5 Linienerfolgen das „REWIND FEATURE“ gegeben. Ein Glücksrad entscheidet darüber, ob der Erfolg nochmals gegeben oder das Feature beendet wird. Das Glücksrad kann maximal neunmal gedreht werden. Bei 3 x Raute werden die Walzen nachgestartet. Level 5 bis 200.

86 WILD SPIRIT

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien von links nach rechts gespielt. Wild ersetzt alle Symbole. Level 5 bis 100 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.

87 ZIPPER

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. WILD ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Ab 3 x Hut, in Freegames sogar ab 1 x Hut (unabhängig von den Linien), werden Freegames gegeben. Pro Freegame auslösenden Hut wird jede Walze während der Freegames um ein WILD erweitert. Level 5 bis 200 bei 5 Linien und Level 10 bis 400 bei 10 Linien.

88 Risiko

Durch Betätigen der „Leiter“- bzw. „Karte“-Taste kann zwischen zwei Risikoarten gewählt werden. Bei Risikoangeboten unter 14.000 ist die Umwahl der Risikoart jederzeit möglich.

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.

Teil-Annahme

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

Voll-Annahme

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

89 Pause / Hinweise

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 ausgezahlt.

Nach drei Stunden 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 ausgezahlt und alle Anzeigeelemente auf die vordefinierten Anfangswerte gesetzt.

