



M-BOX EGYPT 2

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 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 Linienenerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

9 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.

10 AUSSIE WILD

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Bumerang ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienenerfolg. Bei 3x Bumerang werden 10 Freispiele gegeben. In Freispielen ergänzen außer Bumerang noch zusätzlich Oper von Sydney, Clownfisch, Kragenechse und Rettungsschwimmer an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienenerfolg. Level 10 bis 200.

11 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.

12 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.

13 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.

14 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.

15 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.

16 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.

17 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.

18 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.

19 DIAMOND & GOLD

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. Bei 3 x Schatztruhe werden 5 Freispiele gegeben. In Freispielen sind die Walzen 1 und 5 mit Wild-Symbolen versehen. Diese ergänzen an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienenerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien und 10 bis 400 bei 10 Linien.

20 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.

21 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 3 x 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“.

22 DOUBLE FROOTASTIC

Erfolge können auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Sind von der linken bis zur mittleren Walze 9-mal Pflaume, Orange, Zitrone oder Kirsche sichtbar, so wird der Erfolg verdoppelt. Level 10 bis 200.

23 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.

24 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.

25 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 Linienenerfolg. 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 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.





M-BOX EGYPT 2

Spiel- und Gewinnplan

26 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.

27 FANTASTIC FRUIT

Erfolge können wahlweise auf 10 oder 64 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Level 5 bis 200.

28 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.

29 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.

30 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.

31 FRUITOPIA

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

32 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 bei 5 bzw. 10 Linien und Level 20 bis 200 bei 20 Linien.

33 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.

34 GLORIOUS KING

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf viermal fünf Walzen mit bis zu 5 Linien pro Walzensatz gespielt. König ist wild und ergänzt an jeder Stelle zum höchstmöglichen Linienerfolg. Erscheint auf allen drei Positionen einer Walze ein König, so wird die Walze vollständig durch einen großen König abgedeckt und das „Transferring Wild“-Feature gestartet. Für weitere Spiele wandert dieser König jeweils um eine Walze nach rechts („Moving Wilds“). Sind 3 oder mehr Löwen auf einem Walzensatz sichtbar, so werden 15 Freegames gegeben. In Freegames werden alle Erfolge verdoppelt. Es können maximal 105 Freegames innerhalb einer Serie erzielt werden. Level 4 bis 200.

35 GOLDEN ROCKET

In Abhängigkeit vom Level wird auf 5 bis 40 Linien von links nach rechts gemäß Spielplan gespielt. WILD ersetzt alle Symbole und 4 x Golden Rocket auf Walze 1 startet 4 „Rocket Spins“. Während der „Rocket Spins“ wird Golden Rocket gehalten, WILD in Golden Rocket verwandelt und die restlichen Symbole erneut gedreht. Die Linienauswertung erfolgt nach dem letzten „Rocket Spin“. Level 5 bis 200.

36 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.

37 GOLDSTAR

Es wird auf vier Linien gemäß Spielplan gespielt. Drei übereinstimmende Symbole ergeben die entsprechenden Erfolge. Merkur auf der mittleren Walze ersetzt jedes Symbol. Nur der höchste Erfolg auf den vier Linien wird gegeben. Bei bestimmten Kombinationen oder bei mindestens einmal Merkur auf jeder Walze starten Ausspielungen. Durch Risiko, Startausspielung oder Merkur-Kombination können „Gold-Spiele“ erzielt werden, bei denen jedes gestreifte Feld auf der mittleren Walze ebenfalls Erfolge gibt. Würden im „Gold-Spiel“ keine Erfolge erreicht, startet eine Ausspielung für Erfolge oder weitere „Gold-Spiele“. Level 5 bis 50.

38 HEXENKESSEL

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit fünf Walzen und 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Hin und wieder erscheinen Hexenkopf über den Walzen. Ab 6 x Hexenkopf auf einen Streich werden Freispiele erzielt, und zwar so viele, wie Hexenköpfe erschienen sind. In Freispielen ergänzt Buch an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Zudem wird, beginnend mit J, das Auftreten jeweils eines Symbols (unabhängig von den Linien) laufübergreifend gezählt, bis die Serie endet oder die angezeigte Mindestzahl erreicht wird. In letzterem Fall wird ein Bonus auf der Bank verbucht, werden weitere 6 Freispiele erzielt und wird das nächste Zählsymbol mit der zugehörigen Mindestzahl und dem Bonus angegeben. Level 5 bis 100.

39 HOLLYWOOD LIGHTS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Frau ersetzt jedes Symbol außer Scatter und ergänzt zum höchstmöglichen Linienerfolg. Bei 3 x Scatter, unabhängig von den Bildschirmpositionen, werden 15 Freispiele mit „Scheinwerfer Bonus“ erzielt, in dem ein sichtbares Symbol zufällig ausgewählt und dann alle Symbole dieser Art zu Frau werden. Level 5 bis 100 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.

40 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.

41 HONEYLINER

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Jede Verbindung von einem aktiven Startrohr zu einem beliebigen Endrohr von oben nach unten gibt Erfolge in Höhe des Levels. Insgesamt gibt es 174 mögliche Verbindungen. WILD gilt als beliebige Verbindung von oben nach unten und gilt gleichzeitig als Multiplikator x 10. Früchte gelten ebenfalls als Multiplikatoren (x 2, x 3, x 5, x 7 bzw. x 10). Erzielte Multiplikatoren werden addiert. Level 5 bis 100.

42 HOT

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Merkur ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Erfolg. Level 5 bis 200.

43 HOT FROOTASTIC

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

44 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.

45 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.

46 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.

47 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.

48 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.

49 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 Freespiel gegeben. Level 5 bis 200.

50 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.

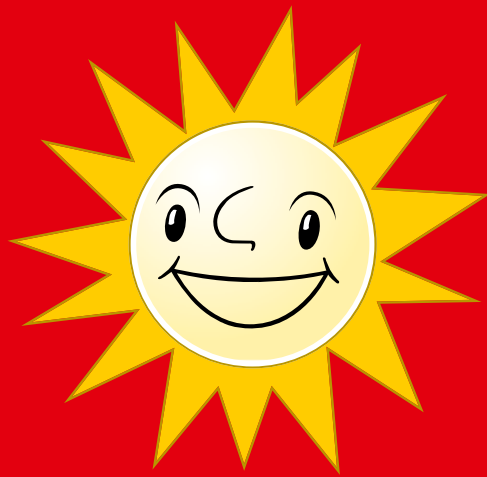
51 LUCKY PHARAOH

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“ abzuspinnen. 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.

52 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.





M-BOX EGYPT 2

Spiel- und Gewinnplan

53 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.

54 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.

55 METAMORPHOSIS

Es wird auf 5 oder 10 Linien gespielt. Dabei werden die Erfolge von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Spielplan gegeben. Schmetterling expandiert über alle angrenzenden Nachbarfelder und ergänzt auf allen diesen Feldern zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien bzw. 10 bis 400 bei 10 Linien.

56 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.

57 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.

58 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.

59 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 BRETTWERD-Symbole in ein zufälliges Symbol, außer SCHILD und FEUERTOPF. SCHILD ersetzt alle Symbole, außer FEUERTOPF. Läuft 3 x BRETTWERD auf der linken Walze ein, erfolgen 2 weitere levelfreie Walzendrehungen, wobei alle BRETTWERD- 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.

60 PIRATES ARRR US!

Es wird auf 5, 10 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Kapitän ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Bei 3 oder mehr Scatter werden 5 Freispiele erzielt. Für die Freispiele können weitere Wild-Symbole, zusätzliche Freispiele und/oder „BONUS SYMBOLE“ erreicht werden. Level 5 bei 5 Linien, Level 10 bei 10 Linien und Level 20 bis 200 bei 20 Linien.

61 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.

62 RANDOM JOKER

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Erscheint 3 x Joker auf der fünften Walze, so werden zufällig weitere Joker auf den ersten vier Walzen gesetzt. Level 5 bis 400.

63 RED DEVIL

Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. WILD ersetzt alle Symbole außer SCATTER. Mindestens 3 x SCATTER löst das „Red Devil“-Feature aus. Nach Auslösung werden zusätzliche WILD auf den Walzen verteilt. Level 5 bis 200.

64 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.

65 RISING LINER

Es wird auf 5 Linien gespielt. Dabei können Erfolge von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte erzielt werden. Die Spirale expandiert über alle angrenzenden Nachbarfelder und ergänzt auf allen diesen Feldern zum höchstmöglichen Linienerfolg. Level 5 bis 200.

66 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.

67 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 Erfolg gemäß ROULETTE-Spielplan gegeben. Mindestlevel 20.

68 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.

69 SCEPTER GEMS

Es wird auf 10 Linien gespielt. Dabei können Erfolge von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte erzielt werden. Level 10 bis 200.

70 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 Teilannahme-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.

71 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.

72 SPHINX WILD

Es wird auf 5 bis 25 Linien (je nach Level) von links nach rechts gespielt. Goldmaske ist wild und verteilt sich über alle angrenzenden Felder. Goldmaske ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Bei 3, 4 oder 5 x Pyramide (scatter) werden 10, 20 oder 100 Freispiele gegeben. Level 5 bis 200.

73 STEAMBOAT

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Linien von links nach rechts gespielt. STEAMBOAT („EXPANDING WILD“) ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Erfolge mit 2 x STEAMBOAT werden verdoppelt, Erfolge mit 3 x STEAMBOAT vervierfacht. Level 5 bis 200.

74 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.

75 THE BEAM TEAM

Es wird auf 3 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Wild1 und Wild2 ergänzen an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind auf Walze 1 und 5 auf einer Linie Wild1 und Wild2 sichtbar, wird ein Symbol von Walze 2, 3 oder 4 dieser Linie ausgewählt und die beiden anderen in dieses gewandelt. Level 10 bis 400.

76 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.

77 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.

78 TRAP

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Linien gemäß Spielplan gespielt. Drei Symbole auf einer Linie erhöhen das jeweilige Cashpotrad um eine Stufe. Steinstatue erhöht alle Cashpoträder um eine Stufe. Jeder Teilbereich von Steinstatue ersetzt alle Symbole. Befindet sich ein Cashpotrad auf der höchsten Stufe, wird ein Direkterfolg gegeben. Erreichen die beiden mittleren Cashpoträder die höchste Stufe, wird einmalig der Haupterfolg und die Werte der beiden mittleren Cashpoträder gegeben (und bei CASHPOT abgezogen). Danach werden beide mittleren Cashpoträder auf Null gesetzt. Der Cashpot zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Rädern an. Der CASHPOT kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf die Bank übernommen werden. Bei Einlauf von Falle werden die Cashpoträder und der CASHPOT zurückgesetzt. Wurde kein Erfolg erzielt und nur ein Teil von Falle ist sichtbar, werden alle Cashpotfelder um eine oder zwei Stufen zurückgesetzt. Spiel und Level können nur bei CASHPOT gleich Null gewechselt werden. Level 5 bis 200.

79 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.





M-BOX EGYPT 2

Spiel- und Gewinnplan

80 TREASURES OF EGYPT

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 20 oder 40 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Pyramide ersetzt alle Symbole. Vier gleiche Symbole (inklusive Wild) auf den ersten vier einzelnen Walzen lösen vier FREE GAMES aus, in denen die ersten vier einzelnen Walzen des Eingangsbildes stehenbleiben. FREE GAMES sind Freispiele. Level 10 bis 200.

81 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 Linienenerfolg. Läuft eine Flamme auf einer Walze ein, so breitet sich diese auf der gesamten Walze aus. Des Weiteren werden die ausgebreiteten Flammen für eine levelfreie Neudrehung gehalten. Level 5 bis 100 bei 5 Linien und Level 10 bis 200 bei 10 Linien.

82 TRIPLE TRIPLE CHANCE

Es wird mit 3 Walzen und 5 Linien gespielt. Erscheinen 9 gleiche Fruchtsymbole, wird neben den 5 Linienenerfolgen das „REWIN 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.

83 UP TO 7

Es wird mit 3 Walzen und 5 Linien gespielt. Erscheinen 9 gleiche Symbole, wird das Feature gestartet, bei dem die aktuellen Walzensymbole durch höherwertige Symbole ersetzt werden. Level 5 bis 200.

84 VIKINGS OF FORTUNE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. WILD ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienenerfolg. Streak Wild (wild on reel) auf der mittleren Walze löst bei Erfolg das „THUNDER STREAK“-Feature aus. Bei mind. 3 x Bonus wird das „BONUS THUNDER“-Feature ausgelöst. Im „BONUS THUNDER“-Feature werden bis zu 50 „THUNDERSPINS“ gegeben. In jedem „THUNDERSPIN“ ist Streak Wild auf der mittleren Walze. Erfolge werden automatisch im „POWERSPINS“-Risiko-Feature zum Risiko angeboten. In „POWERSPINS“ wird mit 4 Walzensätzen gespielt. Level 10 bis 200.

85 WILD FROG

Es wird mit 5 Linien auf 5 Walzen von links nach rechts gespielt. 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. Level 5 bis 100.

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 Linienenerfolg. 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.

