



MERKUR MAGIE SEVEN 2019

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 Kleblatt 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 AMAZING AWARDS

Es wird auf 5 (Level 5) oder 10 Linien (sonst) gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Auf den 3 mittleren Walzen befindet sich je eine Statue die sich über drei Walzenpositionen erstreckt. Sie ergänzt an jeder Stelle zum höchstmöglichen Erfolg. Erfolge mit Statue werden pro Ergänzung verdoppelt. Level 5 bis 200.

12 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.

13 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.

14 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.

15 BURNING HEAT

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Vulkan ergänzt an jeder Stelle der Linie zum maximalen Erfolg. 3 oder mehr sichtbare Vulkan starten das „Heatgame“, d. h. pro Vulkan wird für das erste „Heatgame“ ein „WILD“ auf zufälliger Position gesetzt. Ergänzt ein „WILD“ zu einem Erfolg, wird es zu Spielende gelöscht und verschwindet beim nächsten Walzenlauf. Führt ein „WILD“ zu keinem Erfolg, so werden für das nächste „Heatgame“ zwei „WILD“ auf zufälliger Position gesetzt. „Heatgames“ werden fortgesetzt bis kein „WILD“ mehr sichtbar ist. Level 10 bis 200.

16 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.

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 Kleblatt 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 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 Linienerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien und 10 bis 400 bei 10 Linien.

22 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.

23 DOPPEL BUCH

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 Linienerfolg. Level 5 bis 200 bei 5 Linien und 10 bis 400 bei 10 Linien.

24 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.

25 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.

26 ELEPHANTS

Erfolge können wahlweise auf 5 oder 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts erzielt werden. Edelstein ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Ist 3 x Tempel unabhängig von den Linien sichtbar, werden 10 Freispiele gegeben. In Freispielen werden zusätzliche Edelsteine auf den Walzen platziert und alle Erfolge verdoppelt. Level 5 bis 100 bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 bei 10 Linien.





MERKUR MAGIE SEVEN 2019

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 bei 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 FANTASTIC FRUIT

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

32 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.

33 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.

34 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.

35 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.

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 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.

38 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.

39 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.

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 GOLDIFY

Es wird auf 5, 10, 15 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. König Midas ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Ein Symbol wird vergoldet (frei wählbar, außer König Midas und Rose), die Erfolge mit diesem Symbol werden vervielfacht (max. 100 000). Ist 3 x, 4 x oder 5 x Rose sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 15, 50 oder 100 Freegames gegeben, in denen 3, 4 oder 5 Symbole vergoldet werden. Level 5 bis 200.

43 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.

44 HOLEY MOLEY

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Der Maulwurf ist wild. Ist 3 x Maulwurf sichtbar, werden Freispiele gegeben. In Freispielen hebt am Ende des Walzenlaufs der Maulwurf einen Hügel auf einem noch hügellosen Walzenfeld aus. Der Maulwurf und die Maulwurfshügel sind in Freispielen wild. Nach Linienauswertung erscheint ein Stiefel. Trifft der Stiefel auf den Maulwurf, sind die Freispiele beendet, trifft er auf einen Maulwurfshügel, ist dieser nicht mehr wild. Verschont der Stiefel die Wild-Symbole, bleiben diese für das nächste Freispiel bestehen. Level 10 bis 200.

45 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.

46 HOT DRAGON

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit einer Walze gespielt, wobei zwei verschiedene Symbolgruppen existieren. 1) Die Großsymbole Schwert, Lady und Mann erhöhen die jeweilige Leiter um eine Stufe, und Drache setzt alle Leitern um eine Stufe zurück. Befindet sich eine Leiter auf der höchsten Stufe, so wird statt einer zugehörigen Erhöhung ein direkter Erfolg verbucht. Im Falle der Lady-Leiter wird der direkte Erfolg durch eine Ausspielung ermittelt und die Leiter wird danach gelöscht. Der „CASHPOT“ zeigt die Summe der angezeigten Werte in den drei Türmen an. Er kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf die Bank übernommen werden. Durch Betätigen des Teilannahme-Feldes werden alle Leitern um eine Stufe herabgesetzt, und die Differenz wird auf die Bank gebucht. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. 2) Zusätzlich existieren ähnlich den Leitern zwei Bonusketten, welche auf dem Höchststand zu direkten Erfolgen führen, jedoch ohne Zwischenwerte und ohne Cashpot. Dazu befindet sich zwischen den Großsymbolen jeweils ein Diamant. Läuft ein solcher ein, verwandelt er sich umgehend in ein bis drei Saphire/Smaragde (Erhöhung/direkter Erfolg linke/rechte Kette) oder einen Rubin (Zurücksetzen der beiden Ketten). Level 5 bis 200.

47 HOT FROOTASTIC

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

48 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.

49 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.

50 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.

51 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.

52 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.

53 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.



Die SPIELEMACHER
GAUSELMANN



MERKUR MAGIE SEVEN 2019

Spiel- und Gewinnplan

54 KNOCKOUT WINS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es werden auf 243 Wegen („SUPERWAYS“) gemäß Spielplan von links nach rechts Erfolge erzielt. Boxer erscheint auf Walze 2, 3 und 4 und ergänzt alle Symbole außer Bell. Bei mind. 3 x Bell werden 15 Freispiele erzielt. Erscheint im Freispiel Boxer, wird der Gesamterfolg des Spiels pro Boxer mit 2 multipliziert. Level 10 bis 200.

55 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.

56 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.

57 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.

58 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.

59 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.

60 MERMAID QUEEN

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es werden auf 5 Linien gemäß Spielplan Erfolge erzielt. Matrose ersetzt alle Symbole außer Mermaid. Ist mindestens 3 x Mermaid sichtbar (unabhängig von den Linien), werden 15 Freispiele gegeben, in denen jeder Erfolg verdreifacht wird. Freispiele werden in dem Level abgespielt, in dem sie erzielt wurden. Level 5 bis 200.

61 MOVING MOMENTS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird abhängig vom Level auf 5, 10, 15 oder 20 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Bei mind. 3 x Springbrunnen (unabhängig von den Linien) werden 15 Freegames mit doppeltem Spielplan ausgelöst. 4 x Lady auf einer Walze starten das „WILD STAYS MOVES AND PAYS“-Feature. Level 5 bis 200.

62 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.

63 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.

64 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 Auswahlfeld gegeben. Level 10 bis 200.

65 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.

66 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.

67 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.

68 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.

69 SEVEN BUSTER

Es wird auf 5 Linien gespielt. Dabei können Erfolge von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte erzielt werden. Sind mind. 3 Sterne sichtbar (unabhängig von den Linien), werden ebenfalls Erfolge erzielt. Bei 15 gleichen Symbolen können levelabhängig 77 777 erzielt werden. Level 5 bis 100.

70 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.

71 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.

72 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.

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 SUPER FRUTTA

Es wird auf 243 Wegen („SUPERWAYS“) von links nach rechts gespielt. Level 10 bis 200.

75 THAI FLOWER

Es wird auf 10 Linien gemäß Spielplan von links nach rechts gespielt. Orchidee ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg. Sind 3 Orchideen sichtbar, werden 12 Freispiele gegeben. Zu Beginn einer Freispielserie werden 3 Symbole ausgewählt, mit denen alle Walzen vollständig belegt werden. Level 10 bis 200.

76 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.

77 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.

78 TIKI SHUFFLE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit 9 Walzen gespielt. Eine vollständige Tiki-Statue erzeugt einen Erfolg gemäß Spielplan. Bei 2 bzw. 3 gleichen vollständigen Tiki-Statuen wird der Erfolg verdoppelt bzw. verdreifacht. Level 5 bis 100.

79 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.

80 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.reel. Wandert in einem Freegame ein Schwert oder läuft ein neues ein, so wird ein zusätzliches Freegame gegeben. Level 10 bis 200.





MERKUR MAGIE SEVEN 2019

Spiel- und Gewinnplan

81 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.

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 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.

85 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.

86 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.

87 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.

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.

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

