

Nøglespil:

Spilleren skal gætte nøgler til tre låse, og gevinsten afhænger af antallet af rigtige gæt.

Først: Man skal med Holdknapperne gætte nøglen til lås nr.1. (venstre lås)

Låsen reagerer på dette valg, med enten at åbne eller at forblive låst.

Dernæst: Så skal man forsøge at gætte nøglen til lås nr.2. (midterste lås)

Låsen reagerer som beskrevet.

Dernæst: Til sidst skal man forsøge at gætte nøglen til lås nr.3. (højre lås)

Låsen reagerer som beskrevet.

Bemærk: Samme farve nøgle kan godt forekomme flere gange.

Gevinster:

3 åbnede låse giver Bankspil

2 åbnede låse giver Puljespil

1 åbnet lås giver Skrabespil

ingen åbnede låse giver ingenting.

Bankspil:

Først skal spilleren skrabe et af de tre felter med pil-knapper og valg-knappen.

I det valgte felt, står antal lykkespil.

Hvis et af de fire kort fremkommer på hjul 1, så vindes banken.

Dette gælder i det antal lykkespil som står i det valgte felt.

Puljespil:

Spillet afvikles i to etaper:

1. Først skal puljerne "åbnes".

Spilleren får eet nøgle-gæt til hver pulje, startende med pulje 1.

Hvis spilleren er så uheldig ikke at gætte en eneste af de seks pulje-nøgler, så åbnes en tilfældig pulje som trøst. 2. Herefter skal puljerne vindes.

En skive på hjul 3, giver den pulje der spilles om.

Der spilles eet spil til hver "åbnet" pulje.

Extra Chance:

Spilleren skal vælge en af de tre gevinst-søjler med holdknapperne.

Når spilleren har valgt en søjle, så får han et flash i den valgte søjle.

Flashet stopper på et af felterne, som dermed udgør gevinsten.

Skrabespil:

Man skal først vælge mellem to skrabe-metoder:

1. Ved at trykke på valg-knappen, skrabs alle felter samtidigt.

2. Ved at trykke på venstre-pil kan man skrabe hver enkelt felt. En ad gangen.

Der er kun beløb i felterne.

KUN tre af felterne har det samme beløb. Disse tre felter blinker, og spilleren vinder det beløb der står i eet af disse felter.

Hvis ikke spilleren foretager sig noget i ca. 30 sekunder, så skrabs alle felter automatisk..

Fort Knox Spillevejledning

Generelt:

Banken og puljerne opspares på traditionel vis.

Puslespil-opsparing:

Brikkerne opspares i de forskellige features.

Fire (røde) brikker giver 4 Nudge. Derefter farves brikkerne grå (slukkes).

Portene i SuperChance åbnes i de forskellige features.

Når man "ryger igennem" en port, så lukkes porten bagefter.

Spil 1:

12 lykkespil som udgangspunkt. Se senere under "joker-køb".

En skive på hjul3 stopper flash i nederste flashspil, og giver gevinst.

Hvis man lander på lås-feltet, så sker følgende:

Vinduet med låsen fremkommer, og spilleren skal vælge mellem tre forskellige nøgler.

Hvis ikke spilleren har valgt indenfor 30 sek, så vælger automaten selv en tilfældig nøgle.

Hvis spilleren valgte rigtigt, så flyttes spillet op i øverste flashspil resten af featuren.

Hvis spilleren valgte forkert, så fortsættes i nederste flashspil.

Det øverste flashspil virker på samme måde som nederste flashspil.

En rigtig gættet nøgle derimod giver Superchance, samt åbner KASKET-portene. Herefter stopper spil 1.

Joker-køb:

Før spilleren har taget et træk i Spil 1 får han, hvis der er nok X-Point til rådighed, muligheden for at købe joker-feltet.

Hvis joker-feltet købes, medfører det at spilleren får et extra lykkespil når der fremkommer en joker på hjul 1, resten af featuren.

Spil 2:

Først spilles der "søjlespil", dernæst spilles der "pengespil".

Søjlespil:

Før søjlespillet startes, så skal spilleren vælge et skrabe-felt. I dette felt står angivet hvor mange søjlespil spilleren maksimalt får.

En rød, blå eller grøn pil på hjul 2, flytter lyset i et af de tre felter eet trin opad, indenfor disse søjlespil.

Rød pil flytter lys i venstre søjle, blå pil flytter lys i midterste søjle, og grøn pil flytter lys i højre søjle.

En bombe på hjul 2 flytter lysene i alle tre søjler et trin nedad.

De felter der er lys i, overføres løbende til pengespil-tavlen.

Spilleren kan når som helst afslutte søjlespillet og starte pengespillet.

Dette gøres ved at trykke på valg-knappen.

Efter alle søjlespil skiftes automatisk til pengespil.

Pengespil:

Symbolet/symbolerne i første felt giver gevinsten i andet felt i det antal spil, som står i det tredje felt.

Spil 3:

Blå-magnet og Rød-magnet symbolerne på hjul 3 påvirker pilen.
Hvis hjul 3 stopper på en rød magnet, så trækkes pilen et trin opad.
Hvis hjul 3 stopper på en blå magnet, så trækkes pilen et trin nedad.
En skive på hjul 3, medfører een af to ting:

Hvis pilen peger på en gris, så fjernes den, og indsættes i superchance-tavlen.

Hvis grisen i forvejen er fjernet, så vindes gevinsten.

Hvis man får opsparet fem grise, så vindes superchance, og spil 3 stopper. Samtidig åbnes DIAMANT-portene.

Grise-køb:

Før spilleren har taget et træk i Spil 3 får han, hvis der er nok X-Point til rådighed, muligheden for at købe en gris. Dette gøres ved at trykke på valg-knappen.

Hvis pilen er i en af yderstillingerne, så stopper spillet.

Spil 4:

En skive på hjul 3 stopper flashet i de ti felter, og giver gevinst.

En joker på hjul 1, tilføjer et extra sol-felt, magen til de to som er der i forvejen.

Disse extra sol-felter flasher med i de efterfølgende spil.

Hvis flashet lander på et sol-felt, så tændes et tilsvarende felt i Superchance-tavlen.

Hvis begge sol-felter i Superchance-søjlen tændes, så vindes Superchance samt åbner PENGESKAB-portene.

Herefter stopper spil 4.

Hvis der fremkommer en blå magnet på hjul 3, så tilføjes en magnet i magnet-tavlen.

Hvis der er tre blå magneter i magnet-tavlen, så kan spilleren (hvis der er nok X-Point) vælge at slette en af disse tre magneter for en pris af 100 X-Point.

Hvis der er fire blå magneter i magnet-tavlen, så stoppes spillet.

Når spillet stoppes, så slettes alle sol-felter (pånær de to faste), så featuren er "ren" til næste gang.

Klatrespil:

8 lykkespil.

Første gevinst på 10, vindes når der fremkommer en hjerter på hjul 1.

Derefter: en kløver på hjul 1 giver 20 + 20 X-Point.

Derefter: en spar på hjul 1 giver 100.

Derefter: en ruder på hjul 1 giver Mystery. (Mystery er en tilfældig gevinst, som er større end 100.) Gevinsterne skal altså vindes i rækkefølge nedefra.

Jokerspil:

Før spilleren påbegynder på Klatrespillet, kan han (hvis der er nok X-Point) vælge at købe jokerspillet for 120 X-Point.

Jokerspillet kører samtidigt med Klatrespillet.

Jokerspillet forløber således:

Først: En joker på hjul 1 giver 30.

Derefter: en joker giver 50. Derefter: en joker giver 200. Derefter: en joker giver 1200 i resten af featuren. Gevinsterne skal altså vindes i rækkefølge nedefra.

Når spillet stoppes, så slettes alle sol-felter (pånær de to faste), så featuren er "ren" til næste gang.

Special chance:

Med pil-op og pil-ned og valg-knappen, vælger spilleren den type special chance han ønsker. Herefter kan han (hvis der er nok X-Point) vælge om han vil købe extraspil til den valgte type. Spilleren kan kun købe extraspil een gang pr. special chance.

Når man første gang trykker på Startknappen, så kan man ikke købe flere extraspil.

Øverste special chance:

En Pistol på hjul 3 giver Valgfrit spil i (4) spil.

Næstøverste special chance:

Appelsiner på hjul 2 og hjul 3 giver 4 Nudge i (10) spil.

Næstnederste special chance:

Pistoler på hjul 2 og hjul 3 giver 1000 i (11) spil.

Nederste special chance:

En pistol på hjul 3 giver 100 i (12) spil.

X-Point gambling:

Spilleren starter med at få tildelt de vundne X-Point.

Disse X-Point kan han vælge at "tage hjem", ved at trykke på valg-knappen.

Eller:

Spille kvit/double ved at trykke på pil-op-knappen.

Hvis spilleren skraber et "X-point tabt"-felt, så vindes 0 X-Point, og featuren stoppes.

Spilleren kan blive ved med at satse indtil han rammer et "X-point tabt"-felt, eller indtil han vælger at "tage hjem" med valg-knappen. (Eller indtil han har ramt fire X2-felter.)

Nudge spil:

Spilleren skal først skrabe et af de tolv felter, med pil-knapper og den runde knap.

Herefter kan han vælge at "tage gevinsten" med valg-knappen, eller:

vælge et nyt felt med pil-knapper og efterfulgt af valg-knappen.

Herefter kan hen vælge at "tage gevinsten" med valg-knappen eller:

vælge et sidste nyt felt med pil-knapperne efterfulgt af valg-knappen.

Man får således op til tre forsøg. Det er naturligvis kun det sidst skrabe felt spilleren opnår.

Superspil:

8 lykkespil.

En skive på hjul 3, stopper flashet i de fem felter og giver gevinst.