





# Spillevejledning

## Spil 1

 giver gevinst på gevinstgivende linie. Man starter med 10 spil i Søjle 1. Vindes "Søjle 2 i 10 spil" gemmes rest antal spil i Søjle 1 og "10 spil Søjle 2" udføres. Herefter vender man tilbage til Søjle 1 og udfører rest antal spil. Vindes Søjle 3 i 10 spil gemmes rest antal spil i Søjle 2, og "10 spil Søjle 3" udføres. Herefter vender man tilbage til Søjle 2 og udfører rest antal spil.

## Spil 2

10 - 18 Lykkespil.  giver gevinst på gevinstgivende linie.

## Gambling

Man kan gamble ind til man vinder 60 Jackpot spil eller til man taber.

## Chancen

Et flash i de tilhørende felter. Flash udføres også under spil.

## Extra Chance - Melon

Et flash i de tilhørende felter. Vindes Extra Chance af 3 Meloner udføres Extra Chance også under spil.

## Jackpot Spil | Super Spil

Der flashes mellem Super Spil og 60 Jackpot Spil.

## Jackpot Flash

Et flash i de tilhørende felter. 7- 60 Jackpot spil.

## Bonus | Ekstra | Super

Et flash i de tilhørende spil.

## Bonus

Et flash i de tilhørende felter. 50 til 200 - Ekstra

## Ekstra

Et flash i de tilhørende felter. 200 til 400 - Super

## Super

Et flash i de tilhørende felter. 400 til 1200

## Grøn Bar

Et flash i de tilhørende felter. 200 - Super Spil

## Super Spil

10 lykkespil. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst. Terninger og Sole tænder lys i pilene. Lyset i pilene står tændt fra Super Spil til Super Spil og slukkes kun af gevinst i spillet.

## Jackpot Spil

Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst.  på gevinstgivende linie giver gevinst. 800-1000-12000

## Direkte Nudge

4 Nudge i 5 Lykkespil eller 9 Nudge i 10 Lykkespil.

## 3xCitron - 3xAppelsin - 3xBlomme - 3xKlokke

Giver 10 Kredit + Gambling.

## 3xRød Bar

Giver 50 Kredit + Gambling.

## 3xBlå Double Bar

Giver 100 Kredit + Gambling.

## 3x7'er

Giver Valgfrit Spil mellem spil 1 og 2.

## 3xKløver

Giver Bonus Flash eller Topspil, hvis Topspil er tilsluttet.

## Total Flash

Lys tænder i alle gevinst felter på toppen. Hvorefter slukker felterne ét efter ét indtil kun ét fetl lyser. Det felt der lyser er den gevinst der gives.