

GOLDMINEN

Spillevejledning

Mine Spil

Mineflash + 5 lykkespil. Tandhjul giver gevinst. Mine Spil gemmes ikke men udføres, når det vindes. Udføres også mens andre spil er i gang (dog ikke 4-9 Direkte Nudge) Vindes et Mine Spil mens Mine Spil er igang gemmes spillet. Mine Flash afvikles på toptavlen. Hver 6. gang søjle 1-5 vindes udløses opsparingsgevinsten.

Dynamit Spil

Automaten vælger fra 14-18 lykkespil. Terningværdien på hjul 1 bruges til at flytte lyset. Hvis der holdes på hjul 1, kan lyset ikke flyttes. Med holdknapperne vælges hvilken række lyset skal flyttes i. En Seks'er giver desuden +1 lykkespil. Det gælder om at tænde så mange lodrette søjler og vandrette rækker som muligt. 1,2 eller 3 vandrette rækker giver gevinst som angivet på glasset. for hver lodret søjle der tændes gives 20 i gevinst og der tændes lys i stjernefeltet ovenover. Stjernegevinsten udløses når sidste felt i den midterste søjle tændes. D.v.s. at det gælder om at få tændt så mange søjler som muligt, inden den midterste søjle tændes. Denne gevinst kan kun opnås 1 gang for hver Dynamit Spil.

Ved linespil vælger man først med holdknapperne hvilken linie på hjul 1 der skal bruges, derefter vælger man hvilken række lyset skal flyttes i.

Malm Spil

10 Lykkespil. Lyset stepes frem med summen af terningerne hjul 2 og 3 på de aktive gevinst linier. Terning og Diamant på holdt hjul tæller ikke. Lyset i gevinstfelterne står tændt fra spil til spil. Lys Nudge gemmes fra spil til spil.

Super Spil

10 lykkespil. Guldbarre giver gevinst. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst. Søjlegevinsterne er på toppillet. Hver 6. gang søjle 1-4 vindes, fås et flash i opsparingsfelterne. Hvis man allerede har vundet nogle Jackpot Spil, flashes der ikke i de felter der sammenlagt kan give mere end 60 Jackpot Spil.

Jackpot Spil

Bar på centerlinien giver gevinst. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst. Vindes Jackpot Spil mens Linespil er i gang holder Linespil pause indtil Jackpot Spil er slut.

4-9 Direkte Nudge i 5-10 spil

4 Direkte Nudge giver altid 5 spil. 5 Direkte Nudge giver altid 6 spil O. s. v.

Guld Spil

10 Lykkespil hvor Guldbarre giver et flash i de tilhørende felter.

Klippe Spil

10 Lykkespil. Guldbarre giver gevinst.

Flash i de tilhørende felter. Hver 6. gang felt 1-4 vindes fås et flash i opsparingsfelterne. Opsparingslysene står tændt fra spil til spil.

Jackpot chancen

Et flash i de tilhørende felter. Afvikles på toppillet.

Bonus/ Ekstra/ Super

Et flash i de tilhørende felter.

Appelsin - Bar

Udløser et Flash.

Vindes "stop lys" skal man trykke på hold 1 for at stoppe lyset.

Appelsin-Blomme-Klokke - Topspil opsparing

Appelsin-Blomme-Klokke tænder en toppil lygte. Hvis hele søjlen er tændt sikres det at næste appelsin-blomme-klokke gevinst på automaten giver 200.

Linie Spil

3 gevinstlinier. Mens Jackpot Spil er igang sættes linespil på pause.

Nudge

Brug Nudge til at steppe frem til 3 ens på hjulene eller gem nudge, ved at trykke start.