



Følgende kombinationer giver gevinst:

	NUDGE SPIL
	100 eller TopSpil
	SPIL FLASH
	20 SUPER HOLD
	14
	12
	10

Normal-skærm

Symboler på centerlinien, indsætter pile over tilsvarende symboler på spillepladen. Symbolerne skal opnåes i ubrudt rækkefølge. (Hold ødelægger ikke en opsparing). Eks.: Hvis der fremkommer følgende symboler (stjerne-klokke-blomme-appelsin) på hjul 1 i fire på hinanden følgende træk, så vindes SPILFLASH.

BONUS

Giver et Flash i de 2-5 af de tilhørende felter afhængig af antal tændte nøgler. Hvis en GUL NØGLE er tændt, gives et flash i felterne: SuperSpil-800
Hvis en BLÅ NØGLE er tændt, gives et flash i felterne: SuperSpil-800-600
Hvis en GRØN NØGLE er tændt, gives et flash i felterne: SuperSpil-800-600-400
Hvis ingen er tændt, gives et flash i felterne: SuperSpil-800-600-400-200

SUPERSPIL

10 Lykkespil.
En KAPSEL på centerlinien giver en flashgevinst i de fire tilhørende felter: MaxiJackpot-MiniJackpot-400-200

MINI Jackpot

10 Lykkespil.
En KAPSEL på centerlinien giver 250.
Bemærk: Lykkespillene begynder først at tælle når den første KAPSEL fremkommer!

MAXI Jackpot

10 Lykkespil.
En KAPSEL på centerlinien giver 1200.
Bemærk: Lykkespillene begynder først at tælle når den første KAPSEL fremkommer!

SPIL 1

Efter hvert hjulstop, indsættes symbolerne fra centerlinien til felterne på spillepladen.

Eksempel:

Efter første lykkespil stopper hjulene f.eks. på klokke-blomme-appelsin. Dette medfører at der i det øverste felt nr.1 på spillepladen, indsættes en klokke. I felt nr.2 indsættes en blomme. I felt nr.3 indsættes en appelsin.

Efter næste lykkespil, indsættes symbolerne i felterne nr. 4-5-6. O.s.v.

Hvis spilleren i løbet af disse 10 lykkespil opnår 3 ens symboler på stribe, så udbetales gevinst

SPIL 2

Pilene på Hjul 3 flytter Olfert-figuren rundt på spillepladen. Hvis Olfert-figuren flyttes ud over kanten på spillepladen, så flyttes figuren tilbage til START-feltet.

En JOKER på centerlinien, udløser det felt som figuren befinder sig på.

Hvis et STJERNE-felt udløses, så vinder man et flash i de fem Stjerne-felter.

Hvis en bombe udløses, så mister figuren et af sine tre liv. Spillet kører indtil tre bomber er udløst.

SPIL 3

Efter hver af de næste 10 træk, får spilleren chancen for at gætte bag hvilken af de seks bundfelter der gemmer sig en ubåd. I alt to ubåde gemmer sig bag bundfelterne. Når der gættes rigtigt, så opnåes et gevinstflash i de fem felter i gevinstsøjlen, og bundfelterne formørkes igen. Ubådene skifter herefter (muligvis!) placering.

SPIL 4

Spilleren skal først vælge en af de tre biler. Bilerne på hjul1 og 2, flytter bilerne på spillepladen. Hvis (og kun hvis) den valgte bil kommer først i mål, opnår gevinsten der hører til den valgte bil.

SUPERHOLD

Man kan efter HVER af de næste 20 træk holde på op til 2 hjul. Det gælder dog, at i trækket efter en gevinst annullerer holdmuligheden.

NUDGE

Nudgene kan gemmes ved at trykke på START.

Maskinen kan AUTO-Nudge. Dette vælges ved at trykke på AUTO-START.