



**Giver 10 og starter Spil1 i de næste 10 lykkespil.**

1. Opnår spilleren indenfor disse 10 spil **Appelsin** - - på centerlinien, opnås en gevinst på 10, 20, 30 eller 40.
2. Opnår spilleren indenfor disse 10 spil **Appelsin Klokke** - på centerlinien, opnåes en gevinst på 50, 10 Nudge, 100 eller 150. De 10 Nudge gemmes og fremkommer når lykkespillet er slut.
3. Opnår spilleren indenfor disse 10 spil **Appelsin Klokke Melon** på centerlinien, opnåes en gevinst på 200. Herefter tændes feltet "**Skive giver 1200 i rest antal spil**". I rest antal af de 10 oprindelige lykkespil vil spilleren nu opnå en gevinst på 1200 hver gang featuresymbolet "**Skive**" fremkommer på centerlinien.



**Giver 10 og starter talspil i de næste 12 spil.**

På topglassets nederste højre hjørne fremgår det hvilke tal, der tænder en lampe. eks.:Spilleren opnår inden for de 12 talspil : **3, 5 og 4** .  
De tre nederste lamper tændes og en gevinst på 20 opnåes.  
Får spilleren inden for de 12 talspil lys i en lodret række lamper, opnåes en gevinst som angivet over rækken.  
Ved nogle af lamperne kræves det dog, at man opnår to tal samtidig på centerlinien. Alle lamper forbliver tændt under talspillet, men slukkes alle når talspillet er slut.



**Giver et flash i de syv felter, og anviser dermed en gevinst.**

**Fang lys - feature :** Findes midt på topglasset.

1. De tre lamper i første lodrette række tændes hurtigt på skift.  
Lyset stopper i det øjeblik, spilleren trykker på "**HOLD 1**" knappen, på enten rødt, gult eller grønt felt.
2. Eksempel.: lyset stoppede på grønt felt )
3. De tre lamper i midterste lodrette række tændes hurtigt på skift.  
Lyset stopper i det øjeblik, spilleren trykker på "**HOLD 2**" knappen, på enten rødt, gult, eller grønt felt.
4. Hvis lyset ikke stoppede på et grønt felt igen, vil midterste række igen tændes.  
Hvis lyset igen stoppede på det grønne felt, begynder de tre lamper i sidste lodrette række at tænde hurtigt på skift.  
Lyset stoppes her med "**HOLD 3**" knappen.
5. Hvis det **inden for fem forsøg**, lykkedes spilleren at få tre ens farver på stribe, opnås den gevinst der står angivet til højre for rækken.

# RAINBOW Spillevejledning

**Normale gevinster:**

**Følgende kombinationer giver gevinst:**

BAR - BAR - BAR	400
Kløver - Kløver - Kløver	50
Melon - Melon - Melon	50
Stjerne - Stjerne - Stjerne	40
Klokke - Klokke - Klokke/BAR	20
Blomme - Blomme - Blomme/BAR	14
Appelsin - Appelsin - Appelsin/BAR	10

## Vedrørende NUDGE:

Hvis der trykkes på START efter en NUDGE-gevinst, så slettes de vundne NUDGE. De "gamle" NUDGE som var gemt i forvejen, forbliver gemt.  
Hvis der trykkes på START efter en NUDGE-gevinst, så slettes de vundne NUDGE.

## TALtavlen

**3xSTJERNE indenfor linie 1 - 2 - 3 tænder lys i taltavlen i op til 10 lykkespil.**

Indenfor disse lykkespil, så giver tre ens tal på centerlinien gevinst:

- 1 - 1 - 1 giver 4 Nudge
- 2 - 2 - 2 giver 6 Nudge
- 3 - 3 - 3 giver 4 Nudge
- 4 - 4 - 4 giver Nudge til gevinst
- 5 - 5 - 5 giver 50
- 6 - 6 - 6 giver 50
- 7 - 7 - 7 giver 1200
- 8 - 8 - 8 giver 100
- 9 - 9 - 9 giver 100

En af ovennævnte gevinster slukker TalTavlen.

## 3 ens tal

Denne feature findes på spilleglassets øverste højre hjørne.  
Hvis spilleren opnår tre ens tal på centerlinien, tændes den modsvarende lampe. F.eks. tænder "1"-lampen, hvis kombinationen 1 - 1 - 1 opnåes på centerlinien.  
Når alle ni lamper er tændt, så vinder man 4-9 Nudge.  
Herefter slukkes alle ni lamper.

## 777 Giver valgfrit spil.

Tryk på HOLD1 for at vælge Spil1.  
Tryk på HOLD2 for at vælge Spil2.