

SAMURAI

Spillevejledning

Geisha Spil

10 lykkespil. Terning hjul 2 flytter geishaerne. Hvis der holdes på Terning hjul flyttes ingen geishaer. Flyt med geisha 1-2-3 vælges med hold 1-2-3. Sekser giver +1 lykkespil. Under liniespil vælges gevinstlinie før geishaen flyttes. Opsparing til Judo Spil og Spil ??? står "tændt" fra spil til spil. Felterne til 10 Jackpot Spil nulstilles ved spilstart. Feltet med "10 Jackpot Spil symbolet" vælges ved spilstart.

Sake Spil

10 Lykkespil. Der steppes frem bestemt af terningen på hjul 2. Hvis der holdes på Terning hjul flyttes ikke. Hvis man passere et felt med Pil, skal man vælge, hvilken ring, man vil fortsætte i. Landes på et felt med et af opsparingsymbolerne flyttes opsparings symbolet, til opsparingstavlen og feltet blankes. Feltet forbliver blank indtil den aktuelle opsparingsgevinst er udbetalt. På en tæller vises hvor mange step man har tilbage. Rammes et af felterne "Skift Ring" skiftes til en af de andre Ringe. Felterne med "10", "+2 Lykkespil" og "Skift Ring" blankes ikke.

Ninja Spil

Stjerne på hjul 3 giver gevinst. De 6 første felter: 10 lykkespil. Sekser på hjul 2 giver +1 lykkespil. Hvis hjul 2 holdes fås ingen lykkespil. Ved start trækkes lod om at starte i felt 1 eller 2. Hvis man når felt 6 vindes flashspil i 10 lykkespil. Hvert felt kan kun vindes en gang.

Karate Spil

14-18 lykkespil. Terning hjul 2 flytter lysene. Hvis der holdes på Terning hjul flyttes ikke. Flyt med lys i række 1-2-3 vælges med hold 1-2-3. Sekser giver +1 lykkespil. Under liniespil vælges gevinstlinie før rækken vælges. Tændt søjle giver 20 + tændt stjerne. Tændt "badge" udløser stjerne gevinst - gevinststørrelse afhængig af antal tændte stjerner. Kun én badge gevinst pr. fyldt tavle.

Total Flash

Lys på topglas og en række felter på skærmen tændes. Disse slukkes en ad gangen, mens hjulene kører. Sidste felt eller hjulene giver gevinst.

Super Spil

10 lykkespil. Stjerne giver gevinst. Nedtælling af Lykkespil starter efter første gevinst. Når et felt er "ramt" skiftes næste gevinst ned. Når Super Spil er slut, spilles på skift Bar Spil og Stjerne Spil. Hvis der er vundet Jackpot spil startes dette, når Super Spillet er slut. Hvis man vinder 60 Jackpot Spil, er det ikke mere muligt at vinde flere Jackpot Spil, og der flashes kun i de 5 første felter.

Samurai Spil

5 Lykkespil. Stjerne giver gevinst i de første 4 felter og Bar giver gevinst i felt nr. 5. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst.

Bonus, Ekstra, Super

Et flash i de tilhørende felter.

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.

Bonus, Ekstra, Super

Et flash i de tilhørende felter.

Spil ????

Et flash mellem Karate Spil, Geisha Spil, Sake Spil og Ninja Spil.

3 linie Spil

3 gevinstlinier. Mens Jackpot Spil er i gang sættes liniespil på pause. Max 99.

Pile Spil

Der spilles til gevinst. Pilene på hjul 1 flytter skiven. Spilles altid på centerlinien. Vindes Pile Spil mens Liniespil er i gang holder Liniespil pause indtil Pile Spillet er slut. Der startes altid i midterste søjle nederste felt. Pil på holdt hjul flytter ikke skiven.

Judo Spil

Et flash ved start +5 lykkespil. Dolk giver gevinst. Judo Spil gemmes ikke men udføres, når det vindes. Udføres også mens andre spil er i gang, dog ikke hvis 4-9 Direkte Nudge er i gang.

Appelsin - Blomme - Klokke

Et Flash + 3 lykkespil. Stjerne giver gevinst.