

TURMHOCH
ÜBERLEGEN:

**WIN
TOWER**



Stand 12/2009. Alle Angaben ohne Gewähr.

LÖWEN wünscht gute Unterhaltung.
Weitere Informationen über unsere Produktpalette
erhalten Sie unter www.loewen.de

Novomatic leads, others follow.

WIN TOWER: Mit dynamischer Dauer-Power

Der dynamische Punktespieler bietet Ihnen das Spiel mit dem RISIKO und eine spannende Jagd nach gut gefüllten Jackpots. Gleich drei davon warten am Ende der 2 in 1 Risikoleiter darauf, von Ihnen geknackt zu werden. Starten Sie und machen Sie Ihr Spiel.



1 | GELD in PUNKTE wandeln



Alle 5 Sekunden werden 20 Cent vom GELD-SPEICHER in 20 Punkte auf die PUNKTE-BANK umgebucht. Liegt die letzte Buchung länger als 1 Minute zurück, ist Turbobuchen möglich: Einmalig können 2 € direkt in 200 Punkte umgewandelt werden.

2 | SPIELSTART



Nach Münzeinwurf leuchtet die Touch-Taste SPIEL-START und der GELD- in PUNKTE-Transfer startet automatisch. Berühren der Taste schaltet die Automatik aus: die Taste blinkt. Jeder Transfervorgang kann nun einzeln gestartet werden. Durch erneutes, längeres Berühren der Taste wird die Automatik wieder aktiviert.

3 | PUNKTE in GELD wandeln



Durch Berühren der COLLECT-Taste werden einmalig bis maximal 2000 Punkte in 20 €, danach alle 5 Sekunden 200 Punkte in 2 € auf den GELD-SPEICHER umgebucht.

4 | LEVEL-Wahl



Mit der Level-Taste kann zwischen 5 verschiedenen LEVEL und LOAD ausgewählt werden. Je nach eingestelltem LEVEL werden pro Walzenlauf: 10, 20, 50, 100 oder 200 Punkte von der PUNKTE-BANK abgebucht.

LOAD

Über diese Funktion kann GELD in PUNKTE oder PUNKTE in GELD gebucht werden. Das Walzenspiel findet dabei nicht statt.

5 | 3 Walzen – 5 Gewinnlinien



3 gleiche Symbole auf einer Gewinnlinie ergeben einen Gewinn. Gewinne auf mehreren Gewinnlinien addieren sich und können zum Risiko eingesetzt werden. Die Gewinnhöhe – abhängig vom eingestellten LEVEL – ist im Gewinnplan direkt ablesbar.

Der LÖWEN-Kopf gilt als Joker und ergänzt Symbole zu einer Gewinnkombination, 2 LÖWEN-Köpfe verdoppeln den Gewinn der Gewinnlinie.

6 | VOLL- und TEIL-Gewinnübernahme

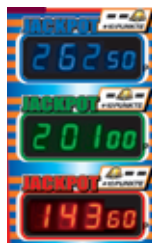


Die VOLL- und TEIL-Gewinnübernahme ist an jeder Stelle möglich, Ausnahme: JACKPOTS und unterste Risikostufen. Die Auswahl erfolgt über längeres Drücken der Stop-Taste.

7 | RISIKO

Über die unteren RISIKO-Leitern kann die Ausspielung auf 3000, 6000, 9000 Punkte oder einen der JACKPOTS erreicht werden. Das RISIKO-Spiel ist bis zum Erreichen des obersten JACKPOTS möglich.

8 | 3 hochwertige JACKPOTS



Die JACKPOTS werden durch die im Gewinnplan dargestellten Gewinnkombinationen im jeweiligen LEVEL oder durch RISIKO ausgelöst. Der rote JACKPOT kann auf den grünen, und danach der grüne auf den höchsten den blauen JACKPOT riskiert werden. Bei jedem Eintreten der angezeigten „Glocken“-Kombinationen befüllen sich die JACKPOTS um jeweils 10 Punkte. Nach dem Gewinn eines JACKPOTS geht der Wert nicht auf Null zurück, sondern befüllt sich im roten mit mindestens 12.000 Punkten, im grünen mit mindestens 15.000 Punkten und im blauen JACKPOT mit mindestens 21.000 Punkten!

Spielpause: Wird 1 Stunde ununterbrochen gespielt, schaltet das Gerät für 5 Minuten auf Pause und der Geldspeicher wird ausgezahlt (gesetzlich vorgeschrieben).