

**Für mehr Spielkomfort –
einstellbare Automaten!**

A RISIKOAUTOMATIK

Bis zum gewünschten Feld kann die Risikoautomatik für jede Risikoleiter mittels der jeweiligen Risikotaste durch mehrmaliges Drücken eingestellt werden. Die eingestellte Höhe wird durch schwach beleuchtete Felder angezeigt.

B STARTAUTOMATIK WÜRFELAUSSPIELUNG

Ist dieses Feld aktiviert, startet automatisch die Würfelausspielung, wenn die Felder 5.000 bzw. 8.000 Punkte auf der Risikoleiter erreicht werden. Gleichzeitig wird die Risikoautomatik auf 5.000 bzw. 8.000 Punkte gesetzt.

C PUNKTE EINLÖSEN

Nach Betätigung der Collect-Taste werden alle 5 Sekunden 200 Punkte in 2 Euro auf den Geldspeicher gebucht. Wird darauf hin die Auszahl Taste betätigt, stoppt das Punktespiel.

D SPIELSTART

Nach Münzeinwurf leuchtet die Taste statisch. Die Automatik ist eingeschaltet und der Geld in Punkte Transfer wird automatisch gestartet. Alle 5 Sekunden werden 20 Cent in 20 Punkte umgewandelt. Wird die Automatik ausgeschaltet, blinkt die Taste und der Geld in Punkte Transfer kann einzeln gestartet werden. Längeres Drücken der Taste schaltet die Automatik an.

LÖWEN wünscht gute Unterhaltung mit
THE FUTURE GAMES
Mehr Dynamik! Mehr Abwechslung! Mehr Spielspaß!



**Der Wurf aus einer
anderen Galaxie:**



Weitere Informationen über unsere Produktpalette
erhalten Sie unter www.loewen.de

Internet
BLUE Dice

THE FUTURE GAMES
Mehr Dynamik! Mehr Abwechslung! Mehr Spielspaß!

Spielgast-Info



**Spielend leicht punkten!
So geht's!**

1 GELD IN PUNKTE WANDELN

Eingeworfenes Geld wird in Punkte umgewandelt und auf dem Punktedisplay angezeigt.

2 LEVEL EINSTELLEN

Für jedes Spiel können über die Level-Taste 4 verschiedene Level, in Abhängigkeit der verfügbaren Punkte, eingestellt werden: 1 x, 5 x, 10 x und 500 x. Je höher der gewählte Level, desto höher die Gewinne. Für den eingestellten Level werden pro Spiel 10, 50, 100, 5.000 Punkte vom Punkte- und/oder Gewinnspeicher abgezogen.

3 LEVEL 500 x

Der Level 500 x ist möglich, sobald 5.000 Punkte oder mehr auf dem Gewinnpunkte-Zähler stehen. Wird der Level 500 x angewählt, so wird im Spiel kein Walzenlauf, sondern die Würfelausspielung gestartet (Gewinnplan der Würfelausspielung siehe Punkt 7).

4 GEWINNE

3 gleiche Gewinnsymbole ergeben einen Gewinn. Dieser ist im Gewinnplan, je nach gewähltem Level direkt ablesbar. Es gibt 5 Gewinnlinien von 1 bis 5. Wird auf mehreren Gewinnlinien gewonnen, werden die Gewinne addiert und können zum Risiko eingesetzt werden. Zusätzlich gelten folgende Besonderheiten: Der LÖWEN-Kopf dient als Joker und ergänzt an jeder Stelle zu einer Gewinnkombination. 2 LÖWEN-Köpfe auf einer Gewinnlinie verdoppeln den Gewinn.



5 TEIL-GEWINN- UND VOLL-GEWINN-ÜBERNAHME

Sowohl die Teil-Gewinn- als auch die Voll-Gewinn-Übernahme sind an jeder Stelle möglich. Längeres Drücken der Stop-Taste ermöglicht die Wahl zwischen beiden Alternativen. Die Teil-Gewinn-Übernahme verbucht einen Teilbetrag auf dem Gewinn-Punkte-Zähler und der Restbetrag kann zum Risiko eingesetzt werden. Bei „Vollübernahme“ wird der angezeigte Gewinn komplett aufgebucht.

6 RISIKO

Das Risiko ist bis zum Feld 50.000 Punkte möglich. Riskierbare Beträge werden durch das Aufleuchten in der Risikoleiter angezeigt. Das Feld eines möglichen Gewinns und das Feld „Nichts“ bzw. eines tieferen Wertes (Rückversicherung) blinken abwechselnd.

7 WÜRFELAUSSPIELUNG

Auf 2 Wegen aktivierbar:

- Bei 5.000 Punkte und 8.000 Punkte in der Risikoleiter: mit der Starttaste oder auch über die Startautomatik. Bei Start von 8.000 Punkten werden 3.000 Punkte aufgebucht.
- Über Level 500 x*: anstelle des Walzenlaufs wird direkt die Würfelausspielung gestartet.

*Nur möglich ab 5.000 Punkte

→ Gewinn-Auswertung:

Entsprechend der erreichten Augenzahl auf dem Gewinn-Punkte-Zähler, werden beim Würfeln die Gewinne, wie auf der Scheibe angezeigt, gegeben (Bsp: 6er Pasch = 50.000 Punkte, Augenzahl 17 = 10.000 Punkte). Diese können wieder zum Risiko, Teilgewinn oder für den erneuten Start der Würfelausspielung eingesetzt werden.