



Spillebeskrivelse

Rev. 03.1



COMPU-GAME

CompuGame-DAE A/S, Edison Park 4, DK Ø 6715 Esbjerg N
Tlf.: 76 10 98 00 Fax: 76 10 98 98

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM MEXICAN 2	3
2. GEVINSTTAVLEN	4
3. GEVINSTBONUS	4
4. MEXICAN WHEEL	5
5. VALGFRIT SPIL	6
6. PYRAMIDEN	7
7. SIESTA	8
8. KAKTUS	9
9. EKSTRA FEATURESPIEL	10
10. GAMEFLASH	10
11. LINIESPIL	11
12. AUTOMATISK GEVINST	11
13. SUPERHOLD	11
14. NUDGE	12
15. JACKPOT CHANCE	13
16. JACKPOT FLASH	13
17. JACKPOT	14
18. TOPSPIL	14
19. FEATURES GENERELT	15



1. Generelt om Mexican 2

Spilleautomaten Mexican 2 er udviklet af CompuGame-DAE.

Mexican 2 har 3 valser, og båndene ser således ud:



2. Gevinsttavlen

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne gives gevinst ifølge gevinsttavlen.

Vundne Featurepoint overføres til Featurepoint banken.

Ved grønne bar gives flash mellem 400, 800 og Jackpot Chance.



3. Gevinstbonus

Når der opnås 3 ens blommer, klokker eller meloner på valserne, tændes én pil ud for det pågældende symbol. Når alle 4 pile er tændt, og der opnås 3 ens igen, tændes den store pil, og Gameflash vindes. Herefter slukkes rækken, og der startes forfra.

4. Mexican Wheel

Vundne featurepoint sættes i Featurepoint banken. Når der er indsat 800 point i banken, kører valse 1 til et af symbolerne vist i hjulet, og gevinsten gives. Standser valse 1 f.eks. på en citron, vindes 2 Nudge direkte.

Feltet ved Blå Bar giver 6 Nudge, og tænder tillige "Mexican Wheel x2" feltet i Kaktus.

Valse 1 standser altid på et symbol, der giver en gevinst.

Featurepoint banken nedskrives herefter med 800.

Spillet kan fravælges, og featurepointene kan gemmes til næste gang, der vindes featurepoint.



5. Valgfrit spil

Når der på valserne opnås 3 mexicanske flag, kan spilleren vælge imellem de 3 valgbare spil:

1. Pyramiden
2. Siesta
3. Kaktus



6. Pyramiden

Pyramiden vindes ved 3 x Pyramider på valserne, eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10 spil. Er der spil i "Ekstra featurespil banken", kan man ved aktivering af spillet vælge at bruge disse.

Spillet består af en pyramide med 3 trin med gevinster som vist. Når spillet er aktivt, vil visse symboler på aktiv linie på valse 2 aktivere spillet.

Klokke eller melon vil give et flash i den nederste række.

Rød eller blå bar vil give et flash i den midterste række.

Grøn bar vil give et flash i den øverste række.



Standses der på et firben, tændes dette, samtidig med at et firben tændes nederst til venstre. Når alle tre firben er tændt, vindes Jackpot chance.

Maske symbolerne tænder en maske nederst og giver Gameflash, når alle tre masker er tændt. De ramte masker i flash rækken slukkes herefter, og samme maske kan således rammes igen.

Gevinsten "+2 Featurespil" gives ikke straks, men lægges i Ekstra spil banken, og kan herefter bruges næste gang et featurespil vindes.

Er Liniespillet aktivt sammen med Pyramiden, gives der en tur for hvert tændt symbol på valse 2.

Feltet Ekstra tænder tillige "Pyramide x2" feltet i Kaktus.

Opnås Jackpot gemmes denne til afvikling, når Pyramiden er afsluttet.

Så længe spillet er aktivt, giver et pyramide symbol på centerlinien et ekstra spil.

7. Siesta

Siesta vindes ved 3 x Mexicanske mænd på valserne, eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10 spil. Er der spil i "Ekstra featurespil banken", kan man ved aktivering af spillet vælge at bruge disse.

Så længe spillet er aktivt, vil symbolerne i gevinsttavlen tændes individuelt, i den rækkefølge de opnås på en aktiv linie på valserne.

Når alle tre symboler på en vandret række er tændt, gives et flash mellem de to gevinster til højre for rækken, og en gevinst gives. Herefter slukkes de tre symboler, og de kan samles igen.



Feltet Ekstra tænder tillige "Siesta x2" feltet i Kaktus.

Gevinsten "+1 Featurespil" gives ikke straks, men lægges i Ekstra spil banken, og kan herefter bruges næste gang et featurespil vindes.

Opnås Jackpot gemmes denne til afvikling, når Siesta er afsluttet.

Så længe Siesta er aktivt, vil en mexicansk mand på centerlinien give ét ekstra spil.

8. Kaktus

Kaktus vindes ved 3 x Kaktus på valserne, eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 10 spil. Er der spil i "Ekstra featurespil banken" kan man ved aktivering af spillet vælge at bruge disse.

Et chili symbol på valse 3 giver gevinst. Der startes nedefra og stæppes op til og med gevinsten 50. Herefter gives et flash i de syv øverste gevinster for hver chili.

Er Linespillet aktivt sammen med Kaktus spillet, gives der gevinst for hvert tændt chili på valse 3.



Gevinsten "+1 Feature spil" gives ikke straks, men lægges i Ekstra spil banken, og kan herefter bruges næste gang et featurespil vindes.

Så længe Kaktus spillet er aktivt, vil en kaktus på centerlinien give ét ekstra spil.

x2 flash

Kaktus spillet har fire x2 felter. Disse tændes fra featurespillene Pyramiden, Siesta, Gameflash og Mexican Wheel.

Når alle fire felter er tændt, gives alle flash gevinster i Kaktusspillet to gange. Der flashes kun én gang, men gevinsten gives to gange.

Når Kaktus spillet afsluttes, efter x2 har været aktiveret, slukkes alle fire x2 felter og skal herefter tændes igen. – Dog kun hvis alle fem gevinster i step fasen er givet, og x2 flash har været opnåeligt. – Dvs. at der har været mindst ét spil tilbage.

9. Ekstra Featurespil

I Pyramiden, Siesta, Kaktus og Gameflash findes gevinsterne +1, +2, og +3 Featurespil.



Når en af disse vindes, lægges det viste antal til Ekstra Featurespil banken.

Hver gang Pyramiden, Siesta eller Kaktus Spil vindes, og der er spil i denne bank, bliver man tilbudt at bruge de opsavede spil. Vælger man at bruge dem, lægges de til de vundne 10 spil, og banken nulstilles.



Bankens maks. værdi er 9 spil.

10. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x Sombrero på valserne, eller via Pyramiden, Siesta eller Kaktus.

Spillet består af 11 gevinst felter.

Hvert felt markeres på skift, og det vundne felt gives i gevinst.

Feltet Topspil tænder tillige "Gameflash x2" feltet i Kaktus.



11. Liniespil

Liniespil vindes i Gameflash og Mexican Wheel.

Der vindes enten 3 eller 5 linier, som herefter er aktive i det viste antal spil.

Så længe linie spillet er aktivt, vil enhver gevinstkombination på en aktiv linie udløse en gevinst.

3 linier er tre vandrette linier, og vindes disse, mens de er aktive, lægges det vundne antal spil til.

5 linier er tre vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 linie spil, mens 3 linie spil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 linie spillene, når 3 linie spillene afsluttes.

Liniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features, dog ikke Jackpot. Når Jackpot vindes, gemmes resterende liniespil, til Jackpot spillet er afsluttet.

12. Automatisk gevinst

Ved Automatisk gevinst (Citron – Blomme, Appelsin – Klokke og Blomme - Melon) kører valse 1-3 til tre ens af et af de angivne symboler, hvorefter den pågældende gevinst gives.

13. Superhold

Så længe spillet er aktivt, har spilleren mulighed for at foretage hold efter hold.



14. Nudge

Nudge vindes i Mexican Wheel som 4 eller 6 Nudge eller som 2 eller 4 Nudge Direkte eller Gameflash som 4 Nudge.

Ved bank Nudge lægges det vundne antal til antallet i Nudge banken, og det samlede antal kan herefter bruges i Nudge spillet.

Ved Direkte Nudge slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte nudge.

Valserne kan individuelt "steppes" det vundne antal Nudge for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge point i Nudge banken (maks. 20). Direkte Nudge kan ikke gemmes.

Valserne kører altid til en ny udgangsposition, når der vindes Nudge.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på AUTO NUDGE, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge, og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb, som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på START FORFRA, hvorved man får muligheden for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.

Manuel Nudge:

Tryk på pilene over og under valsebåndene for at steppe med den pågældende valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position og gemme de resterende nudge, eller tryk START FORFRA for at starte forfra.

15. Jackpot Chance

Jackpot Chance vindes i Pyramiden, Siesta eller Kaktus, samt via flash ved 3 x grønne bar på valserne.

Spillet består af 4 felter, og når spillet vindes, flashes der mellem disse 4 felter, hvorefter lyset standser, og den pågældende gevinst gives.

Gevinsterne består af Super, 20, 40 eller 60 Jackpot spil.



16. Jackpot Flash

Featuren vindes via Gameflash, Mexican Wheel eller Siesta.

Når spillet aktiveres, gives et flash imellem "Bank Gives" og "+1 i Bank".

"+1 i Bank" tilføjer et spil i Jackpot banken (maks. 20).

"Bank Gives" aktiverer Jackpot spillet med det antal spil, der er angivet i banken.

Herefter resettes banken.

Hvis værdien af banken allerede er 20 (maks.), startes Jackpot spillet direkte uden flash. Er banken på 0, vil et flash altid lande på "+1 i Bank".



17. Jackpot

Jackpot vindes via= Jackpot Chance eller Jackpot Flash. Spillet er aktivt i maks. 60 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien betyde, at lyset løber rundt imellem gevinstfelterne og standser i ét af dem, hvorefter gevinsten udbetales.

Der gives kun én gevinst pr. spil, uanset antallet af grønne bar på centerlinien.
Antal spil tælles først ned efter den første Grønne Bar på centerlinien.



Vindes 1200 kredit, gives yderligere 3 spins på den tilhørende Super Jackpot.
Dette angives ved en guldmønt på 1200 præmien.

18. Topspil

Spillet består af tre gevinstrækker (Bonus, Ekstra og Super) med hver fem gevinstmuligheder.

Vindes Topspil flasher lyset mellem de tre felter (Bonus, Ekstra og Super) og standser på ét af dem.
Herefter flasher lyset mellem gevinsterne i den pågældende række, indtil der standses på én af dem, og gevinsten udbetales.

De enkelte gevinstrækker kan desuden vindes direkte uden om selve topspillet.



19. Features generelt

Featureafvikling:

Liniespillet gemmes ikke, men afvikles altid sammen med øvrige aktive features, dog ikke under Jackpot spil.

Ligeledes afvikles Gameflash, Nudge og Automatisk gevinst, altid når de vindes; dog ikke under Jackpot spil.

Hold:

Der foretages ikke autohold, så længe en feature, der er afhængig af valserne, er aktiv. Det er dog altid muligt at holde manuelt, så længe der ikke er opnået gevinst.

I Jackpot foretages dog autohold, indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.

Jackpot:

Når Jackpot vindes via Pyramiden, Siesta eller Kaktus, gemmes Jackpot spillet, til det pågældende spil er afsluttet.

Så længe Jackpot spillet er aktivt, gemmes alle øvrige features.