



HIGHWAYMAN 2015



SPECIAL CHANCE

Der kan vælges mellem enten 4 Spil, hvor BAR på hjul 3 giver Valgfrit Spil ved at trykke HOLD 1, eller 7 Spil hvor BAR på hjul 3 giver 8 Nudge ved at trykke HOLD 2.

BIL FLASH

Flash stopper i et af de seks tilhørende felter.

3 ENS

Giver et tilfældigt gevinstgivende hjulstop, Kløver til Syv.

SPIL 1

Først vælges gevinstsøjle med HOLD 1, 2 eller 3. Kun valgt søjle giver gevinst. Lysene i den valgte søjle vil lyse grønt, og i de øvrige søjler vil lysene lyse rødt. Der gives altså ikke gevinst i søjlerne med røde lys.

Lyset, der tændes i søjlerne, bestemmes af pile-symbolerne på hjul 2. Hvis f.eks en blå pil med et 2-tal opnås, stepper lyset i blå søjle to felter og giver den gevinst, som det næste felt viser, såfremt blå søjle er valgt.

På et tidspunkt vil en af de 3 søjler nå det øverste felt, og spillet afsluttes. Er det spillerens valgte søjle, startes Pokal Spillet.

SPIL 2

Feltet "Motorvej" giver 10 blinker. Opnås et 'Motorvej' symbol på hjul 3, gives 10 i gevinst, og feltet VALG tændes.

HOLD 1 starter nederste flash spil i 10 træk - 'Skive' symbol på hjul 3 giver gevinst. Ved HOLD 2 fortsættes op gennem hovedsøjlen, hvor 'Motorvej' giver den gevinst som, lysfelt viser. Opnås herefter et 'STOP' symbol på hjul 3, afsluttes spillet øjeblikkeligt.

Bemærk at der senere kommer endnu et VALG felt, hvor man igen med HOLD 1 og 2 kan vælge at starte et noget bedre flash spil i 10 træk - 'Skive' symbol på hjul 3 giver gevinst eller fortsætte op gennem hovedsøjlen.

VALGFRI SPIL

Frit valg mellem Spil 1 og Spil 2.

BAR FLASH

Ét flash i de tilhørende felter.

POKAL SPIL

Der gives 5 lykkespil. Første 'Pokal' symbol på hjul 1 giver 50 kredit. Andet 'Pokal' symbol på hjul 1 giver 100 kredit. Tredje 'Pokal' symbol på hjul 1 starter Super Spil og afslutter Pokal Spillet.

SUPER SPIL

10 træk hvor 'Skive' symbol på hjul 3 giver gevinst. Ved gevinst flashes mellem 200, 400, 1200 kredit, eller BANK gevinst.

BANK

Banken kan vindes via BAR Flash eller Super Spil. Banken stiger lineært progressivt, i takt med at der spilles på maskinen. Er bankens pålydende værdi et ulige tal, rundes op til et lige tal.



[Spillebeskrivelse](#)

[Vilkår](#)

[Spilleregler](#)

Tryk på knapperne for yderligere information.