

A★P★A★C★H★E

Spillebeskrivelse Spillehallen.dk

Rev. 16.06.2016

Indholdsfortegnelse:

- Spilleregler
- Båndoversigt
- Gevinstoversigt
- Featurespil

Spilleregler:

Indsatsen vælges ved at logge på en automat med den ønskede indsats. Der spilles for 2 kreditter pr. træk.

To symboler kan holdes i et træk, dog ikke efter gevinst. Gemte spil: Spil, der vindes, mens et feature spil er i gang, bliver gemt og hentes, når igangværende spil er afsluttet. Spillene hentes i den rækkefølge, de er vundet.

Bånd oversigt:



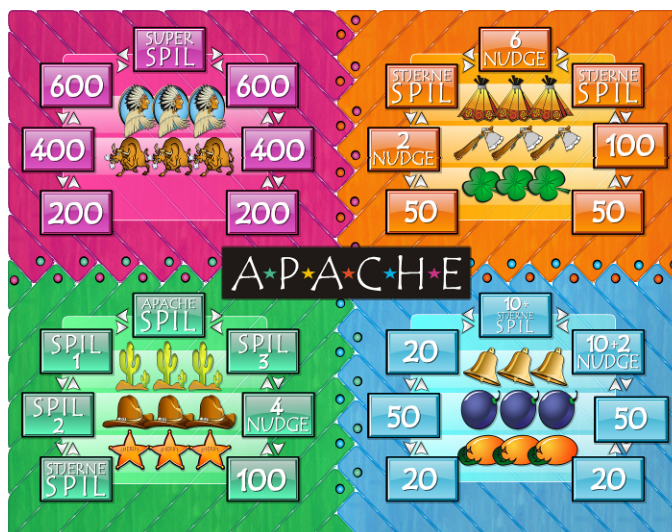
Gevinst oversigt:

3 x Appelsin, Blomme eller Klokke giver et flash mellem 20 kredit, 50 kredit, 10 kredit + 2 nudge eller 10 kredit + stjernespil.

3 x Kløver, Økse eller Tipi giver et flash mellem 50 kredit, 100 kredit, 2 nudge, 6 nudge eller Stjernespil.

3 x Stjerne, Hat eller Kaktus giver et flash mellem 100 kredit, 4 nudge, Stjernespil, Spil 1, Spil 2 eller Spil 3.

3 x Bøffel eller Indianer giver et flash mellem 200 kredit, 400 kredit, 600 kredit eller superspil.



Featurespil:

- Stjernespil
- Spil 1
- Spil 2
- Spil 3
- Apache spil
- Superspil
- Jackpot spil
- Nudge

STJERNESPIL (10 LYKKESPIL)

Stjerne fra hjulene indsættes på spillepladen efter hvert træk.

Hvis der opnås tre ens stjerner på stribe (lodret, vandret eller diagonalt), vindes 10 kredit.

Hvis der opnås fire ens stjerner på stribe (lodret, vandret eller diagonalt), vindes 100 kredit.

Hvis der opnås fem ens stjerner på stribe (lodret, vandret eller diagonalt), vindes Apachespil.



SPIL 1 (12 LYKKESPIL)

APACHE på centerlinjen giver en flashgevinst rundt i de ni felter. Hvis man får samlet tre fjer i løbet af spillet, vindes Apachespil. Når der er vundet tre fjer, forbliver de to første tændt, og hver ekstra fjer gemmer et Apache spil.



SPIL 2 (10, 15 eller 20 SUPERLINIESPIL)

Flash stopper i et af de tre felter og angiver, hvor mange Superlinjespil du opnår. Under Superlinjespillet gælder det, at symbolerne ikke længere behøver at være på centerlinjen for at give gevinst. Der skal bare være tre ens symboler synlige, ét på hvert hjul for at opnå gevinst. Automaten vil automatisk flytte de gevinstgivende symboler ind på centerlinjen.



SPIL 3 (10 LYKKESPIL)

Stjernerne fra hjulene indsættes på deres pladser på spillepladen. For hver lilla stjerne indsættes 20 kredit i banken, som har en værdi på 200-1200 kredit. Hver gang en række stjerner er fyldt ud, vindes den tilhørende gevinst, og rækken nulstilles.

Er banken på maksimum (1200), vil hver lilla stjerne give 20 kredit i gevinst.



APACHESPIL (op til 5 LYKKESPIL)

Den første APACHE på centerlinjen giver 50 kredit.
Den anden APACHE på centerlinjen giver 100 kredit.
Den tredje APACHE på centerlinjen giver Superspil og stopper Apachespillet.



SUPERSPIL (10 LYKKESPIL)

APACHE på centerlinjen giver en flashgevinst i de fire felter.



JACKPOTSPIL (30 LYKKESPIL)

APACHE på centerlinjen giver en flashgevinst i de fire felter.





NUDGE

Under nudge kan man flytte hjulene det antal nudge, man har til rådighed i alt (vundne + gemte).

Maks. antal gemte nudge kan ikke overstige 20. Evt. overskydende nudge er tabt.

Det symbolbånd, man ønsker at nudge, vælges ved at klikke med musen på det symbolbånd, man ønsker at flytte.

PIL OP flytter symbolbåndet et step op, PIL NED flytter symbolbåndet et step ned.

Et tryk på AUTONUDGE vil få maskinen til at vælge den bedst mulige gevinst set i forhold til, hvor mange nudge der skal bruges, og hvilken gevinst man vil få. Man kan kun AUTONUDGE fra udgangspunktet.

Når nudge er i gang, kan man eksperimentere med de nudge, man har til rådighed.

Et tryk på START FORFRA, vil altid få maskinen til at vende tilbage til udgangspunktet.

Ved tryk på OK accepteres symbolbåndenes aktuelle position; ubrugte nudge gemmes (maks. 20), og en evt. gevinst gives.

