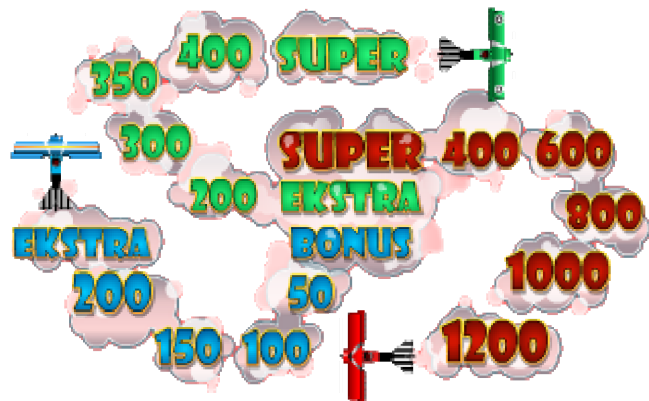


Featurespil:

- Appelsin - BAR
- Bonus - Ekstra - Super
- Extra chance
- Bombe = Extra Chance i 5 Spil
- Spil eller 20
- Evigheds Spil
- Symbol Spil
- Medalje Spil
- Kamp Spil
- Propel Spil
- Pilot Spil
- Valgfrit Spil
- Spil ????
- Baron Spil
- Super Spil
- Jackpot Spil
- Skærm flash
- Mega flash
- Nudge spil
- Nudge
- Linie spil

Gevinst oversigt:



Appelsin - BAR:

Et flash i de tilhørende felter.

Bonus - Ekstra - Super:

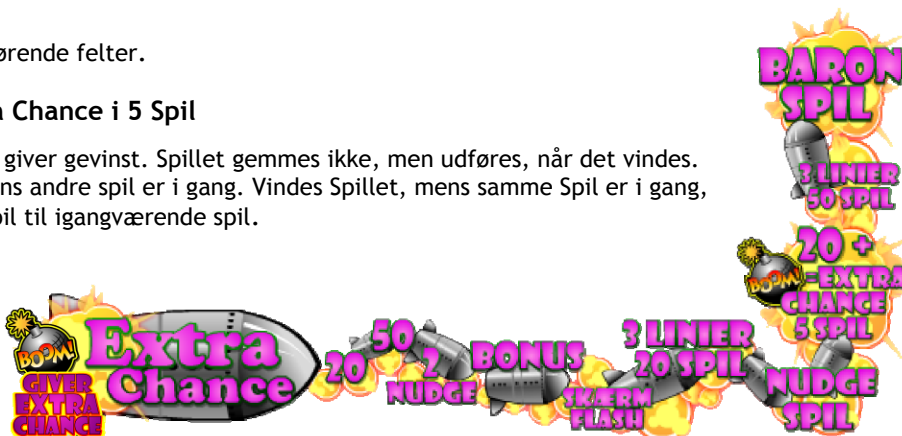
Et flash i de tilhørende felter.

Extra Chance:

Et flash i de tilhørende felter.

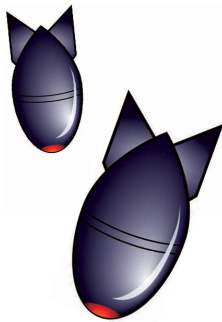
Bombe = Extra Chance i 5 Spil

Bombe på hjul 3 giver gevinst. Spillet gemmes ikke, men udføres, når det vindes. Udføres også mens andre spil er i gang. Vindes Spillet, mens samme Spil er i gang, lægges 5 lykkespil til igangværende spil.



Spil eller 20:

Vind Valgfrit Spil, Medalje Spil, Kamp Spil, Propel Spil, Pilot Spil, Symbol Spil eller 20 kredit ved at skrabe et felt.



Evigheds Spil:

Featuresymbolerne på centerlinjen indsættes, efterhånden som hjulene stopper. Der indsættes ikke symboler fra holdte hjul. 6 ens symboler på stribe udløser et Symbol Spil.

Symbol Spil:

Symbolerne indsættes på spillepladen efter hvert træk. Hvis der opnås tre ens symboler på stribe (lodret, vandret eller diagonalt), vindes 10 kredit.

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

Hvis der opnås fem ens symboler på stribe (lodret, vandret eller diagonalt), vindes Baron spil. Under linjespil vælges, hvilken linje symbolerne skal indsættes fra.



Den Røde Baron

Medalje Spil

(8-12 Lykkespil ved start af tavle 1 og tavle 2):

Flyet flyttes frem med summen af terningerne på gevinstlinjen. En 6'er giver +1 lykkespil.

Terning på holdt hjul tæller ikke. Når et felt er "ramt", blankes feltet.

Opsparingsymbolerne flyttes til opsparingsfelterne og flytter tilbage på tavlen, når gevinsten udbetales. Nøglerne flyttes til nøgletavlen og flyttes tilbage, når man vælger at bruge dem til at åbne en genvejsport. Genvejene kan bruges til at gøre vejen til det ønskede felt kortere.

F.eks. som vist ovenfor: Vejen til sidste symbol til opsparingen til Superspil (felt 29) er 28 felter.

Ved at åbne genvejsporten på felt nr. 4 eller 12 kan man forkorte vejen til 16 felter.

Under linjespil vælges gevinstlinjen med de terninger, man ønsker, før der flyttes med flyet.

Felterne med Valgfrit Step 1-6 medfører, at man skal vælge at flytte flyet mellem 1 og 6 steps i samme retning.

Felterne med Auto Step 1-6 medfører, at flyet automatisk flyttes mellem 1 og 6 steps i samme retning.

Feltet 400+ Vælg Retning giver 400 kredit og retten til at vælge retning i næste træk, flyet kan flyttes. Man kan ikke vælge den retning, man kom fra.

Tavle 1



Tavle 2



Kamp Spil (10 lykkespil):

Bombe giver gevinst. 2 Miner på en aktiv gevinstlinje medfører, at alle rækker rykkes en gang ned, og nederste række forsvinder.

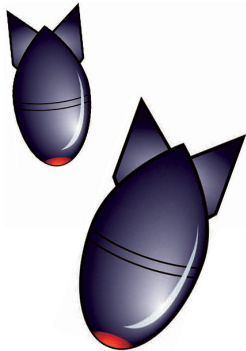
Række 1: Flash i alle felter. Vindes et af felterne med skift til række 2, skiftes med det samme, og værdien i feltet erstattes af gevinst i parentes. Når række 2 er slut, vendes tilbage til række 1.

Række 2: Flash i alle felter. Vindes et af felterne med skift til række 3, skiftes med det samme, og værdien i feltet erstattes af gevinst i parentes. Når række 3 er slut, vendes tilbage til række 2.

Række 3: Flash i alle felter.

Valgfrit Spil:

Frit valg mellem Medalje Spil, Kamp Spil, Propel Spil eller Pilot Spil. Valg foretages med pileknapperne eller ved at klikke på det ønskede spil med musen.



Spil ????:

Vind Medalje Spil, Kamp Spil, Propel Spil eller Pilot Spil ved at skrabe et felt.

Valg foretages med pileknapperne eller ved at klikke på det ønskede felt med musen.



Baron Spil (5 lykkespil):

Bombe giver gevinst i de første 4 felter og Bar giver gevinst i felt nr. 5. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst.



Super Spil (10 lykkespil):

Bombe giver gevinst. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst.

Når Super Spil er slut, spilles på skift BAR og Bombe Spil, såfremt der er vundet lykkespil til disse. Hvis man allerede har vundet nogle Jackpot Spil, flashes der ikke i de felter, der sammenlagt kan give mere end 60 Jackpot Spil



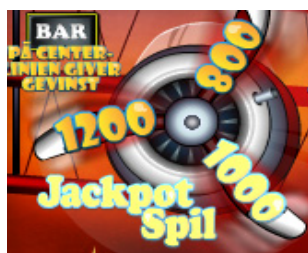
Jackpot Spil:

Bar på centerlinjen giver gevinst. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst.

Vindes Jackpot Spil, mens Linjespil er i gang, holder Linjespil pause, indtil Jackpot Spil er slut.

Indtil total antal vundne Jackpot Spil er 60, kan man vinde ekstra Jackpot Spil med 7'erne.

- Én 7'er på centerlinjen giver +1 Jackpot spil
- To 7'ere på centerlinjen giver + 5 Jackpot spil
- Tre 7'ere på centerlinjen giver + rest antal spil op til 60 Jackpot spil.



Hver gevinst i Jackpot spillet er enten 800, 1000 eller 1200 kredit.



Skærm Flash:

Felterne fjernes ét efter ét. Sidste felt tilbage giver gevinst.



Mega Flash:

Felterne fjernes ét efter ét. Sidste felt tilbage giver gevinst.



Nudge Spil:

Vind 2,3,4,5 eller 6 Nudge ved at skrabe op til 3 felter. Sidst skrabe felt er gældende.

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.

3 Linie Spil:

Under linjespil er der 3 gevinstlinjer i stedet for kun 1. Mens Jackpot Spil er i gang sættes linjespil på pause.



Den Røde Baron