



# ***Spillevejledning***

Rev. 03



**COMPU-GAME**

**Compu-Game A/S, Edison Park 4, 2. sal, 6715 Esbjerg N**  
Tlf.: 76 10 98 00

**INDHOLDSFORTEGNELSE:**

1.	VIRGINIA 2	4
2.	GEVINSTTAVLE OG GEVINSTBONUS	4
3.	X2 SPIL	6
4.	VALGFRI SPIL	7
5.	GULDMINEN	8
6.	SALOON SPIL	8
7.	DIAMANT SPIL	10
8.	GAMEFLASH	11
9.	LINIESPIL	12
10.	AUTOMATISK GEVINST	12
11.	SUPERHOLD	12
12.	NUDGE BONUS	13
13.	NUDGE COLLECT	13
14.	NUDGE	14
15.	JACKPOT CHANCE	14
16.	JACKPOT FLASH	15
17.	JACKPOT	16
18.	TOPSPIL	16
19.	GENERELT	16



COMPU-GAME



## 2. Gevinsttavle og Gevinstbonus



Gevinstbonus opnås ved at ramme 3 x Blommer - 3 x Rød Bar på en aktiv linie.

Rammer man 3 ens 4 gange, tændes den store pil, og man vinder Gameflash.

3 x Grøn Bar giver Barflash, der flasher mellem 400 - 800 – Jackpot Chance.

### 3. X2 Spil



I hvert featurespil findes en gevinst, der hedder "X2 +3spil". Når denne gevinst rammes, tændes det tilsvarende symbol, og antal spil tilføjes i tælleren.

Når alle 3 symboler er tændt, starter spillet. Alle 3x ens kreditgevinster fra gevinsttavlen, giver herefter dobbelt.

3x Grønne Bar giver 2 Barflash.

Der tælles først ned i tælleren, når første gevinst er opnået.

Rammes "X2 + 3 spil", imens spillet er i gang, tilføjes spillene til tælleren.

Spillet stopper, når tælleren når 0, herefter slukkes de 3 symboler.

#### 4. Valgfrit spil

Valgfrit spil opnås ved at ramme 3 x Pistol symbol på en aktiv linie.

1. Guldminen
2. Saloonspil
3. Diamantspil



## 5. Guldminen

Man starter med 12 spil, der tælles dog først ned, når det første flash er opnået.

Der startes i den yderste ring, og mens spillet er aktivt, vil en guldklump på en aktiv linie give et flash i den ring, man befinder sig i.

Hvis der stoppes på en pil, vil flashet fortsætte i den næste ring. Nu er mellemste ring aktiv.

Hvis pilen i den inderste ring rammes, får man en Jackpot Chance. Der flashes herefter i den inderste ring, til spillet er slut.



Rammer du en dynamitstang i yderste ring, vil denne markeres, og rammes alle tre, doubles gevinsterne i den midterste ring, dog ikke pilen eller dynamitstængerne.

En Minevogn på centerlinien giver ekstra spil.

## 6. Saloonspil

Man starter med 10 spil, der tælles dog først ned, når første step er opnået.

Spillet består af 20 nummererede felter, plus 4 flash felter i midten. Efter hvert valseløb adderes værdien af terningerne på de aktive valser, og der steppes tilsvarende.

Det felt, du ender på, er den gevinst, du vinder.

Kort og Damer giver ikke en gevinst, men lander du på 3 kort i træk, vinder du et Gameflash.



Lander du på 2 Damer i træk, får du et flash mellem de 4 midterste gevinster, og den gevinst, du lander på, gives.

Et Saloondør symbol på centerlinien giver ekstra spil.

## 7. Diamantspil

Man starter med 10 spil, der tælles dog først ned, når første gevinst er opnået.

Der startes i nederste felt (10). Efter hvert vasseløb, både almindelig, automatisk gevinst eller Nudge, vil terningen på centerlinien på valse 1 skifte den aktive gevinst.

Der steppes op svarende til antal øjne på terningen, er der ikke en terning, steppes der et felt ned.

Der kan steppes mellem 10 og TOPSPIL.



Står man på Chance feltet, flashes der mellem Topspil og Jackpot Chance.

Når man rammer et Diamant symbol på en aktiv linie på valse 3, gives gevinsten, svarende til det felt man ender på.

Der kigges først på centerlinien på valse 1, er der en terning, steppes der op, og så gives gevinsten/gevinsterne, er der ikke en terning, stepper man et felt ned, og gevinsten gives.

Har man flere aktive linier og rammer eksempelvis 3 Diamant symboler, gives der 3 ens gevinster.

En Cowboyhat på centerlinien giver ekstra spil.

## 8. Gameflash

Gameflash vindes via de tre featurespil eller ved at få 3 Stjerner på valserne.

Når spillet vindes, får man et flash mellem de 13 felter. Lyset stopper, og den ramte gevinst gives.

Liniespil aktiveres kun ved at ramme et de to "Aktiver Liniespil" felter.

Rammes "+10 3-Liniespil" eller "+10 5-Liniespil", lægges der 10 liniespil i de respektive banker.

Hvis man rammer "Aktiver 5-Liniespil" får man det antal 5-liniespil, der står i banken, og denne sættes til 1.

Det samme gælder for 3-liniespillet.



## 9. Liniespil

Vindes i Gameflash.

3-liniespillet aktiverer de 3 vandrette linier.

5-liniespillet aktiverer de 3 vandrette linier og de 2 diagonale linier.

Vindes der 3-liniespil, imens 3-liniespillet er aktivt, lægges de ekstra spil i tælleren.

Det samme gælder for 5-liniespillet.

## 10. Automatisk gevinst

Valserne kører til 3 ens på centerlinien.

Der kan vindes Citroner til Blommer, Appelsin til klokker eller Blommer til Meloner.

## 11. Superhold

Når spillet vindes, kan man holde på valserne i det antal spil, man har.

Man kan ikke holde på en gevinstgivende kombination.



## 12. Nudge Bonus

Nudge Bonus opsamlingen er aktiv hele tiden. De 3 terninger svarer til valse 1, 2 og 3.

Når der er ramt 3 af den samme slags, stepes der op.

Når man har ramt alle seksere, gives et flash i Nudge Bonus.

"Nudge Til Gevinst" giver dig ubegrænset antal Direkte Nudges.



## 13. Nudge Collect

Nudge Collect vindes gennem Nudge Bonus som Nudge-1, Nudge-2 eller Nudge-3.

Hvis du vinder Nudge Collect, starter det med en enkelt Nudge i tælleren og 8 gemte felter (glas).

Man vælger et glas ad gangen, enten rammer man ekstra Nudge steps eller en galge.

Nudge-1 betyder, at man kun må ramme 1 galge, så er spillet slut.

Ved Nudge-2 må man ramme 2 galger, før det er slut.

Ved Nudge-3 må man ramme 3 galger, før det er slut.

Gevinsterne er:

To stk. "+1" / Et stk. "+2" / Et stk. "+3" / Et stk. "+4" / Tre stk. "Galger"



## 14. Nudge

Nudge vindes i Nudge Collect som 1-12 direkte Nudges eller som Direkte Nudges i Guldminen, Saloonspil eller Diamantspil, eller som Bank Nudge i Gameflash.

Bank Nudge kan gemmes i Nudge Banken, i modsætning til direkte Nudges.

Når Nudge starter, kører valserne til en udgangsposition, hvorfra du kan steppe dig til den bedste position. Du kan også bruge AUTO NUDGE, så vil maskinen steppe frem til den position, den mener, er den bedste. Hvis du vil fortryde, kan du klikke på START FORFRA.



Når valserne står, som du ønsker det, trykker du på OK for at låse positionen.

Ved at trykke på FLYT, kan man skubbe Nudge spillet til side, så man kan se spillet bagved.

## 15. Jackpot Chance

Jackpot Chancen vindes i Guldminen, Saloonspil eller Diamantspil og i Barflash ved 3 x Grønne Bar.

Der flashes mellem de fire felter, og den man lander på vindes.



## 16. Jackpot Flash

Vindes i Gameflash eller Guldminen.

Der gives et flash mellem "+1 i Bank" og "Bank Gives" "+1 i Bank" lægger et ekstra spil i banken (maks. 20).

"Bank Gives" aktiverer Jackpot med det antal spil, der står i banken.

Herefter vil banken gå på 0, og næste flash vil lande på "+1 i Bank".

Hvis tælleren er på 20, og spillet vindes, vil Jackpot aktiveres uden et flash.



## 17. Jackpot

Vindes via Jackpot Chance eller Jackpot Flash.

Spillet er aktivt i op til 60 spil.

En Grøn Bar på en aktiv linie på en af valserne vil give en gevinst mellem 800-1000 og 1200 kredit.

Der gives kun én gevinst per vasseløb, også ved flere Grønne Bar.

Der tælles først ned efter første gevinst.

Så længe spillet er aktivt, vil en Rød Bar på center linien give et ekstra spil i banken.

Vindes 1200 kredit gives yderligere 3 spins på den tilhørende Super Jackpot.

Dette angives ved en guldmønt på 1200 præmien.



## 18. Topspil

Topspil vindes i Gameflash, Guldminen, Saloonspil eller Diamantspil.

Ved Topspil flashes der først mellem Bonus, Ekstra og Super, derefter flashes der i den valgte række.

Den gevinst der landes på gives.

Man kan også vinde Bonus, Ekstra eller Super direkte, hvor der kun flashes i den valgte række.



## Generelt



Linespil aktiveres med det samme og gælder i alle features, også Jackpot spil.  
Maks. opsparet antal linespil er 250.

### Hold:

Maskinen har ikke autohold i Guldminen, Saloonspil, Diamantspil eller Jackpot. Der kan altid holdes manuelt, forudsat der ikke har været gevinst eller step.

### Jackpot:

Når Jackpot spil vindes i Guldminen, Saloonspil eller Diamantspil, gemmes spillet i featurekøen.