

Europamesterskabet - Siden 1960



FEATURE POINT

Feature point spares sammen via grundspillet og kan indløses til features når, man har samlet point nok. Når opsparingen når 150 feature point, tilbydes Bonus flash. Indløses feature pointene ikke her, vil opsparingen fortsætte, indtil 350 feature point er opnået, hvorefter Ekstra flash vil blive tilbudt. Indløses feature pointene heller ikke her, vil opsparingen fortsætte, indtil 400 feature point er opnået. Når opsparingen 400 feature point, vil disse automatisk blive indløst til Valgfrit Spil.

NUDGE SPIL

Ét af de 12 felter skræbes for en gevinst på 1-6 Nudge.

NUDGE

Brug nudge til at steppe frem til en gevinstgivende kombination eller gem nudge ved at trykke OK/Start. Under Nudge kan du til hver en tid starte forfra ved at trykke på 'Forfra' knappen. Nudges et hjul tilbage mod dets udgangsposition, vil de oprindeligt brugte nudge blive givet tilbage. Autonudge fungerer kun, når hjulene står i den først givne udgangsposition.

STADIUM ROULETTE

Der gives ét gevinstgivende flash i de tilhørende felter.

BONUS - EKSTRA - SUPER

Dette er 3 forskellige gevinstflash, der kan vindes individuelt. Der gives ét flash med gevinst fra 50 - 1200 kredit.

3-LINIE BANK OG LINIESPIL

Hver gang 3 x Clipboard, T-Shirt, Mål eller Fodboldstøvle vindes, lægges 1 spil til 3-Linie Banken. Ved start af et af de 4 hovedspil (Game Plan, Danish Dynamite, Golden Goal eller Kick-Off) er der chance for, at man får tilbudt at aktivere liniespil. Accepteres dette, overføres de opsparede spil i 3-Linie Banken til Liniespil tælleren, og Liniespil aktiveres. Liniespil aktiveres automatisk, hvis 3-Linie Banken når 50 Liniespil.

VALGFRI SPIL

På Valgfrit Spil skærmen vises en hængelås på de medaljer/pokaler der, hvis vundet i spillet, vil tænde en genvej på hovedskærmen.

DANISH DYNAMITE

Fodbold på hjul 3 giver flash gevinst. Rødt kort på centerlinien hjul 3 tænder et rødt kort. 4 røde kort samlet stopper spillet. Halstørklæde på hjul 1 tilføjer Tysk flag til et gevinstfelt (op til max. 3). Klaphat på hjul 1 tilføjer Dansk flag til et gevinstfelt (op til max. 3). Landes på et gevinstfelt med hhv. Tysk eller Dansk flag, tændes flag i tilsvarende opsparing. Landes på et gevinstfelt med bronze pokal, tændes bronze pokal genvejen på hovedskærmen efter spillets afslutning. 3 Tyske flag opsparer stopper spillet, tænder bronze medalje genvejen på hovedskærmen og giver Super Flash. 3 Danske flag opsparer stopper spillet og giver Jackpot Flash.

GOLDEN GOAL

Fodbold på hjul 3 giver flash gevinst. Ved gevinst flashes først for søjlevalg, dernæst efter gevinst i pågældende søjle. Desuden tilføjes et 'flueben' i fodbold opsparingen. 6 'flueben' giver et gevinstflash i de tilhørende felter. Rødt kort på centerlinien hjul 3, tænder et rødt kort. 4 røde kort samlet stopper spillet. Landes på et gevinstfelt med hhv. Tysk eller Dansk flag, tændes flag i tilsvarende opsparing. Landes på et gevinstfelt med guld pokal, tændes guld pokal genvejen på hovedskærmen efter spillets afslutning. 3 Tyske flag opsparer stopper spillet, tænder guld medalje genvejen på hovedskærmen og giver Super Flash. 3 Danske flag opsparer stopper spillet og giver Jackpot Flash.

GAME PLAN

Fodbold på hjul 3 giver flash gevinst. Vindes et af de to øverste '20' felter, flashes der ikke ved efterfølgende gevinster. I stedet stemples op i felterne over den stiplede linie. Rødt kort på centerlinien hjul 3 tænder et rødt kort. 4 røde kort samlet stopper spillet. Landes på et gevinstfelt med krystal pokal, tændes krystal pokal genvejen på hovedskærmen efter spillets afslutning. Vindes topgevinsten i højre søjle, stopper spillet, tænder krystal medalje genvejen på hovedskærmen og giver Super Flash. Vindes topgevinsten i venstre søjle, stopper spillet og giver Jackpot Flash.

KICK-OFF

Spillet spilles i 2 stadier. Først spilles om gevinstgivende terninger. Dette foregår udelukkende på centerlinien hjul 1 og koster ikke kredit. Er liniespil i gang, sættes liniespil på pause indtil flash spil startes. 'Pil Op' på hjul 1 aktiverer den næste terning i rækken. Aktiveres alle terninger, startes flash spil. 'Off-side' flag på hjul 1 slukker alle aktiverede terninger og starter flash spil med kun 1'eren tændt. Man kan på et hvilket som helst tidspunkt før et træ startede flash spil med de terninger man har fået aktiveret ved at trykke på knappen 'Start Flash Spil. Andet stadie er det gevinstgivende flash spil. Aktive terninger (1-6) giver flash gevinst. Flere gevinstgivende terninger på aktive linier giver tilsvarende antal flash gevinster. Rødt kort på centerlinien hjul 3 tænder et rødt kort. 4 røde kort samlet stopper spillet. Landes på et gevinstfelt med sølv pokal, tændes sølv pokal genvejen på hovedskærmen, efter spillets afslutning. Landes på et af de 4 øverste felter forbliver pågældende felt tændt og kan ikke vindes igen. Tændes begge felter længst til højre, stopper spillet, tænder sølv medalje genvejen på hovedskærmen og giver Super Flash. Tændes begge felter til venstre, stopper spillet og giver Jackpot Flash.

BAR FLASH

Én gevinst gives på 200, 400, 600 kredit eller Jackpot Flash.

SUPER FLASH

Der gives ét flash i de tilhørende felter. Landes på et felt med en genvej tændt, slukkes genvejen og starter Hall of Fame. Hver gang Super Flash afsluttes, flytter de tilhørende genveje én position til højre - genvejen længst til højre flyttes yderst til venstre.

HALL OF FAME

10 træk hvor 'Fodbold' symbol på hjul 3 giver gevinst. Lykkespil tæller ned efter første gevinst. Ved gevinst flashes mellem 200, 300, 400 kredit eller Jackpot Flash.

JACKPOT FLASH

Der gives én gevinst på +1, +5, +10, +20, +30, +40, +50, +60 Jackpot Spil. +30 til +60 Jackpot Spil kan kun vindes, såfremt genvejen til pågældende gevinstfelt er tændt. Vindes et felt med en tændt genvej, slukkes genvejen og skal tændes igen, før feltet atter kan vindes. Hver gang Jackpot Flash afsluttes, flytter de tilhørende genveje én position til højre - genvejen længst til højre flyttes yderst til venstre.

JACKPOT SPIL

BAR på aktiv gevinstlinie giver gevinst (kun én gevinst pr. spin), og lykkespil tæller ned efter 1. gevinst. Ved gevinst flashes mellem 600, 800, 1000, 1200, BANK 1 og BANK 2.

BANK 1 & 2

Bankerne kan vindes via Jackpot Spil og stiger lineært progressivt i takt med, at der spilles på maskinen. Vindes en bank, udbetales hele bankens pålydende på én gang og tilskrives maskinens kredit tæller. Er bankens pålydende værdi et ulige tal, rundes op til et lige tal.



Spillebeskrivelse

Vilkår

Spilleregler

Tryk på knapperne for yderligere information.