

LykkeSkrab

Rev. 16.06.2016

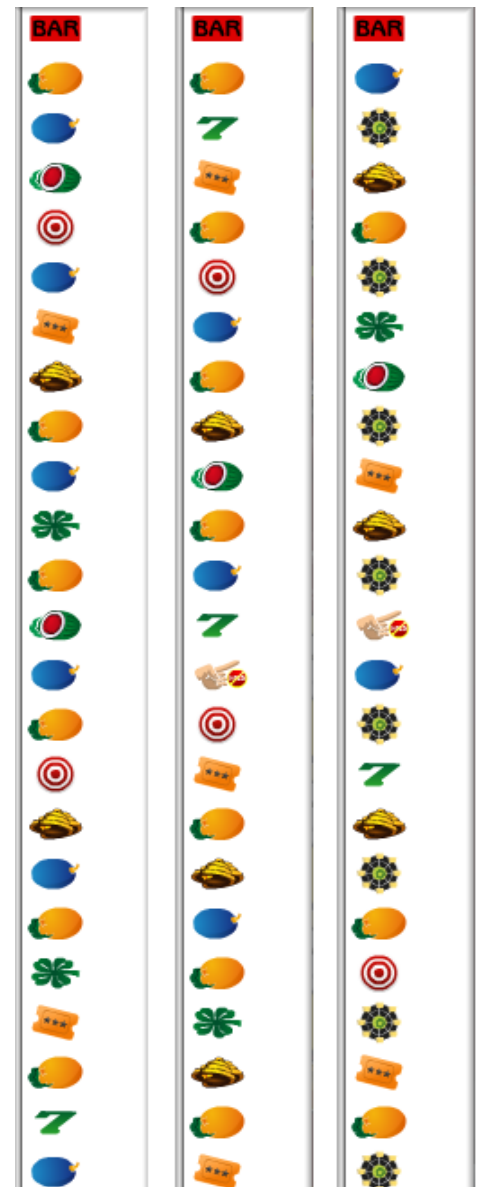
Spilleregler
Bånd oversigt
Gevinst oversigt
Featurespil

Spilleregler:

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

To symboler kan holdes 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:

Gevinsttavle

	200
	150
	100
	50
	14
	10
	8



3 x Appelsin giver 8 kredit, 3 x Blomme giver 10 kredit, 3 x Klokke giver 14 kredit, 3 x Melon giver 50 kredit, 3 x Syvtal giver 100 kredit, 3 x Kløver giver 150 kredit, og 3 x Bar giver 200 kredit.

3 x Skive giver Andejagt, 2 x Finger på hjul 2+3 giver Lykkeskrab, og 3 x Billet giver Parisierhjulet.

Featurespil:

- Andejagt
- Lykkeskrab
- Parisierhjulet

ANDEJAGT



3 x Skive på centerlinien giver Andejagt. Flash stopper i et af de fem felter, og giver 50 kredit, 100 kredit, 200 kredit, 400 kredit, eller Bank. Banken starter på 500 kredit, og vokser med 2 kredit for hver 50 træk der foretages på maskinen. Banken kan maksimalt være på 1200 kredit.



LYKKESKRAB

2 x Finger på hjul 2+3 giver Lykkeskrab.
Finger symbolerne kan IKKE holdes.

Spillepladens 9 felter kan skrabes enkeltvist, ved at trykke på dem,
eller samtidigt ved at aktivere autospil.

3 ens symboler på spillepladen giver gevinst, i henhold til gevinst oversigten.
Hvert spil er gevinstgivende, så der vil altid være mindst 1 x 3 ens symboler
på spillepladen.

Gevinst oversigt for Lykkeskrab:

Appelsiner	8 kredit
Blommer	10 kredit
Klokker	14 kredit
Meloner	50 kredit
Syvtaller	100 kredit
Kløvere	150 kredit
Bar	200 kredit
Billetter	Pariserhjulet
Skiver	Andejagt
Guldbarrer	1200 kredit
	+ Chance for Guld Jackpot



PARISERHJULET

Tre billetter på centerlinien starter Pariserhjulet.
Først flashes der om 8, 10, 12, 14 eller 16 lykkespil.

Herefter har man tilsvarende antal spil, til at ramme
et Pariserhjul på hjul 3.

Rammes et Pariserhjul, standser flashet på et af de
10 gevinstfelter, og udbetaler gevinsten på det på-
gældende felt.

Gevinstmulighederne er 10, 50, 100 eller 200 kredit.



KVIT ELLER DOBBELT

Kvit eller Dobbelt aktiveres/deaktiveres på den tilhørende knap på kontrolpanelet.

Enhver kredit gevinst, Guld Jackpot undtaget, kan gambles i Kvit eller Dobbelt.

Når Kvit eller Dobbelt er aktiveret, vil spillet starte umiddelbart efter en kredit gevinst er vundet.

Spillet går ud på at gætte, om det kort der trækkes, er rødt eller sort.

Gættes der korrekt fordobles gevinsten, og gættes der forkert er gevinsten tabt.

Der kan doubles lige så mange gange som man ønsker, indtil gevinstmaksimum på én million kredit opnås, eller til gevinsten tabes.

Man kan til enhver tid tage den samlede gevinst, ved at trykke på 'Tag Gevinst' knappen.

Man har 30 sekunder til at foretage sit valg. Herefter tages gevinsten automatisk, og Kvit eller Dobbelt featuren slås fra.

Autospil gambler ikke i Kvit eller Dobbelt



Kvit eller Dobbelt, som det ser ud i spillemaskinen.