



## Spillevejledning

### Spil 1

Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 10 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man gambler om at få 8 eller 12 lykkespil. Der kan kun gambles en gang. Hestesko giver gevinst. Hvis man får feltet "Søjlespil" flashes med de 3 søjler. Diamant på centerlinien giver 1 Spil Nudge. Denne adderes til banken og skal bruges inden spillet slutter. Når spillet slutter nulstilles antal Spil Nudge. Under spillet er der lys i feltet "3 sole giver Extra Chance". **NB:** Diamant på holdt hjul giver ikke Spil Nudge.

### Spil 2

Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 10 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man Gambler om at få 8 eller 12 lykkespil. Der kan kun gambles en gang. Terninger på hjulene tænder felterne i tavlen. Når en række er fuld udbetales gevinsten og efter næste start, starter rækken forfra. Diamant på centerlinien giver 1 Spil Nudge. Denne adderes til banken og skal bruges inden spillet slutter. Når spillet slutter nulstilles antal Spil Nudge. Under spillet er der lys i feltet "3 sole giver Extra Chance". **NB:** Diamant på holdt hjul giver ikke Spil Nudge, Terning på holdt hjul medregnes ikke.

### Spil 3

Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 10 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man Gambler om at få 8 eller 12 lykkespil. Der kan kun gambles en gang. Terningerne på hjul 1, 2 og 3 adderes og tænder et lys. Diamant på centerlinien giver 1 Spil Nudge. Denne adderes til banken og skal bruges inden spillet slutter. Når spillet slutter nulstilles antal Spil Nudge. Under spillet er der lys i feltet "3 Sole giver Extra Chance". **NB:** Diamant på holdt hjul giver ikke Spil Nudge, Terning på holdt hjul medregnes ikke i summen.

### Extra Chancen

Et flash. Vindes Extra Chance af 3 Meloner eller 3 hjelme udføres Extra Chance også under spil.

### Spil 4

Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 10 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man gambler om at få 8 eller 12 lykkespil. Der kan kun gambles en gang. **Søjle 1:** Hestesko giver gevinst. Hvis man får feltet "10 lykkespil søjle 2" skiftes til søjle 2 og søjle 1 stopper. **Søjle 2:** Hestesko giver gevinst. Hvis man får feltet "10 lykkespil søjle 3" skiftes til søjle 3 og søjle 2 stopper. **Søjle 3:** Hestesko giver gevinst. Diamant på centerlinien giver 1 Spil Nudge. Denne adderes til banken og skal bruges inden spillet slutter. Når spillet slutter nulstilles antal Spil Nudge. Under spillet er der lys i feltet "3 sole giver Extra Chance". **NB:** Diamant på holdt hjul giver ikke Spil Nudge.

### Spil 5

Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 10 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man gambler om at få 8 eller 12 lykkespil. Der kan kun gambles en gang. Der stepes frem med summen af Terningerne på hjul 1, 2 og 3. Diamant på centerlinien giver 1 Spil Nudge. Denne adderes til banken og skal bruges inden spillet slutter. Når spillet slutter nulstilles antal Spil Nudge. Under spillet er der lys i feltet "3 Sole giver Extra Chance" **NB:** Diamant på holdt hjul giver ikke Spil Nudge, Terning på holdt hjul medregnes ikke i summen.

### Citron - Blomme - Appelsin - Klokke

Et flash i de tilhørende felter.

### SUPER FLASH

Et flash i de tilhørende felter.

### VALGFRIT SPIL

Fritvalg mellem Spil 1-2-3-4 eller 5

### VALGFRIT DRAGESPIL

Ved start vælges Dragespil 1 eller 2.

### DRAGESPIL 1

Bar på centerlinien giver gevinst. Lykkespil tæller ned fra første træk. Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 50 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man gambler om at få 40 eller 60 lykkespil. Der kan kun gambles en gang.

### DRAGESPIL 2

Drage på centerlinien giver gevinst. Lykkespil tæller ned fra første træk. Ved start kan man Gamble om antal lykkespil. Tryk Start medfører at man får 30 lykkespil. Tryk Gamble medfører at man gambler om at få 20 eller 40 lykkespil. Der kan kun gambles en gang.