



Heute schon verspielt?

Wenn Glücksspiel Leiden schafft

Spiel- und Gewinnplan
Einsatz pro Spiel = 20 Cent. Das Spielgerät enthält vier Spielsysteme (1, 2, 3 und 4). Das jeweils aktuelle Spielsystem wird oben links mittels zweier Dioden angezeigt, wobei die folgende Zuordnung gilt: System 2: keine Diode leuchtet, System 3: nur die linke Diode leuchtet, System 4: beide Dioden leuchten, System 1: nur die rechte Diode leuchtet. Die Unterschiede der Spielsysteme sind am Ende dieses Abschnitts und im Abschnitt „Ausspielung bei 5 bis 12 SuS + Start“ angegeben. Die Häufigkeit der Stationen der Walzen ist ungleich verteilt.
Von 24 x 24 = 576 Stationen der beiden äußeren Walzen werden die mit jeweils mindestens einem einmal angezeigt. Die übrigen Stationen werden gleichmäßig 5-mal häufiger angezeigt. Die Häufigkeit der Stationen der mittleren Walze ist auf der Walze und im Abschnitt „Sonderspiele“ angegeben. Diese sind in der gleichen Reihenfolge rechts wie die Symbole links vom mittleren Walzenfenster angegeben. Die Walzen werden in jeder ihrer Stationen zufällig angehalten. Die linke Walze kann nachgesteuert, die mittlere und rechte Walze können vorzeitig (nicht gezielt) angehalten werden. Zeigen die Walzen dreimal den gleichen Betrag oder zweimal den gleichen Betrag und oder auf der mittleren Walze, wird dieser gewonnen. Bei bzw. auf der mittleren Walze allein werden 30 Cent bzw. 20 Cent gewonnen. gilt als 20 Cent- und als 30 Cent-Kombination. Bei 20 Cent und 30 Cent Kombination werden beliebige Auszahlungen. Bei zwei Kombinationen wird der höherwertige Gewinn gegeben. Bei Auszahlungen werden die Gewinne mit den in den Feldern angegebenen Wahrscheinlichkeiten erreicht, wie angegeben: 20 Cent bzw. 30 Cent-Gewinn wird jeweils auf der linken Walze und nachgesteuert, bei Spielsystem 1 und 2 mit und bei Spielsystem 2 mit gleichwahrscheinlich um ein oder zwei Stufen und in Spielsystem 4 nicht erreicht. Wird ein Merkmal auf der linken Walze gewonnen, so werden bei Spielsystem 4 und mit % um ein Feld weiter geschoben.

Jackpot
Die im jeweiligen Jackpot angegebene Kombinationen erhöhen ihn um eine Stufe. Die oberhalb des Jackpots dargestellte Kombination löst den Jackpot aus, wobei die im obersten leuchtenden Feld angezeigte Anzahl M bzw. J gegeben und anschließend das unterste Feld beleuchtet wird. Bei einem SuS-/J-/M-Zählerstand > 0 wird kein Jackpot ausgelöst oder verändert.

Bonus
Bei den dargestellten Kombinationen und bei Risikoverlust von 40 J oder 50 J wird der zugehörige Bonuspfel beleuchtet. Werden 10 bzw. 12 SuS beim Risiko in die DIEGO-Ausspielung verloren, so wird der nächste noch unbeschaltete Teil des entsprechenden dreifelligen Bonus-Pfeiles beleuchtet. Wird ein Feld, von dem ein vollständig leuchtender Bonuspfel ausgeht, erreicht, so wird auf das Feld erhöht, auf das der Pfeil zeigt, und der Pfeil gleitet. Erleuchtet dadurch der letzte einseitige Pfeil, wird auf der gegenüberliegenden Seite der Pfeil „Bonus durch Risikoverlust“ beleuchtet.

Risiko
Riskierbare Beträge und SuS/J/M werden durch Aufleuchten in den Risikofeldern angezeigt, wobei das Feld des möglichen Gewinnes und das Feld 00 bzw. 25 J bei 60 M, bei SuS-/J-/M-Zählerstand gleich 0 5 SuS bei 40 J und 6 SuS bei 50 J, in J und M 20 J bei 40 J und 50 M bei 100 M blinken. Durch Betätigen einer 1-1-Taste wird eines dieser Felder mit gleicher Wahrscheinlichkeit ausgewählt. Wird ein Geldbetrag größer 80 Cent bei SuS-/J-/M-Zählerstand gleich 0 verrisikot, so wird für das nächste Spiel kein Einsatz angebracht. Bei 20 Cent- bzw. 30 Cent-Gewinnen mit bzw. auf der mittleren Walze können 20 Cent bzw. 30 Cent auf das Feld riskiert werden, auf das der leuchtende Pfeil zeigt. Anschließend wird der nächsthöhere Pfeil beleuchtet. Der höchste riskiert wurde; danach wird er gelöscht und der unterste Pfeil beleuchtet. Wird hierbei ein Risiko auf 160 Cent bzw. 200 Cent oder höher angeboten und wird nicht riskiert, so werden 20 Cent auf 80 Cent bzw. 30 Cent auf 100 Cent erhöht und für das nächste Spiel, falls nicht schon ein Einsatz erfolgt, kein Einsatz abgebucht. Bei SuS-/J-/M-Zählerstand größer 0 wird bei oder auf der mittleren Walze 200 Cent und sonst 160 Cent und anschließend 40 Cent zum Risiko angeboten. In Sonderspielen kann das Risiko durch Betätigen einer der schnell blinkenden 1-1-Tasten unterschiedlich gewählt werden. Nicht riskiert werden können: Beträge in Verbindung mit Sonderspielen; Beträge in SuS bei einem SuS-/J-/M-Zählerstand von 2 und in J und M, außer bei , oder auf der mittleren Walze.

Münzspeicher
Das eingeworfene Geld und die Gewinne werden gespeichert. Erreicht der Münzspeicher 20 €, 40 €, 60 € oder 80 €, wird ein Teilbetrag automatisch zur Münzspeicherzahl. Leuchtet zu Spielbeginn das große Feld am Münzspeicher, wird für das Spiel kein Einsatz abgebucht. Nach Betätigen der Auszahlungstaste wird der gespeicherte Betrag ausgezahlt. Durch Betätigen der Starttaste wird die Auszahlung beendet und ein neues Spiel gestartet.

Ausspiel-Automatik (Risiko)
Ein-Lini-Ausspielung (wenn entsprechende Startfelder nach Drücken der Stopptaste blinken) mit der rechten Stopptaste. Leuchtet ein Startfeld, so die Automatik eingeschaltet und bei Erreichen des Feldes wird automatisch die dazugehörige Risiko-Ausspielung gestartet. Die Ausspiel-Automatik für Vermeidung vor der Risiko-Automatik. Nach Betätigen einer beliebigen Taste ist die Ausspiel-Automatik für das nächste Spiel einhaltbar.

Bremer Fachstelle Glücksspielsucht
www.gluecksspielsucht-bremen.de

Lassen Sie es nicht zu, dass Ihr Spiel Sie und Ihre Familie in Schwierigkeiten bringt

Suchen Sie sich Hilfe

Bremen Mitte: 0421 9897927

Bremen Nord: 0421 66063207

kurzfristig, vertraulich, kompetent, kostenlos