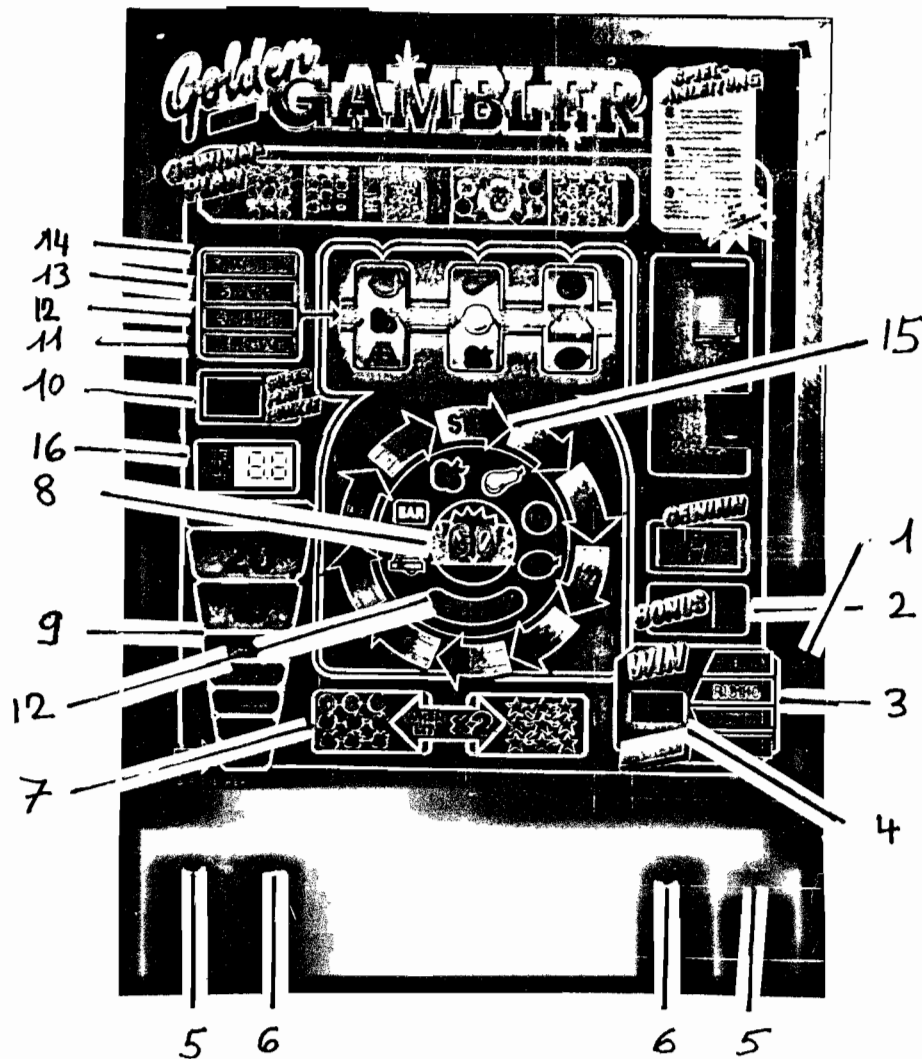


Spielbeschreibung

für den

GOLDEN GAMBLER 20+

Höchstgewinn: Fr. 20.-- plus 20 Sonderspiele

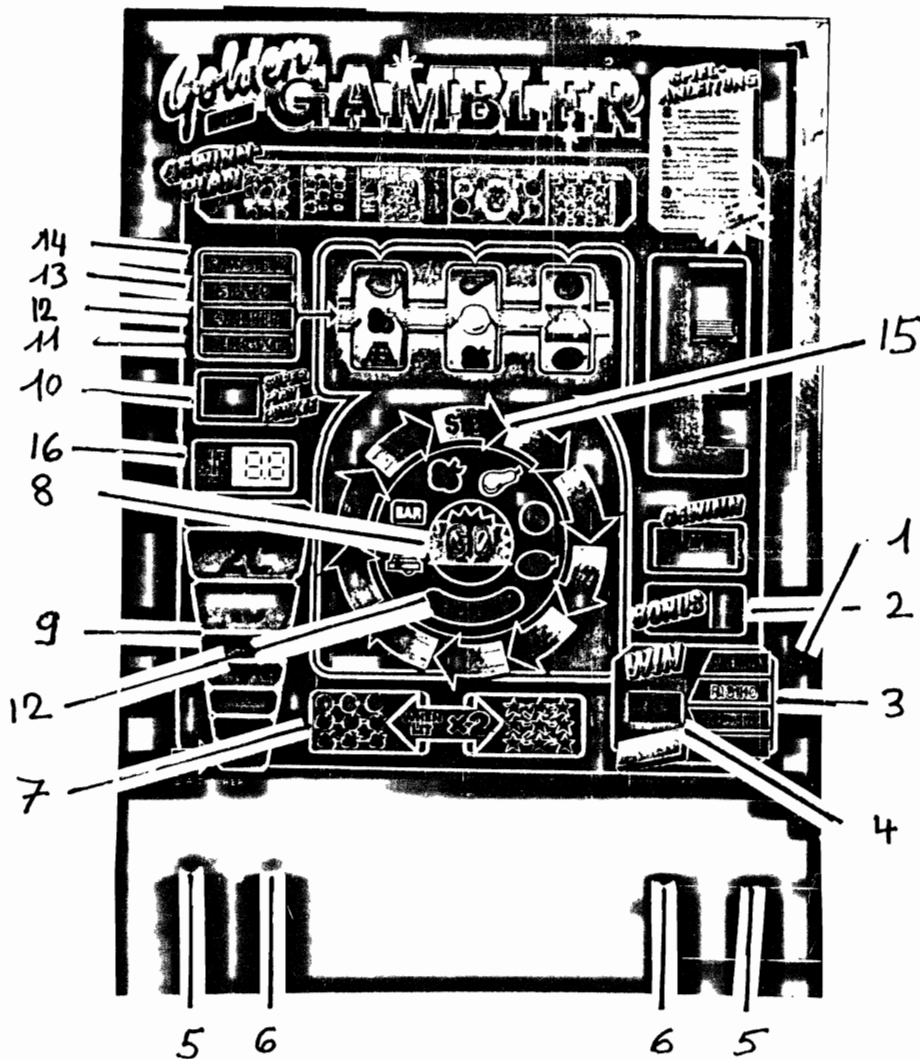


Spielbeschreibung

für den

GOLDEN GAMBLER 20+

Höchstgewinn: Fr. 20.-- plus 20 Sonderspiele



Die Abbildung auf der Seite 1 zeigt die Frontansicht des Golden-GAMBLER's 20+. Die numerierten Pfeile bezeichnen die für den Spielablauf massgebenden Merkmale.

- 1: Gewinn-Anzeige
- 2: Bonus-Anzeige
- 3: Wahlfelder für die verschiedenen Spielphasen:
 - Super-Spiel
 - Risiko (doppelt oder Bonus)
 - Hauptgewinn oder Bonus (Top-Risiko)
 - Auszahlung
- 4: Anzeige des Risiko-Einsatzes
- 5: STOP/RISIKO-Wahl-Taste
- 6: TASTE für Play-Spiele
- 7: Zusatz-Gewinnplan
- 12: JOKER-Spiele
- 8: GO-Spiele
- 9: Super Play Zusatz-Gewinn-Anzeige
- 10: Anzeige: Super Playspiele
- 11: Anzeige: Walzenwiederstart
- 12: Anzeige: JOKER
- 13: Anzeige: STEP
- 14: Anzeige: MYSTERY
- 15: Geschicklichkeitsspiel
- 16: Sonderspielanzeige nur für Golden GAMBLER 20+

Spielstart

Das Spiel wird durch Einwerfen des Einsatzes gestartet.. Die drei Walzen beginnen sich sofort zu drehen und bleiben nach kurzer Zeit zufällig stehen. Zeigen die Fenster auf der mittleren Linie (Pay- Line) eine Symbolkombination gemäss der Gewinnpläne an, stellt der Golden GAMBLER den entsprechenden im Gewinnplan angegebenen Gewinn in Aussicht. Nun hat der Spieler die Möglichkeit zwischen (Pfeil 3) "Auszahlung" oder dem nachfolgend beschriebenen Risikospiel oder Super Playspiel zu wählen.

Pfeil Nr. 1 Gewinn-Anzeige

Der dem Spieler angebotene Gewinn erscheint in der Gewinnanzeige.

Pfeil Nr. 2 Bonus-Anzeige

Stellt der Golden GAMBLER keinen Gewinn in Aussicht resp. ist die Lichtmarke beim Risikospiel auf dem Feld "LOSE" stehengeblieben, kann der Spieler durch richtiges Stoppen der Geschicklichkeit einen Bonuspunkt gewinnen.

Pfeil 3 Wahlfelder für weitere Spielphasen

- Super Play Spiele

Drückt der Spieler nun die Stoptaste, erscheint der ganze Gewinn (von der Gewinnanzeige -Pfeil 1-) in der Super Play-Anzeige (Pfeil 10). Der Spielvorgang ist wie bei den normalen Spielen mit dem Unterschied:

- a. die Gewinne werden ihm sofort in die Super Play-Anzeige übertragen.
- b. Wenn bei der dritten Walze auf der Pay-Line ein Symbol mit rotem Hintergrund zu liegen kommt, wird das zuunterst liegende Super Play-Feld (Pfeil 9) beleuchtet. Erscheint beim nächsten Walzenlauf wiederum ein Symbol mit rotem Hintergrund, wird das nächsthöhere Feld beleuchtet. Sollte jedoch bei einem Spiel auf der dritten Walze ein Symbol mit weissem Hintergrund erscheinen, erlöschen die Felder. War zuletzt ein Feld mit einer Zahl beleuchtet, wird diese Punktzahl in der Super Play-Anzeige gutgeschrieben.
Der Spieler kann jederzeit durch Drücken der Stop-Taste die Anzahl Super Playspiele wieder in die Gewinnanzeige (Pfeil 1) übertragen und kann wieder zwischen den Offerten: Super Play-Spiele, Risiko, TOP-Risiko, Auszahlung wählen.

- RISIKO-Feld

Drückt der Spieler nun die Stoptaste, wird der ganze Gewinn (doppelt oder Bonus) riskiert. Das Risikospiel kann auf diese Weise bis zum Erreichen des Höchstgewinnes oder eines Bonusgewinnes weitergeführt werden.

Würde die Summe des erfolgreich riskierten Betrages den Höchstgewinn übersteigen, wird trotzdem nur der Höchstgewinn angeboten. Bei einem Verlust bleibt dafür noch der riskierte Betrag, vermindert durch die Differenz zum Höchstgewinn, bestehen.

- TOP-RISIKO

Kann ausser beim Höchstgewinn, bei jedem Gewinn gewählt werden.

Drückt der Spieler nun die Stoptaste, wird mit dem ganzen Gewinn im Gewinnfeld direkt auf den Höchstgewinn oder Bonus gesetzt.

- Auszahlung

Das Risikospiel kann auf jeder Stufe unterbrochen werden, indem der Spieler die jeweils neu laufende Lichtmarke auf dem Feld "Auszahlung" stoppt.

Pfeil 4 Anzeige des Risiko-Einsatzes

In dieser Anzeige wird der Einsatz für das Risikospiel angezeigt. (Siehe oben, Absatz RISIKO-Feld / TOP-RISIKO)

Pfeil 5 STOP/RISIKO-Wahl-Taste

Mit dieser Taste kann der Spieler folgende Entscheide treffen:
1. Bei einem Gewinn, ob er eine weitere Spielphase wählen möchte, oder ob er die Auszahlung wünscht. 2. Die SUPER PLAY SPIELE jederzeit wieder in die Gewinnanzeige (1) übertragen. 3. In der Geschicklichkeitsphase die Lichtmarke stoppen. 4. Durch Drücken dieser Taste, die angebotenen WIEDERSTART-, JOKER-, STEP-Offerten annehmen.

Pfeil 6 TASTE für Playspiele

Mit dieser Taste werden die SUPER PLAY SPIELE gestartet.

Pfeil 7 Zusatz-Gewinnplan

Sind die gleichen 3 Symbole in der Pay-Line wie auf der Zusatz-Gewinn-Anzeige resp. 3 Sterne bei den Walzen ersichtlich, leuchten im Pfeilkreis 3 - 4 Pfeile auf. Die Pfeilkette beginnt sich im Kreis zu drehen und hält nach kurzer Zeit zufällig an. Bleibt dadurch das Feld "STOP" durch einen der Pfeile beleuchtet, wird die ursprüngliche Offerte verdoppelt. Andernfalls bleibt es bei der einfachen Gewinnofferte.

Pfeil 8 GO - Spiele

Ergibt die Offerte auf der PAY-LINE drei "GO" Symbole, wird das "GO-Spiel" angeboten. Dabei leuchtet in der Mitte des Kreises das Feld "GO" auf. Nun werden im Uhrzeigerkreis die Symbole Glocke, BAR, Kirsche, Birne, Orange oder Zwetschge beleuchtet, wobei eines dieser Symbole zuletzt zufällig beleuchtet bleibt. Gleichzeitig beginnen 1 - 6 der zehn Pfeile zu blinken und eine zufällig ermittelte Anzahl Pfeile (2 bis 6) bleiben beleuchtet.

Jetzt muss der Spieler versuchen, so viele Spielstarts (ohne Einsatz) wie möglich vorzunehmen, um auf allen drei Walzen das im unteren Kreis leuchtende Symbol zu erhalten. Die Zeit für den Spieler ist jedoch wie folgt begrenzt: es wird jeweils nach 4 Sek. ein weiterer Pfeil angezündet. Die Zeit ist abgelaufen, wenn alle 9 Pfeile inkl. das STOP-Feld beleuchtet sind. Ist es dem Spieler gelungen, die drei Symbole auf den Walzen zu erhalten, wird ihm der entsprechende Gewinn in Aussicht gestellt, wenn nicht, erhält er eine Bonusofferte.

Pfeil 9 SUPER PLAY Zusatz-Gewinn-Anzeige

(Siehe Pfeil 3, Abs. b)

Wenn in der SUPER PLAY Spielphase bei der dritten Walze auf der PAY-LINE ein Symbol mit rotem Hintergrund zu liegen kommt, wird das zuunterst liegende Super Play-Feld (Pfeil 9) beleuchtet. Erscheint beim nächsten Walzenlauf wiederum ein Symbol mit rotem Hintergrund, wird das nächsthöhere Feld beleuchtet. Sollte jedoch bei einem Spiel auf der dritten Walze ein Symbol mit weissem Hintergrund erscheinen, erlöschen die Felder. War zuletzt ein Feld mit einer Zahl beleuchtet, wird diese Punktzahl in der SUPER PLAY Anzeige gutgeschrieben.

Pfeil 10 Anzeige: SUPER PLAYSPIELE

(Siehe Pfeil 3, -SUPER PLAY SPIELE)

Pfeil 11 Walzenwiederstart

Wenn zwei Walzen gleiche Symbole zeigen, kann zufällig das Feld Wiederstart aufleuchten und der Spieler hat bis zu viermal eine Chance für einen Wiederstart derjenigen Walze, auf der das dritte Symbol fehlt.

Pfeil 12 JOKER-Spiele

Bei etlichen Früchtesymbolen der drei Walzen sind zusätzlich Zahlen angebracht. Erscheinen auf der PAY-LINE Zahlen, ergeben sich folgende Spielmöglichkeiten:

Summe der Zahlen =

1 bis 3: es gibt keine Zusatzspiele

Summe 4: JOKER, blinkt das JOKER-Feld, muss der Spieler während dem viermaligen Aufleuchten dieses Feldes die STOP-Taste drücken, nun folgt eine Ausspielung auf den Symbolfeldern im unteren Kreis, wobei nach kurzer Zeit ein Symbol zufällig beleuchtet bleibt. Kann dieses Symbol auf der Walze ein für einen Walzengewinn noch fehlendes Symbol ersetzen, wird der entsprechende Gewinn angegeben. Ist dieses Symbol eine Kirsche, ergibt sich zumindest eine 2fache Gewinnofferte.

Pfeil 13 STEP

Summe 5: Nachdem die drei Walzen zufällig stehengeblieben sind und die Zahl auf der PAY-LINE die Totalsumme 5 ergeben hat, leuchtet das Feld STEP auf und der Spieler kann während dem viermaligen Aufleuchten dieses Feldes die STOP-Taste drücken. Dadurch sucht sich das Gerät automatisch innerhalb der in den drei Fenstern sichtbaren neun Symbolen eine optimale Walzengewinnkombination aus.

Pfeil 14 MYSTERY

Summe 6: MYSTERYspiel. Die Walzen werden mehrmals kurz gestartet und bleiben dann wieder stehen. Erscheinen Zahlen auf der Pay-Line, werden diese als Gewinnmultiplikator des Einsatzes in der Gewinnanzeige aufaddiert und der ursprüngliche Einsatz wird entsprechend multipliziert.

Pfeil 15 Geschicklichkeitsspiel

Ist die Offerte festgesetzt, hat der Spieler seine Geschicklichkeit einzusetzen. Er muss die im Kreis von Pfeil zu Pfeil wandernde Lichtmarke mittels einer STOP-Taste dann stoppen, wenn sie sich im oberen "STOP-Feld" befindet.

Pfeil 16 Sonderspielanzeige nur beim Golden GAMBLER 20+

Die Sonderspiele können über das Risikospiel gewonnen werden. Wenn beim Risikospiel der Höchstgewinn von Fr. 20.-- erreicht ist, kann der Spieler weiter "gamblen" und erhält auf diese Weise die begehrten "Sonderspiele".

Die Sonderspiele selbst sind Spiele mit normalem Einsatz, jedoch mit einem sicheren Gewinn zwischen Fr. 2.-- und Fr. 20.-- je Spiel. Während dieser Spielphase sind nur Walzengewinne möglich und das Risikospiel ist, ausser beim letzten Sonderspiel, ausgeschlossen.

Der "Golden GAMBLER" ist das Geldspielgerät mit den meisten

GEWINN-VARIANTEN:

1. Walzengewinn direkt
2. Walzengewinn mit Wiederstart
3. Walzengewinn mit JOKER
4. Walzengewinn mit STEP
5. Walzengewinn MYSTERY
6. Walzengewinn mit G O - Spielen N E U
7. SUPER PLAY SPIELE
8. SUPER PLAY SPIELE mit Zusatz Gewinn (Pfeil 9) N E U
9. Bonusgewinn

Gewinnerhöhungen:

10. TURBO-Gewinnverdopplung
11. RISIKO Spiele
12. TOP-RISIKO-Spiele

Der "Golden GAMBLER" ist bei den Spielern beliebt, weil er einen einfachen, vielseitigen und faszinierenden Spielablauf hat.

Auch beim längeren Spielen bringt der "Golden GAMBLER" Abwechslung und regelmässige Gewinne.

Wir wünschen allen Spielern viel "Spass am Spiel".

THEURER-Electronic

Armin Theurer

Güterstrasse 91

4053 B a s e l

Tel. 061 / 22 59 77

WICHTIG: Bei irgend welchen Spiel- oder Walzenfehlern, zuerst ein TOTAL-RESET vorzunehmen, bevor der Steuer- oder Tonprint ausgetauscht wird.
(Vorsicht, die Buchhaltung wird somit gelöscht).

TOTAL-RESET:

1. Strom unterbrechen (Stecker ausziehen)
2. RESET-Schalter von PLAY auf RESET stellen (auf dem Steuerprint oben/Mitte)
3. Strom einschalten
4. ca. 3-4 Sekunden warten (Walzen laufen)
5. RESET-Schalter wieder auf PLAY stellen

Elektronische Buchhaltung + Computer stellen sich automatisch auf 0.

HOPPER:

ACHTUNG: Hopper 24 VOLT. Andere Hopper können 12 oder 220 Volt haben.

Münzen: Erstauffüllung mindestens 500 Münzen (Leerspielungen)

Hopper leeren: Testschalter auf TEST stellen. Kurz auf die rechte Stoptaste drücken, (Zahlen 1, 2, + 3 leuchten im Bonusspeicher) jetzt die linke Stoptaste drücken (solange gedrückt wird läuft der Hopper).

Münzprüfer: MARS

Münzeinwurf Fr. 1.-- brauner Stecker vom Münzprüfer
(Löcher von unten nach oben Nummeriert)
Nr. 4 Kabel braun/blau
Nr. 5 schwarz
Nr. 6 orange/rot
Nr.10 gelb/schwarz
Nr.14 schwarz

Münzeinwurf Fr. 2.-- Nr. 3 braun/blau
Nr. 5 schwarz
Nr. 6 orange/rot
Nr.11 gelb/schwarz
Nr.14 schwarz

TEST - Programm

Test-Programm + Einstellen der verschiedenen Gewinnarten + Gewinnhöhen funktioniert nur bei offener Tür.

1. Tür öffnen und den TEST-Schalter auf TEST schalten.

Wenn keine Störungen vorgekommen sind, ist jetzt alles dunkel, bei vorherigen Störungen würden diese durch folgende Zahlen im RISIKO-Display anzeigen.

Zahlen 1-6 = Total aus den Walzen 1 + 2 + 3, durch nochmaliges Antippen der rechten Stop-Taste, erfolgt jede Walze einzeln.

01 = Walze 1 nicht synchron

02 = Walze 2 nicht synchron

03 = Walze 3 nicht synchron

10 = Hopper leer /klemmt

11 = Hopper-Switch zu lange aktiviert.

12/20 = Münzprüfer-Switch zu lange aktiviert.

Diese TILT's können jetzt durch Drücken des Manipulations-Knopfes (roter-Knopf) beim Test-Schalter wieder auf 0 gestellt werden.

2. Durch Drücken der rechten STOP-Taste

beginnt im BONUS-Speicher die Zahlen der TEST-GRUPPEN, 1, 2, + 3 aufzublinden.

Zahl 1: Game over "Lichtspiel"

durch ein weiteres Drücken mit der rechten STOP-Taste bei der Zahl 1

Jetzt hat man die Möglichkeit mit der "linken" STOP-Taste die Zahl 0 oder 1 im Gewinnspeicher zu erhalten, (andere Zahlen haben keine Funktion) dies bedeutet, dass die Wiederholung des Lichtspieles im Game over verändert werden kann. (0 = öfters, 1 = weniger).

Nach jeder TEST-GRUPPE, muss der Test-Schalter auf Play und sofort wieder auf TEST gestellt werden)

Zahl 2: Buchhaltung

drückt man mit der rechten STOP-Taste bei der Zahl 2 erscheint die Buchhaltung:

- 1 im Gewinnspeicher erscheinen die Anzahl Einwürfe
- 2 durch ein Drücken auf der rechten STOP-Taste erscheint die Anzahl-Auszahlungen (Münzen)
- 3 durch ein Drücken auf der rechten STOP-Taste erscheint der entsprechende Auszahl - % - Satz, dieser wird noch von 2 unsichtbaren Banken beeinflusst und hängt nicht alleine von den Ein- und Auszahlungen direkt zusammen.
- 4 Anzahl SUPER-PLAY
- 5 Gewinne im SUPER-PLAY
- 6 Nur im Golden GAMBLER 20+
Anzahl Sonderspiele
- 7 Gewinnsumme in den Sonderspielen

Alle Zahlen können jeweils mit der roten Manipulationstaste wieder auf 0 gestellt werden.

3. Durch Drücken der rechten STOP-Taste

beginnen im BONUS-Speicher die Zahlen 1, 2, + 3 aufzublinden.

Zahl 3: Diverse TEST's

durch ein weiteres Drücken mit der rechten STOP-Taste beim Aufleuchten der Zahl 3,

beginnt der Display-TEST.

es leuchten nacheinander alle Zahlen auf. Diese können jederzeit mit der "linken" STOP-Taste angehalten werden.

(Durch ein weiteres Drücken auf der "rechten" STOP-Taste erscheint im Bonus-Speicher die Zahl 2)

Lampen-TEST "Bonus-Speicher 2"

Es beginnt nun jede Lampe auf dem Lampenprint nacheinander aufzuleuchten und zugleich erscheint im Gewinnspeicher die entsprechende Lampen-Nummer.

(Durch ein weiteres Drücken auf der "rechten" STOP-Taste erscheint im BONUS-Speicher die Zahl 3)

Latch-TEST "Bonus-Speicher Zahl 3"

Im Gewinn-Speicher leuchten jetzt folgende Nummern auf:

- 0 - 7 = Latch ohne Dioden
- 10 - 17 = Latch mit Dioden

(Durch ein weiteres Drücken auf der "rechten" STOP-Taste erscheint im Bonus-Speicher die Zahl 4)

Melodie / TON - TEST "Bonus-Speicher Zahl 4"

Nun ertönen nacheinander die verschiedenen Töne und im Gewinn-Speicher leuchten die entsprechenden Nummern auf.

(Durch ein weiteres Drücken auf der "rechten" STOP-Taste erscheint im Bonus-Speicher die Zahl 5)

SWITCH - TEST "Bonus-Speicher Zahl 5"

Die verschiedenen Switch sind nummeriert und diese Nummern leuchten, wenn die Switch geschlossen sind, wie folgt auf:

- 14 Münzprüfer
- 15 Münzprüfer-Zusatz-Sicherung (nicht eingebaut)
- 110 Hopper-Switch
 - 1 linke STOP-Taste
 - 13 rechte STOP-Taste
 - 2 Superspiel-Taste links
 - 3 Superspiel-Taste rechts
- 10 Manipulations-Switch
- 102 Tür-Switch

Sollten Sie vergessen nach dem TEST den TEST-Schalter wieder auf PLAY zu stellen, geschieht dies beim schliesen der Tür automatisch.

Einstellen der entsprechenden Gewinn-Typen + Gewinn-Höhe

1. roter Manipulationsknopf drücken + halten.
2. Münze einwerfen
3. Mit der "rechten" STOP-Taste die gewünschten GEWINN-Höhen im Gewinn-Display einstellen.
4. Mit der "linken" STOP-Taste den gewünschten GEWINN-TYP im Risiko-Display einstellen. (siehe Liste)
5. roter Manipulationsknopf loslassen

das Spiel startet auf normale Weise und gibt den gewünschten Gewinn-Typ und die gewünschte Gewinn-Höhe.

Für alle Manipulations-Spiele wird der Zähler und die interne Bank nicht beeinflusst.

Gewinn = BONUS

- Typ 0 = durch die Walzen direkt
- 1 = Wiederstart ohne Glück
- 2 = JOKER mit der Punktzahl 4 ohne Glück
- 3 = GO GO GO ohne Glück

Gewinn = 2

Typ 0 = 1 Kirsche auf der Walze direkt
 1 = Wiederstart - 1 Kirsche
 2 = STEP - 1 Kirsche
 3 = JOKER - 1 Kirsche
 4 = GO GO GO - 1 Kirsche

Gewinn = 4

Typ 0 = 2 Kirschen direkt auf den Walzen
 1 = STEP - 2 Kirschen
 2 = JOKER - 2 Kirschen
 3 = GO GO GO - 2 Kirschen

Gewinn = 5

Typ - 3 Sterne TURBO ohne Erfolg

Gewinn = 6

Typ 0 = 3 Kirschen direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 1 = 3 Zitronen direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 2 = Wiederstart - 3 Kirschen TURBO ohne Glück
 3 = Wiederstart - 3 Zitronen TURBO ohne Glück
 4 = STEP - 3 Kirschen TURBO ohne Glück
 5 = GO GO GO - 3 Kirschen TURBO ohne Glück

Gewinn = 10

GOLDEN GAMBLER 100

Typ 0 = 3 Orangen direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 1 = 3 Birnen direkt auf den Walzen
 2 = 3 Aepfel direkt auf den Walzen
 3 = Wiederstart - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 4 = Wiederstart - 3 Birnen
 5 = Wiederstart - 3 Aepfel
 6 = STEP - 3 Birnen
 7 = JOKER - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 8 = 3 Sternen TURBO mit Glück
 9 = GO GO GO - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 10 = GO GO GO - 3 Birnen

GOLDEN GAMBLER 20/20+/25

Typ 0 = 3 Orangen direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 1 = 3 Birnen direkt auf den Walzen
 2 = 3 Aepfel direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 3 = Wiederstart - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 4 = Wiederstart - 3 Birnen
 5 = Wiederstart - 3 Aepfel TURBO ohne Glück
 6 = STEP - 3 Birnen
 7 = JOKER - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 8 = 3 Sterne TURBO mit Glück
 9 = GO GO GO - 3 Orangen TURBO ohne Glück
 10 = GO GO GO - 3 Birnen

Gewinn = 12

Typ 0 = 3 Kirschen direkt auf den Walzen TURBO mit Glück
 1 = Wiederstart - 3 Kirschen TURBO mit Glück
 2 = STEP - 3 Kirschen TURBO mit Glück

Gewinn = 20

GOLDEN GAMBLER 100

Typ 0 = 3 Orangen direkt auf den Walzen TURBO mit Glück
 1 = 3 Zwetschgen auf den Walzen
 2 = 3 Glocken direkt auf den Walzen TURBO ohne Glück
 3 = Wiederstart - 3 Orangen TURBO mit Glück
 4 = Wiederstart - 3 Zwetschgen
 5 = Wiederstart - 3 Glocken TURBO ohne Glück
 6 = STEP - 3 Zwetschgen
 7 = JOKER - 3 Orangen TURBO mit Glück
 8 = GO GO GO - 3 Orangen TURBO mit Glück
 9 = GO GO GO - 3 Zwetschgen
 10 = GO GO GO - 3 Glocken TURBO ohne Glück

GOLDEN GAMBLER 20/20+/25

Typ 0 = 3 Orangen direkt auf den Walzen TURBO mit Glück
 1 = 3 Zwetschgen auf den Walzen
 2 = 3 Glocken direkt auf den Walzen
 3 = Wiederstart - 3 Orangen TURBO mit Glück
 4 = Wiederstart - 3 Zwetschgen
 5 = Wiederstart - 3 Glocken
 6 = STEP - 3 Zwetschgen
 7 = JOKER - 3 Orangen TURBO mit Glück
 8 = GO GO GO - 3 Orangen TURBO mit Glück
 9 = GO GO GO - 3 Zwetschgen
 10 = GO GO GO - 3 Glocken

Gewinn = 40 (nur GOLDEN GAMBLER 100)

Typ 0 = 3 Glocken direkt auf den Walzen TURBO mit Glück
 1 = Wiederstart - 3 Glocken TURBO mit Glück

MAXI-Gewinne

0 = 3 BAR direkt auf den Walzen
 1 = STEP - 3 BAR
 2 = JOKER - 3 BAR
 3 = GO GO GO - 3 BAR
 Golden GAMBLER 20+) Einstellen: 20 / 0 / 20=Fr. 20.-- + 20 SONDERSPIELE

MYSTERY = Zahl 22

WICHTIG: Funken-Antenne

- Ist sie zu schwach eingestellt, kann es vorkommen, dass mit Feuerzeugen auf die Electronic "geschossen" wird.
- Ist sie zu stark eingestellt, ist folgendes möglich: a. kommt ein Spieler mit einer Münze an den Münzeinwurf, so erlöscht sofort ausser der Neolampe das ganze Spielfeldlicht. b. Wenn der Hopper auszahlt, kann es vorkommen, dass die Auszahlung unterbricht und ausser dem Neonlicht das ganze Spielfeld auslöscht.

Sie können am Potentiometer die Empfindlichkeit optimal einstellen.

(Potentiometer ist im Steuerprint Teil: unten / rechts)