

SPIEL- UND GEWINNPLAN

1 MERKUR ACTION GAMES

Merkur Action Games werden auf einem speziellen Screen abgespielt. Pro Merkur Action Game wird eine Ausspielung auf dem dargestellten MERKUR-Stern gegeben. Die Gewinne werden an den Strahlen des MERKURS angezeigt.

2 15 SAMURAI

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Samurai“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei 3 x „Gong“ (Scatter) werden 10 Freispiele gewonnen, in denen jeder „Samurai“ bis zum Ende der Freispiele erhalten bleibt. Einsatz 5 bis 400 Punkte.

3 ALLES SPITZE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird mit einer Walze mit einem sichtbaren Symbol gespielt. „Käfer“, „Münze“ und „Kleeblatt“ erhöhen ihren jeweiligen Jackpotturm um eine Stufe. „Merkur“ erhöht alle Türme um eine Stufe. Befindet sich ein Jackpotturm auf der höchsten Stufe, wird ein Direktgewinn gegeben. Erreichen alle drei Jackpottürme die höchste Stufe, wird einmalig der Hauptgewinn und für die darauf folgenden Spiele Direktgewinne gegeben. Der JACKPOT zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Türmen an. Der JACKPOT kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf den Punktespeicher übernommen werden. Bei Einlauf von „Teufel“ werden die Jackpottürme und der JACKPOT zurückgesetzt. Spiel und Einsatz können nur bei JACKPOT gleich Null gewechselt werden. Die „Autostart“-Grenze ist einstellbar. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

4 BLAZING STAR

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

5 CLONE BONUS

Es wird mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. Bei drei Symbolen auf einer Gewinnlinie wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Erscheinen die drei Teile von BONUS auf einer Gewinnlinie wird das KLON-Feature mit 10 Freispielen gestartet, bei dem zu Beginn ein Symbol ausgewählt wird, das sich bei Erscheinen auf allen drei Walzen auf alle Positionen erweitert. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

6 CONVERTUS AURUM

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Alchemist“ ersetzt alle Symbole außer SCATTER. Sind 3, 4 oder 5 SCATTER sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10, 15 oder 30 Freispiele gegeben. In jedem Freispiel wandelt der „Alchemist“ A, K, Q, J und 10 zu Goldbarren. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

7 DOPPELBUCH

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es kann wahlweise die Variante „EINZELBUCH“ oder „DOPPELBUCH“ auf 5 Gewinnlinien gespielt werden, wobei jeweils gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen wird. Mindestens 3 x „Schriftrolle“ löst je nach Variante 10 oder 15 Freispiele aus. Für diese Freispiele werden bei der Variante „EINZELBUCH“ ein und bei „DOPPELBUCH“ zwei SPEZIAL-Symbole ausgewählt. Diese breiten sich bei Erscheinen auf die ganze Walze aus und werden „scattered on line“ ausgewertet. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei „EINZELBUCH“ und 10 bis 200 Punkte bei „DOPPELBUCH“.

8 DOUBLE FROOTASTIC

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gemäß Gewinnplan gewonnen. Sind von der linken bis zur mittleren Walze 9-mal „Pflaume“, „Orange“, „Zitrone“ oder „Kirsche“ sichtbar, so wird der Gewinn verdoppelt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

9 DRAGON'S TREASURE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Mindestens 3 x „Drache“ löst 10 Freispiele aus. Zu Beginn hat der Spieler die Möglichkeit, ein Symbol auszuwählen, das sich während der Freispiele bei Erscheinen auf der ganzen Walze ausbreitet und „scattered on line“ ausgewertet wird. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

10 EL TORERO PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Torero“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei 3 x „Stier“ (Scatter) werden 10 Freispiele gewonnen, in denen jeder „Torero“ bis zum Ende der Freispiele erhalten bleibt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

11 EXTRA WILD PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird bei Einsatz 5 Punkte auf 5 Gewinnlinien und bei Einsatz 10 bis 200 Punkte auf 10 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. „Tresortür“ ist WILD und ergänzt zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei Ergänzung wird ein Multiplikator x 2, x 3 oder x 7 gegeben. Bei jeder „Tresortür“ ohne Liniengewinn wird der Einsatz gewonnen.

12 EYE OF HORUS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Horus ist „wild on reel“ und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 SCATTER sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 12 Freispiele gegeben. In Freispielen verwandelt Horus Symbole in höherwertige. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 400 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

13 FANTASTIC FRUIT

Es wird auf 10 oder 64 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

14 FISHIN' FRENZY

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. 3, 4 oder 5 „Fischkutter“ (Scatter-Symbol) erzeugen 10, 15 oder 20 Freispiele, in denen es das zusätzliche Symbol „Angler“ gibt. Durch „Angler“ und „Fische“ auf den Walzen werden zusätzliche Gewinne erzeugt. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Linien und 10 bis 400 Punkte bei 10 Linien.

15 FORTUNE SEEKER PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Kugel“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „Kugeln“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 10 Freispiele gegeben. Für diese Freispiele wird ein Spezial-Symbol ausgewählt, das sich bei einem möglichen Scatter-Gewinn auf alle Positionen der Walzen ausbreitet und somit weitere Gewinne erzeugt. „Kugel“ ersetzt dieses Spezial-Symbol nicht. Freispiele werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 400 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

16 FRUITINATOR PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

17 FRUITS OF THE DESERT

Es wird bei Einsatz 5 auf 5, bei Einsatz 10 auf 10 und ab Einsatz 20 auf 20 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Bei 3 x, 4 x oder 5 x Oase werden 5, 10 oder 20 Freispiele gewonnen. In Freispielen wird jede Knospe zu einer Blume. Diese ist WILD und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

18 GHOST SLIDER

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Gewinnerzeugende Symbole „verschwinden“ und werden durch nachrückende Symbole ersetzt (Slides). Durch mindestens 4 aufeinanderfolgende Slides werden Freispiele gewonnen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

19 GLADIATORS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Gladiator ist „WILD on reel“. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

20 GOLD CUP

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Pokal ist „WILD on Reel“ und ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

21 GOLD OF PERSIA

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan gewonnen. „Merkur“ ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Gewinne mit „Merkur“ werden verdoppelt. Sind 3, 4 oder 5 „Frauen“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15, 20 oder 25 Bonusspiele gegeben. „Merkur“ ergänzt hierbei nicht. In Bonusspielen wird jeder Gewinn verdreifacht (max. inkl. Verdopplung 100 000 Punkte). Bonusspiele sind Freispiele und werden in dem Einsatz abgespielt, in dem sie gewonnen wurden. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

22 GOLDEN TEMPTATION

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Der Apfel ersetzt als Joker alle Symbole. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

23 HOLLYWOOD LIGHTS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gespielt und gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. „Frau“ ersetzt jedes Symbol und ergänzt zum höchstmöglichen Liniengewinn. Bei 3 x SCATTER, unabhängig von den Bildschirmpositionen, werden 15 FREE GAMES mit Spotlight-Bonus gewonnen, in dem ein sichtbares Symbol zufällig ausgewählt und dann alle Symbole dieser Art zu „Frau“ werden. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Linien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Linien.

24 HOT FROOTASTIC

Es wird auf 10 Gewinnlinien von links nach rechts gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

25 INDIAN RUBY

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Edelstein ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn, ausgenommen Elephant bei Auslösen des „ELEPHANT BONUS“. Gewinne mit Edelstein werden verdoppelt. Ist mind. 2 x Elephant sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), wird ein Respin gewonnen. Dabei werden alle Elefanten und Edelsteine gehalten. Einsatz 5 bis 100 Punkte bei 5 Gewinnlinien bzw. 10 bis 200 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

26 JOKER'S CAP

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Ist eine „Narrenkappe“ sichtbar, werden bis zu 2 Symbole (Ausspielung zwischen 0, 1 und 2) ausgewählt, denen die „Narrenkappe“ aufgesetzt wird. „Narrenkappe“ und „Narr“ ergänzen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. „Narr“ ersetzt nicht „Narrenkappe“. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

27 KANGAROO ISLAND

Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Beim Känguru-Schild wird unabhängig von den Gewinnlinien gewonnen (SCATTER). Bumerang ist WILD und verwandelt alle Nachbarfelder in Bumerangs. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

28 KNIGHT'S LIFE PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. MERKUR (WILD-Symbol) verdoppelt Gewinne. 3, 4 oder 5 Pferde (Scatter-Symbol) erzeugen 10, 15 oder 30 Freegames. In Freegames wird im 1. Spiel Ritter 1 auf Walze 1 zum MERKUR, im nächsten auch auf Walze 2, ..., bis auch auf Walze 5 Ritter 1 zum MERKUR wird. In den nächsten 5 Freegames wird zusätzlich Ritter 2 sukzessive von Walze 1 bis Walze 5 zum MERKUR. Dasselbe gilt für die nächsten 5 Freegames für Ritter 3. In Freegames erzielen 2 Pferde ein Freegame. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

29 LUCKY PHARAOH

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES
Es wird auf 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts, rechts nach links und in der Mitte gewonnen. Auf jeder Gewinnlinie wird stets der höchste Gewinn gegeben. Die Gewinne auf den unterschiedlichen Gewinnlinien addieren sich zum Gesamtgewinn auf. Beträgt dieser mindestens das Vierfache des Einsatzes, so besteht die Möglichkeit, Power-Spins abzuspinnen. Diese können je nach Gewinnhöhe mit unterschiedlichem Einsatz abgespielt werden. Ein Power-Spin wird mit vier separaten Walzensätzen gespielt. Einsatz 10 bis 200 Punkte.



SPIEL- UND GEWINNPLAN

30 MAGIC MIRROR DELUXE II

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Mindestens 3 x „Spiegel“ löst 10 Freispiele aus. In diesen wird ein Symbol ausgewählt, das sich bei Erscheinen auf die ganze Walze ausbreitet und „scattered on line“ ausgewertet wird. Werden in Freispielen weitere Freispiele gewonnen, wird jeweils ein weiteres Symbol ausgewählt, das genauso gewinnt wie die vorher ausgesuchten Symbole. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

31 MERKUR MAGNUS PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Bei mindestens 3 gleichen Symbolen, bei „Kirsche“ reichen bereits 2, wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

32 MULTI WILD

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES.

Es wird auf 81 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. WILD ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Je nach Anzahl der ergänzenden WILD werden die Liniengewinne x 2, x 4 oder x 8 gegeben. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

33 PURE WINS MORE

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird auf 5 Gewinnlinien gemäß Gewinnplan von links nach rechts gewonnen. Frau ist WILD und auf den Walzen 2 bis 5 vorhanden. Bei Gewinnkombinationen ohne Frau wird ein höherer Gewinn gegeben als bei Gewinnkombinationen mit Frau. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

34 RAIL ROAD PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit 5 Gewinnlinien auf 5 Walzen gespielt. Bei mind. 3 x Kaktus als Scatter-Symbol werden FeatureGames (FG) gestartet. Der Zug ergänzt auf jeder der 5 Walzen. In FG wird der Zug zum MULTI-WILD-Symbol; der Zug ergänzt auf allen Positionen der Walze zum Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

35 RISING LINER

Es wird auf 5 Gewinnlinien gespielt. Dabei werden die Gewinne von links nach rechts, von rechts nach links und in der Mitte gemäß Gewinnplan gegeben. Die „Spirale“ expandiert über alle angrenzenden Nachbarfelder und ergänzt auf allen diesen Feldern zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

36 ROULETTE

Das Spielfeld ist in folgende (Setz-)Felder unterteilt: 37 Zahlen, „rot“, „schwarz“, „gerade“, „ungerade“, „1-18“, „19-36“, „1st 12“, „2nd 12“, „3rd 12“, 3 Kolonnen (je 12 Zahlen) und 4 Annoncen. Stimmt die Zahl im Kessel mit einer Setzung überein, wird der Gewinn gemäß ROULETTE-Gewinnplan gegeben. Mindesteinsatz 20 Punkte.

37 SAFE CHOICE

Es wird auf 5 oder 10 Gewinnlinien von links nach rechts gewonnen. Ist „Safe“ sichtbar, wird er geöffnet und enthält im Inneren ein weiteres Symbol, das mit „Safe“ für dieses Spiel „WILD“ wird, d. h. sie ergänzen an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte bei 5 Gewinnlinien und 10 bis 400 Punkte bei 10 Gewinnlinien.

38 SONNENKÄFER

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird mit einer Walze mit einem sichtbaren Symbol gespielt. „Kreuz“, „Käfer“ und „Hund“ erhöhen ihre jeweilige Leiter um eine Stufe. „Mumie“ setzt alle Leitern um eine Stufe zurück. Befindet sich die „Kreuz“- oder die „Hund“-Leiter auf der höchsten Stufe, so wird ein Direktgewinn gegeben. Die „Käfer“-Leiter erreicht nach der letzten Stufe eine AG-Ausspielung und wird danach gelöscht. Der JACKPOT zeigt die Summe der angezeigten Werte in den Leitern an. Der JACKPOT kann durch Betätigen des Annahme-Feldes auf den Punktespeicher übernommen werden, alle Leitern werden dann gelöscht. Durch Betätigen des Teilnahme-Feldes werden alle Leitern um eine Stufe heruntergesetzt und die Differenz auf den Punktespeicher übernommen. Spiel und Einsatz können nur bei JACKPOT gleich Null gewechselt werden. Die Autostart-Grenze ist einstellbar. Einsatz 10 bis 200 Punkte.

39 TOTEM CHIEF PLUS

PLUS: Spiel mit MERKUR ACTION GAMES

Es wird wahlweise auf 5 oder 10 Gewinnlinien von links nach rechts gespielt. Pfahl ersetzt alle Symbole. Einsatz bei 5 Linien: 5 bis 200 Punkte. Einsatz bei 10 Linien: 10 bis 400 Punkte.

40 TRIPLE TRIPLE CHANCE

Es wird mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. Bei drei gleichen Symbolen auf einer Gewinnlinie wird gemäß Gewinnplan gewonnen. Erscheinen 9 gleiche Fruchtsymbole, wird neben den 5 Liniengewinnen das „REWIN FEATURE“ gewonnen. Ein Glücksrad entscheidet darüber, ob der Gewinn nochmals gegeben oder das Feature beendet wird. Das Glücksrad kann maximal neunmal gedreht werden. Bei 3 x Raute werden die Walzen nachgestartet. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

41 VAMPIRE'S NIGHT

Es wird mit 5 Walzen und 5 Gewinnlinien gespielt. „VAMPIR“ ist WILD, d. h. er ergänzt an jeder Stelle der Gewinnlinie zum höchstmöglichen Liniengewinn. Sind 3, 4 oder 5 „VAMPIR“ sichtbar (unabhängig von den Gewinnlinien), werden 15 Freegames gegeben. In Freegames werden die Symbole auf den Walzen, die an Gewinnen mit „VAMPIR“ beteiligt sind, ebenfalls WILD. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

42 WILD SPIRIT

Es wird mit 10 Gewinnwegen auf 5 Gewinnlinien von links nach rechts und von rechts nach links gemäß Gewinnplan gewonnen. „Star“ ersetzt alle Symbole und verdoppelt den Gewinn. Einsatz 5 bis 200 Punkte.

