



Spillebeskrivelse

spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM ALLAN CAPONE	3
2. GEVINSTTAVLEN	4
3. GEVINSTBONUS	5
3.1. Liniespil	5
4. VALSE 4 HOLD	6
4.1. Autohold	6
5. VALGFRIT SPIL	7
6. HIGH / LOW	8
7. WHISKY SPIL	9
8. CIGAR SPIL	10
9. TØNDE SPIL	11
10. NUDGE	12
11. DIREKTE NUDGE	14
12. AUTOMATISK GEVINST	15
13. SUPERHOLD	15
14. SUPERFLASH	15
15. GUNFLASH	16
16. JACKPOT	17
17. TOPSPIL	18
18. FEATURES GENERELT	19

1. Generelt om Allan Capone

Spilleautomaten Allan Capone er udviklet af Compu-Game A/S.
Max. Gevinst 1200 pr. træk.

Allan Capone har 4 valser og båndene ser således ud:

På valse 1, 2 og 3 sidder 2 steder en eller to kasser som dobbelt symboler. Disse bruges som step symboler i Cigar spillet.



2. Gevinsttavlen

GEVINSTTAVLE	3 ENS VALSE 1 - 3	4 ENS VALSE 1 - 4
	400	60 JACKPOT SPIL
	200	SUPER
	100	EKSTRA
	60	BONUS
	40	60
	30	50
	20	30
	10	20

Der gives gevinst i 3-ens kolonnen ved 3 ens på valse 1-3 på op til 5 linier.

Standser valse 4 med samme symbol på centerlinien som på den gevinstgivende linie gives i stedet gevinst i 4-ens kolonnen.

3. Gevinstbonus



Når der opnås 3 eller 4 ens appelsiner, blommer, klokker eller meloner på valserne tændes en flaske ud for det pågældende symbol. Når alle 4 flasker er tændt og der opnås 4 ens igen, tændes den store pil og et antal 3- eller 5 linie spil gives. Herefter slukkes den pågældende række og der startes forfra.

3.1. Liniespil

Liniespil vindes i Gevinstbonus.

Først blinker felterne 3 og 5 linier, samt de fire spil felter (10, 20, 30 og 50).

Lyset standser på 3 eller 5 linier, samt i et af felterne 10, 20 30 og 50.

Herefter er 3 eller 5 linier aktive i det viste antal spil.

Så længe linie spillet er aktivt vil enhver gevinstkombination på en aktiv linie udløse en gevinst.

3 linier er altid tre vandrette linier og vindes disse mens de er aktive lægges det vundne antal spil til.

5 linier er tre vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 linie spil mens 3 linie spil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 linie spillene når 3 linie spillene afsluttes.

Liniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features.

4. Valse 4 hold



Spillet er aktivt hele tiden.

På spillet findes en violinkasse med et tal display samt 7 forskellige symboler fordelt på 11 felter.

Disse symboler findes alle på valse 4, og når et af symbolerne opnås på valsen tændes det eller de tilsvarende symbol(er) på glasset.

Når alle felter er tændte tælles tal display'et én op (dog højst 9), hvorefter alle felter slukkes og der startes forfra.

Tal display'et viser en "hold 4 bank". Når tallet er større end 0, har spilleren mulighed for at foretage hold på valse 4.

Dette hold kan foretages når som helst (dog ikke efter gevinst), og ved hvert hold tælles hold 4 banken én ned.

Hold på valse 4 vælges med <HOLD 4 > eller <FEATURE > knappen.

4.1. Autohold

Automaten foretager autohold på valse 4 efter følgende kriterier:

- Ved autohold på to ens rød, blå eller grøn bar på valse 1-3 og det samme symbol på valse 4 foretages altid autohold på valse 4 når banken er større end 0.
- Ved autohold på to ens citron - melon på valse 1-3 og det samme symbol på valse 4 foretages autohold på valse 4 når banken er større end 6.
- Ved autohold på to ens appelsin - melon på valse 1-3 og det samme symbol på valse 4 foretages autohold på valse 4 når banken er større end 0 og der samtidigt er fire flasker tændt i gevinstbonus ved det pågældende symbol.

Hvis der er mulighed for hold på flere linier vælges et hold med mulighed for 4 ens hvis der er fire flasker tændt i gevinstbonus ved det pågældende symbol, og dermed mulighed for linespil. Dette vælges også selv om et andet hold kunne give en gevinst som er op til 50 kredit større.

5. Valgfrit spil



Når der på valserne opnås 3 biler kan spilleren vælge imellem de 3 valgbare spil:

1. High/Low
2. Whisky spil
3. Cigar spil

Valget træffes ved tryk på HOLD 1 – 3.

6. High / Low



High/Low vindes ved 3 x Låg på valserne, via Cigar spil eller Tønde spil eller via Valgfrit spil.

Spillet består af 11 gevinst felter og et tal display.

Når spillet starter tændes lyset i det nederste gevinstfelt, og der vises et tal mellem 1 og 9 i display'et.

Spilleren skal nu gætte om det næste tal er lavere eller højere end det viste tal. Valget foretages ved tryk på HOLD 1 for lavere, eller HOLD 3 for højere.

Herefter skifter display'et til et nyt tal.

Gætter spilleren rigtigt flyttes lyset et felt op i gevinst søjlen, hvorefter der igen skal vælges højere eller lavere.

Spillet fortsætter indtil der gættes forkert, hvorved gevinsten i det sidst opnåede felt gives, eller til toppen af gevinst søjlen er opnået. Toppen udgøres af de to øverste felter; Topspil og Gunflash. Når feltet under disse er opnået og der gættes rigtigt igen, blinker lyset i begge felter, hvorefter det standser i ét af dem og den pågældende gevinst gives.

Herefter afsluttes spillet.

Spilleren kan også når som helst vælge at forlade spillet med den netop opnåede gevinst. Dette gøres ved tryk på START.

7. Whisky spil



Whiskyspillet vindes ved 3 x Flaske på valserne, eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 15 spil *eller* indtil Tønde spil opnås.

Spillet består af en kasse med 6 gevinstfelter og en pil til Tønde spillet.

Så længe spillet er aktivt vil et Allan symbol på valse 3 give ét step frem i kassen og udbetale den pågældende gevinst.

Hvis liniespil er aktivt gives gevinst for hvert synligt Allan symbol som sidder på en aktiv linie.

Når alle gevinster i kassen er opnået, og pilen tændes, overføres de resterende spil til Tøndespillet og Whisky spillet afsluttes.

Så længe Whisky spillet er aktivt vil en Flaske på centerlinien give et ekstra spil.

8. Cigar spil



Cigarspillet vindes ved 3 x Cigar på valserne, eller via Valgfrit spil.

Spillet er aktivt i 15 spil *eller* indtil Tønde spil opnås.

Spillet består af en kasse med gevinstfelter og to pile til Tønde spillet.

Så længe spillet er aktivt vil en eller flere kasse symboler på valse 1-3 give step frem i kassen og udbetale den pågældende gevinst. Der steppes frem med det samlede antal kasser på valserne. Hvis liniespil er aktivt gives step for hvert synligt Kasse symbol som sidder på en aktiv linie.

Når feltet med pile mod Tøndespillet opnås første gang, tændes den ene pil. Opnås feltet igen tændes den anden pil, de resterende spil overføres til Tøndespillet og Cigar spillet afsluttes.

Så længe Cigar spillet er aktivt vil en Cigar på centerlinien give et ekstra spil.

9. Tønde spil



Tøndespillet vindes i Whiskyspillet eller Cigarspillet.

Spillet er aktivt i det antal spil som var tilbage i det udløsende spil *eller* indtil Gunflash opnås.

Spillet består af 8 gevinstfelter.

Så længe spillet er aktivt vil et Allan symbol på valse 3 give et flash rundt i tønden, hvorefter lyset standser og gevinsten i det pågældende felt gives. Hvis liniespil er aktivt gives gevinst for hvert synligt Allan symbol som sidder på en aktiv linie.

10. Nudge



Nudge vindes i High/Low som 2, 4 eller 6 Nudge.

Ved bank Nudge lægges det vundne antal til antallet i Nudge banken, og det samlede antal kan herefter bruges i Nudge spillet.

Nudge banken vises som patroner på glasset, som tændes i et antal patroner, svarende til antallet af nudge i banken.



Valse 1-3 kører til en ny udgangsposition, hvorfra de kan stepes frem til en gevinst. Der kan ikke stepes med valse 4.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på Auto Nudge, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på Start Forfra, hvorved man får mulighed for at foretage et nyt valg.

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. Tryk Op eller Ned for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position, eller for at gemme de vundne Nudge.

11. Direkte Nudge



Direkte nudge vindes i Cigarspillet, som 2 eller 3 nudge direkte. Disse kan ikke gemmes i Nudge Banken og skal derfor afvikles med samme.

Valse 1-3 kører til en ny udgangsposition, hvorfra de kan steppes frem til en gevinst. Der kan ikke steppes med valse 4.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på Auto Nudge, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på Start Forfra, hvorved man får mulighed for at foretage et nyt valg.

Manuel Nudge:

Tryk Valse 1, 2 eller 3 for at vælge valse. Tryk Op eller Ned for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position.

12. Automatisk gevinst

Ved Automatisk gevinst (Citron – Blomme, Appelsin - Klokke og Blomme - Melon) kører valse 1-3 til tre ens af et af de angivne symboler, hvorefter den pågældende gevinst gives. Hvis valse 4 står på det samme symbol gives gevinst for 4 ens.

13. Superhold

Så længe spillet er aktivt har spilleren mulighed for at foretage hold efter hold på valse 1 til 3.

14. Superflash

Et antal lamper tændes vilkårligt på hele glasset. Herefter skydes de ned en ad gangen til der kun er én tilbage, hvorefter den pågældende gevinst gives.

15. Gunflash



Gunflash vindes i High/Low samt i Tøndespillet.

Spillet er aktivt i 10 spil eller til 60 Jackpot spil er opnået.

Spillet består af fire felter, og så længe spillet er aktivt vil en Blå bar på centerlinien give et flash mellem disse fire felter hvorefter lyset standser og giver den pågældende gevinst.

Gevinsterne består af 2, 5, 10 eller 30 Jackpot spil. Vundne spil lægges til Jackpot spil banken, og når Gunflash spillet afsluttes gives det opsamlede antal Jackpot spil.

Antal spil tælles først ned efter den første Blå Bar på centerlinien.

16. Jackpot



Jackpot vindes i 60 spil ved 4 x Grøn Bar på valserne, eller via Gunflash i mellem 2 og 60 spil.

Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien betyde, at lyset løber rundt imellem gevinstfelterne og standser i ét af dem, hvorefter gevinsten udbetales.

Der gives kun én gevinst pr. spil, uanset antallet af grønne bar på centerlinien.

Antal spil tælles først ned efter den første Grønne Bar på centerlinien.

17. Topspil



Topspillet vindes i Tøndespil, High/Low og i gevinsttavlen ved 4 ens.

Spillet består af tre gevinstrækker (Bonus, Ekstra og Super) med hver fem gevinstmuligheder.

Vindes Topspil flasher lyset mellem de tre felter (Bonus, Ekstra og Super) og standser på ét af dem.

Herefter flasher lyset frem og tilbage mellem gevinsterne i den pågældende række indtil der standses på én af dem og gevinsten udbetales.

De enkelte gevinstrækker kan desuden vindes direkte uden om selve topspillet.

18. Features generelt

Featureafvikling:

Flerliniespillet gemmes ikke, (undtagen under afvikling af Jackpot), men afvikles altid sammen med øvrige aktive features. Ligeledes afvikles High/Low, Nudge og Automatisk gevinst, altid når de vindes; dog ikke under Jackpot og Gunflash spil.

Hold:

Der foretages ikke autohold, sålænge en feature, der er afhængig af valserne, er aktiv. Det er dog altid muligt at holde manuelt, sålænge der ikke er opnået gevinst. I Jackpot og Gunflash foretages dog autohold indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.

Jackpot:

Når Gunflash vindes i Tøndespil, afbrydes Tøndespillet, og så længe Jackpot og Gunflash spillet er aktivt, gemmes alle øvrige features.