



Spillebeskrivelse

spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM ORIENT EXPRESSEN	3
2. ORIENT EXPRESSENS GEVINSTTAVLE	4
3. VALGFRIT SPIL	5
4. ELEFANTSPILLET	5
5. ORIENTEN	7
6. DRAGESPILLET	8
7. GAMEFLASH	9
7.1. Automatisk gevinst i Gameflash	10
7.2. Hold efter hold i Gameflash	10
7.3. Nudge i Gameflash	11
7.4. Direkte Nudge i Gameflash	12
7.5. Flerliniespil i Gameflash	13
8. JACKPOT CHANCE	14
9. JACKPOT	14
10. TOPSPIL	15
11. FEATURES GENERELT	15

1. Generelt om Orient Expressen

Orient Expressen har 3 valser
og båndene ser således ud:



2. Orient Expressens gevinsttavle

GEVINSTTAVLE		
	400	200 FEATUREPOINT
	200	100 FEATUREPOINT
	100	100 FEATUREPOINT
	60	50 FEATUREPOINT
	40	50 FEATUREPOINT
	32	30 FEATUREPOINT
	20	30 FEATUREPOINT
	10	20 FEATUREPOINT

3. Valgfrit spil



Når der på valserne opnås 3 x Orient logo skal spilleren vælge imellem de 3 valgbare features:

1. Elefantspillet
2. Orienten
3. Dragespillet

De 3 spil blinker skiftevis på skærmen og valget træffes ved tryk på HOLD 1 til 3. Spillerens tryk afventes, hvorefter automaten starter et af de 3 spil.

4. Elefantspillet



Elefantspillet starter når der på valserne opnås 3 Elefanhoveder, eller spillet kan vælges fra Valgfrit Spil. Spillet er aktivt i 15 spil *eller* indtil Jackpot i 20, 40 eller 60 spil opnås fra Jackpot Chance.

På alle 3 valser findes flere stjerner der knytter sig til Elefantspillet. Når stjernerne opnås på centerlinien, aktiveres spillet, uanset om spilleren har flere linier aktive.

Så længe Elefantspillet er aktivt vil 1, 2 eller 3 stjerner på centerlinien give gevinst i den tilsvarende vandrette række i spillet. Når en gevinst er givet, forbliver gevinsten tændt, og gevinsten kan ikke gives igen. Er en række fyldt vælges rækken ovenover.

Hold er tilladt under spillet, efter de kendte regler for hold, og når hold er muligt, og spilleren opnår 1 eller 2 stjerner gives følgende valg inden spillet aktiveres:

Valg 1:

Tekst i display:

TRYK PÅ <START> TAG GEVINST

Spilleren ønsker at få sin gevinst med det samme. Der trykkes på START knappen, og der flashes mellem de ikke tændte felter på den vandrette række udfor 1 stjerne ved 1 vundet stjerne, og udfor 2 stjerner ved 2 vundne stjerner.

Valg 2:

Tekst i display:

TRYK PÅ <FEATURE> HOLD GEVINST

Spilleren vil forsøge at opnå flere stjerner ved at foretage hold og gemmer gevinsten til næste spil. Der trykkes på FEATURE knappen. Lykkedes det for spilleren at få flere stjerner, så der er f.eks. 2 i alt, flashes der imellem de ikke tændte felter på den vandrette række udfor de 2 stjerner. Skulle spilleren være så heldig at opnå 3 stjerner på centerlinien, flashes der imellem de ikke tændte felter på den vandrette række udfor de 3 stjerner.

Når både Bonus og Topspil er opnået, vil efterfølgende 3 stjerner hver gang give Jackpot Chance.

5. Orienten



Spillet aktiveres af 3 Tog på valserne eller spillet kan vælges fra Valgfrit Spil. Orienten er aktiv i 15 til 20 spil *eller* indtil Jackpot spil opnås.

Når valse 3 første gang standser på en Maske, flashes der i de 2 nederste felter og stopper i ét af dem. Dette felt bliver udgangsposition, for at komme videre i spillet. Herefter medfører en tændt Maske på valse 3 ét step opad. Når spilleren har opnået de 50 kreditter, vil den næste tændte Maske på valse 3, medføre en rotation imellem de resterende felter og give gevinsten i ét af dem.

Opnås "+1-3 Orientspil" forlænges spillet med mellem 1 til 3 spil.

Opnås "Drageflash" flashes der mellem gevinsterne i Dragespillet, hvorefter en tilfældig gevinst herfra gives.



6. Dragespillet



Når der på valserne opnås 3 Dragehoveder aktiveres Dragespillet eller spillet kan vælges fra Valgfrit Spil

Dragespillet er aktiv i 15 spil *eller* indtil 20, 40 eller 60 Jackpot spil i Jackpot Chance opnås.

Når Dragespillet er *aktivt* (ikke i første spil) vil et Dragehoved på centerlinien give ét ekstra spil. Tændte Masker på valse 3 vil give et step fremad i featuren. For hvert step gives den pågældende gevinst.



7. Gameflash



Gameflash aktiveres af 3 Thai tegn, 3 forskellige Bar i vilkårlig rækkefølge eller spillet vindes direkte fra Dragespillet og Orienten. Hvert felt markeres på skift og det vundne felt gives i gevinst.

Til Gameflash er knyttet Featurepoint:

Featurepoint gives samtidig med, at der på valserne vindes fra 3 ens Citroner til 3 ens Triple Bar. Featurepoint banken kan max. antage værdien 1200 point.



Når der er et indhold i featurepoint banken, kan spilleren vælge at anvende disse til at hæve gevinstværdierne i Gameflash. Valget foretages ved at aktivere FEATURE knappen, hvorved lyset vil skifte mellem de to kolonner. Gevinst i Gameflash gives efter den kolonne der er tændt. Vælges 4 Point kolonnen trækkes 4 featurepoint fra banken efter hver start. Når featurepointene er brugt op, skiftes der automatisk tilbage til even kolonnen.

Begrænsning i brug af Featurepoint:

4 Point kolonnen kan ikke vælges hvis der ikke er mindst 4 point i Featurepoint banken. Efter en valsegevinst, er det ikke muligt at vælge et højere niveau.

I det øjeblik der udløses en feature, gemmes det aktuelle niveau. Så længe en feature er aktiv, kan der ikke vælges et niveau, der er højere end det gemte.

7.1. Automatisk gevinst i Gameflash

Afvikling af Automatisk gevinst består i, at der foretages et nyt valseløb frem til en gevinst kombination, med den specialitet, at den ene af valserne løber baglæns.

7.2. Hold efter hold i Gameflash

Featuren består i, at spilleren får mulighed for, at foretage hold efter hold i 10 eller 30 spil.

7.3. Nudge i Gameflash



Når Nudge vindes, kan valserne individuelt “steppes” op eller ned, for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge i Nudge banken (maks. 20). Disse udløses næste gang Bank Nudge vindes. Valserne kører altid til en ny udgangsposition når Bank Nudge vindes.

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.

7.4. Direkte Nudge i Gameflash



Direkte Nudge er aktiv i 4 eller 10 spil; antal spil vises i display. Så længe featuren er aktiv tilbydes spilleren at Nudge efter hvert valseløb. Antal Nudge step kan ikke gemmes. Featuren er slut, når de vundne spil er spillet, eller antal af Nudgestep er opbrugt.

Tekst i display:

NUDGE DIREKTE, I 10 SPIL ELLER INDIL ALLE NUDGESTEP ER BRUGT.

7.5. Flerliniespil i Gameflash



Ved siden af valserne sidder 5 pile som hver angiver en valselinie.

Linie 1 er centerlinien.

Linie 2 er linien under centerlinien.

Linie 3 er linien over centerlinien.

Linie 4 går diagonalt fra pilen op til modsatte øverste hjørne.

Linie 5 går diagonalt fra pilen ned til modsatte nederste hjørne.

Når spillet aktiveres flashers der mellem de 5 pile og standser i 2 eller 3 af dem. De pågældende linier vil herefter være aktive i de næste 20 eller 50 spil. Centerlinien vil dog altid være den ene af linierne, da den altid skal være aktiv.

Når en linie er aktiv vil enhver gevinstkombination på denne linie udløse en gevinst.

Flerliniespillet kan være aktiv sammen med alle øvrige features. Vindes 3 linier igen *inden* spillet er færdigt, lægges 20 eller 50 spil oven i det antal spil spilleren har tilbage på de samme linier.

8. Jackpot Chance



Når Jackpot Chance opnås flashes der i de 4 felter, hvorefter ét af dem gives i gevinst.

9. Jackpot



Så længe Jackpot er aktiv, vil den enkelte Triple Bar på centerlinien betyde, at der flashes én gang rundt imellem gevinstfelterne og standser i ét af dem, hvorefter gevinsten udbetales. Antal spil tælles først ned efter den første Triple Bar på centerlinien.

10. Topspil



Topspillet kan vindes i Elefantspillet, Orienten, Dragespillet, Gameflash og Jackpot Chance.

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

Vindes Topspil flashes der mellem de tre felter (Bonus, Ekstra og Super) og der standses på ét af dem. Herefter flashes der 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.

11. Features generelt

Featureafvikling:

Flerliniespillet gemmes ikke (undtaget ved Jackpotspil), men afvikles altid sammen med øvrige aktive features. Ligeledes afvikles Gameflash, Bank-Nudge samt alle øvrige features, som ikke kører over flere spil, altid når de vindes; dog ikke under Jackpot spil.

Hold:

Der foretages ikke autohold, sålænge en feature er aktiv. Under Orienten foretages dog autohold på to ens på valse 1 og 2, idet maskerne kun findes på valse 3. Det er dog altid muligt at holde manuelt, sålænge der ikke er opnået gevinst.

Jackpot:

Når Jackpot vindes, afbrydes en eventuel udløsende feature, og så længe Jackpot spillet er aktivt gemmes alle øvrige features. Linier lægges i kø under Jackpotspil.