

Spillehallen.dk

A simple illustration of two brown mountains with white snow on their peaks. The mountains are stylized with soft, rounded shapes and a few blue-grey shadows to suggest depth. They are positioned in the upper right corner of the page.

Gevinst oversigt:



Giver 10 kredit + 1/5 lys i opsparingen til Chancen og starter Klatre Flash fra Bunden.



Starter Klatre Flash
Gevinster fra 50 Kredit.



Starter Klatre Flash
Gevinster fra 100 kredit.



Starter Klatre Flash
Gevinster fra 200 Kredit.



Klatre Flash:

Klatre Flash. Der flashes mellem 2 felter. Vindes det øverste felt, fortsætter Klatre flashen. Vindes det nederste felt, stopper flash. Vindes et STOP/FORTSÆT felt, kan man vælge, om man vil tage gevinsten lige før stop/fortsæt feltet eller fortsætte og forsøge at nå toppen.



Featurespil:

- Chancen
- Extra Chance
- Bonus - Ekstra - Super
- Total Flash
- Maxi Flash
- Spil 1
- Spil 2
- Spil 3
- Superspil
- Jackpot Spil
- Nudge
- Direkte Nudge



Extra Chance:

En flash i de tilhørende felter.



Chancen:

En flash i de tilhørende felter.



Super	400	600	800	1000	1200
Ekstra	200	300	350	400	Super
Bonus	50	100	150	200	Ekstra

Bonus, Ekstra, Super:

En flash i de tilhørende felter.
Det er muligt at skifte op i rækken over ved at lande i Ekstra eller Super feltet.



Total Flash:

Lys tænder i alle gevinst felter, hvorefter felterne slukker ét efter ét, indtil kun ét felt lyser. Det tilbageværende lys angiver den vundne gevinst.



Maxi Flash:

Antal lykkespil bestemmes af, hvor Maxi Flash der vindes.
Kompas giver gevinst.



Spil 1:

10 lykkespil. Kompas giver gevinst.
Opsparingslysene står tændt fra spil til spil.

Søjle 1: Man starter i søjle 1. Flash i alle felter. Søjle 1 opsparingslys tændes ved stop på tilsvarende felt. Når alle søjle 1 opsparingslys er tændt, skiftes til søjle 2 med rest antal lykkespil + 10 lykkespil.

Søjle 2: Flash i alle felter. Søjle 2 opsparingslys tændes ved stop på tilsvarende felt. Når alle søjle 2 opsparingslys er tændt, skiftes til søjle 3 med rest antal lykkespil + 10 lykkespil.

Søjle 3: Flash i alle felter.



Spil 2:

10 lykkespil. Kompas giver én flash i den højre søjle. Hver 6. gang felt 1-4 vindes fås et flash i opsparingsfelterne i venstre søjle. Opsparingslysene står tændt fra spil til spil.



Spil 3:

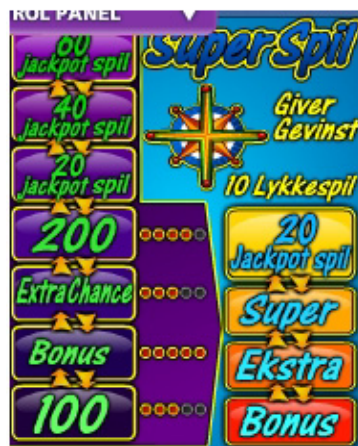
10 lykkespil. Lyset steppes frem med summen af terningerne på de aktive gevinstlinjer. Terning og Diamant på holdt hjul tæller ikke. Lyset i opsparingsfelterne står tændt fra spil til spil.

Lysnudge gør, at man kan steppe lyset 1, 2 eller 3 felter frem. Lysnudge kan ikke bruges i træk, hvor der er givet gevinst eller gemt en feature. Lysnudge gemmes fra spil til spil.



Super Spil:

10 lykkespil. Kompas giver gevinst. Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst. Hver 6. gang felt 1-4 vindes, fås en flash i opsparingsfelterne. Opsparingslysene står tændt fra spil til spil.



Jackpot Spil:

Nedtælling af lykkespil starter efter første gevinst. Bar på centerlinjen giver gevinst.



Nudge:

Under nudge kan man flytte hjulene det antal nudge, man har til rådighed i alt (vundne + gemte).

Maks. antal gemte nudge kan ikke overstige 20. Evt. overskydende nudge er tabt.

Det symbolbånd, man ønsker at nudge, vælges ved at klikke med musen på det symbolbånd, man ønsker at flytte.

PIL OP flytter symbolbåndet et step op, PIL NED flytter symbolbåndet et step ned.

Et tryk på AUTONUDGE vil få maskinen til at vælge den bedst mulige gevinst, set i forhold til hvor mange nudge der skal bruges, og hvilken gevinst man vil få. Man kan kun AUTONUDGE fra udgangspunktet. Når nudge er i gang, kan man eksperimentere med de nudge, man har til rådighed.

Et tryk på START FORFRA, vil altid få maskinen til at vende tilbage til udgangspunktet.

Ved tryk på OK accepteres symbolbåndenes aktuelle position; ubrugte nudge gemmes (maks. 20), og en evt. gevinst gives.



Direkte Nudge:

4-9 Direkte Nudge i 5-10 spil.

4 Direkte Nudge giver altid 5 spil.

5 Direkte Nudge giver altid 6 spil. Osv...

Man kan ikke gemme Direkte Nudge.

I Direkte Nudge vinder man muligheden for at nudge og holde sig til en gradvist bedre og bedre hjul position eller 3 ens.

Hvis udgangspunktet er tæt på to ens, kan man ved at nudge et hjul et step, igen holde på hjulet. Hvorved man kan køre med det/de hjul, man ikke holder.

Hvis man efter sidste spil stadig har flere nudge, kan man bruge dem til at opnå 3 ens eller retten til endnu et hold.

3 linje spil:

Der er under 3 linje spil, 3 gevinst linjer i stedet for kun 1. 3 linjespil holder pause mens Jackpot spil er i gang.

