



BASISSPIEL

Abudad wird mit einem Level von fünf bis 200 auf fünf Erfolgslinien von links nach rechts gespielt. Bei drei gleichen Symbolen erhält man einen Step auf dem Cashpot-Turm pro Aladin. Das Wunderlampen-Symbol ersetzt alle Symbole, außer das Schriftrollen-Symbol und das Teppich-Symbol. Läuft fünfmal die Wunderlampe ein, wird diese als Linien – und Scatter-Erfolg verbucht.



Zu Beginn stehen die Aladins auf dem jeweiligen Startfeld, direkt unter den einzelnen Türmen. Jeder Erfolg, der erzielt wird, führt dazu, dass der Aladin einen Step weiter nach oben auf den Tempel zugeht. Somit erhöht sich der Wert des „CASHPOTS“. Dieser Wert kann, wie schon durch Turmspiele, wie „Cyborg Towers“ bekannt, durch Betätigen der „Annahme“-Taste auf den Bank-Bits-Speicher gebucht werden.



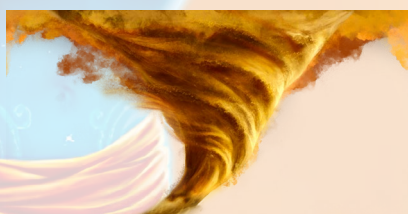
adp MERKUR GmbH
Borsigstraße 22 | 32312 Lübbecke
info@merkur-spielewelt.de
www.merkur-spielewelt.de



MERKUR
Enjoy the game



ABUDAD



Sobald mit einem Aladin die oberste Stufe des Turms erreicht wird, werden bei weiteren Steps Erfolge direkt auf den Bank-Bits-Speicher verbucht. Läuft ein Sandsturm ein, gehen alle Aladins auf ihre Startposition zurück und der Cashpot wird wieder auf null gesetzt.



Läuft das **Teppich-Symbol** ein, wird dieses einem der Aladins zugeordnet. Anschließend werden bei diesem Aladin alle Step-Erfolge x2 gezählt. Taucht das Flaschengeist-Symbol auf, vergibt es zufällig Mystery-Erfolge, die auf die Bank gebucht werden.



Läuft das Schriftrollen-Symbol ein, werden die beiden Funktionen Fluss und Weg aktiviert, welche neben den Türmen zu sehen sind. Erreicht ein Aladin zum Beispiel auf dem linken Turm genau die Position, bei der die Wege oder Flüsse an den Hauptpfad grenzen, fällt man Steps zurück oder nach vorne. Zudem ist es möglich, auf den höchsten Turm zu wechseln. Erreicht man beispielsweise mit einem Aladin auf dem linken Turm genau die Position, bei der der Fluss beginnt, steigt man Steps nach oben. Die Aladins, die auf einem Teppich fliegen, fließen nur flussaufwärts. Ist auf einem Startfeld kein Aladin mehr zu sehen, erscheint dort ein neuer. Mit diesem können weitere Erfolge erzielt werden. Neben dem spannenden Turmspiel können auf dem Walzenfeld weitere Erfolge erzielt werden. Spiel und Level können nur bei „CASHPOT“ gleich Null gewechselt werden. Auf den Türmen können insgesamt bis zu 40 Aladins erscheinen.



adp MERKUR GmbH
Borsigstraße 22 | 32312 Lübbecke
info@merkur-spielewelt.de
www.merkur-spielewelt.de



MERKUR
Enjoy the game