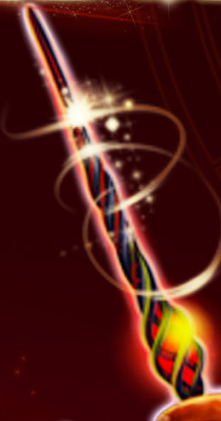


ALDUIN & CELDOR



MIT ACTION GAMES

ALDUIN & CELDOR			
5x 1200	4x 1000	3x 4000	2x 2000
4x 320	3x 200	2x 600	1x 40
3x 80	2x 400	1x 150	1x 40
1x 300	1x 400	1x 40	1x 10
1x 80	1x 20	1x 10	1x 10
WILD FEATURE			
Als Wild-Symbol			
bleiben hier so die WILD-Symbole.			

BASISSPIEL

Gemäß Spielplan wird auf 5 Walzen mit 10 Linien von links nach rechts gespielt. Das Alduin-Symbol ist WILD und ergänzt an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Linienerfolg.

Q	A	SCATTER	Q	A
SCATTER	Q	A	Q	SCATTER
K	K	A	J	K

Auf einer Skala werden blaue Balken gesammelt. Tauchen Celdor-Symbole auf, werden entsprechend viele blaue Balken wieder gelöscht – mindestens ein blauer Balken bleibt immer bestehen. Unabhängig von den Linien lösen mindestens 3 SCATTER das WILD-Feature aus.

FREEGAME 14				
WILD	Q	A	Q	WILD
WILD	Q	A	Q	WILD
A	K	A	K	K

FREISPIELE

Je nach Skalenwert (0 bis 5) bleiben entsprechend Sticky-Alduins bis zum Ende der Freispiele erhalten. Durch das Sammeln von Alduin-Symbolen können weitere und bis zu 9 Sticky-Alduins erzielt werden. Bei 9 übrig gebliebenen Sticky-Alduins und 3 gesammelten Alduins wird ein Celdor-Symbol gelöscht. Ist kein Celdor-Symbol vorhanden, so bleiben die 3 gesammelten Alduins so lange stehen, bis ein Celdor-Symbol einläuft. Dieses wird anschließend gelöscht. 3 gesammelte Celdor-Symbole beenden das WILD-Feature.



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



MERKUR
Enjoy the game