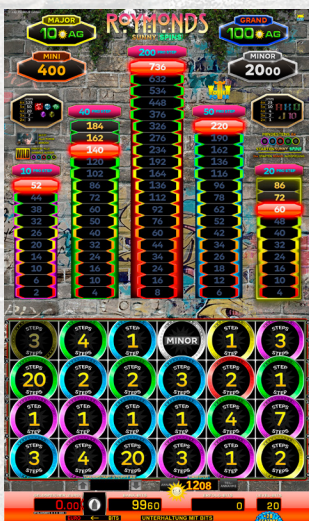


ROYMONDS



BASISSPIEL

Roymonds wird mit einem Level von zehn bis 200 auf zehn Erfolgslinien auf sechs Walzen gespielt.



Ab zwei gleichen Symbolen erhält man Steps für einen von fünf Cashpot-Türmen. Nur die Spielchips sind von dieser Regel ausgenommen: Hier bestimmt die darauf angegebene Zahl, wie viele Turmstufen man nehmen kann. Durch Betätigen des Annahme- oder des Teilannahmefeldes kann man die erzielten Erfolge vollständig oder anteilig auf die Bank buchen lassen. Ist ein Cashpot-Turm gefüllt, zahlen weitere Erfolge direkt auf die Bank ein. Der Dieb ist das Negativsymbol: Läuft er ein, werden alle Türme und der Cashpot auf null zurückgesetzt. Das Wild ersetzt mit Ausnahme der Chips alle weiteren Symbole und ergänzt so an jeder Stelle der Linie zum höchstmöglichen Erfolg.

Ein besonderer Dreh an diesem Turmspiel: Laufen mindestens sechs Chips auf den Walzen ein, geht es in die Sunny Spins.



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



MERKUR
Freude am Spiel