



Spielend TR 5.0

Automatik-Stufen



Automatik-Stufe 1:

Das System aktiviert die Ausspielung auf der Mini-Walze (Collect). Eventuelle Freispiele/Action Games werden automatisch abgespielt.



Automatik-Stufe 2:

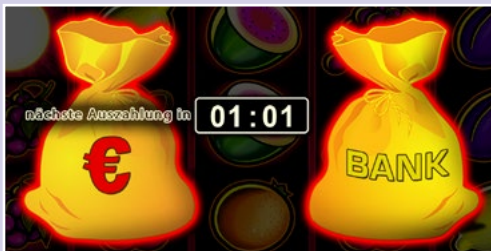
Das System aktiviert „Collect“, es ist kein Risiko-Spiel mehr möglich und eventuelle Freispiele/Action Games werden automatisch im Schnell-Modus abgespielt.



Automatik-Stufe 3:

Bei höheren Werten auf der Bank kann es zu Super Cash Time kommen, d. h. in dieser Zeit wechselt das System zwischen Unterbrechungspausen

und Spielphasen mit automatischem Collect, in denen auch eventuelle Freispiele/Action Games automatisch abgespielt werden, und die nicht unterbrochen werden können. Dies läuft solange, bis alle Werte der Sonder-spiel-Bank über die Mini-Walze abgespielt sind.



Spielend TR 5.0

Maximaler Gewinn/Verlust

Der maximale Einsatz pro Stunde nach Abzug der Gewinne darf 60,- € nicht überschreiten (bisher 80,- €). Die maximal zulässige Gewinnsumme pro Stunde beträgt 400,- € (bisher 500,- €). Wird eine dieser Grenzen erreicht, findet für eine gewisse Zeit keine Ausspielung zwischen dem Geldspeicher und der Bank bzw. umgekehrt statt.

Gerätefreischaltung

Die Merkur-Geräte TR 5.0 Version 1 können direkt bespielt werden! Für Geräte mit Bauart TR 5.0 Version 2 ist jedoch ein gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel (in Form eines PIN-Codes, einer Karte oder eines Barcodes) vorgeschrieben. Ein Spielbetrieb an solchen Geräten ist nur unter Verwendung eines solchen Identifikationsmittels möglich. Hierfür wenden Sie sich bitte an das Service-Personal.



Andere Varianten möglich



Spielend TR 5.0

Spielrelevante Änderungen
an Geldspielgeräten





Spielend TR 5.0

Ab dem 11.11.2018 dürfen nur noch Geldspielgeräte aufgestellt werden, die den Anforderungen der neuen Spielverordnung und der damit verbundenen Technischen Richtlinie 5.0 (kurz: TR 5.0) entsprechen.

Aus dieser Spielverordnung ergeben sich einige Änderungen an den Geldspielgeräten, die in dieser Broschüre erläutert werden.

Der wohl auffälligste Unterschied sind die neuen Tasten-Bezeichnungen sowie die Doppeltaste „EINSATZ“ / „START“.

Bisherige Tasten:



Zukünftige Tasten:

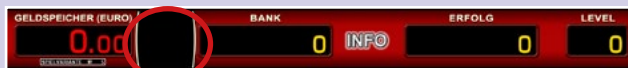


Aber auch im Bereich der unteren Bildschirm-Anzeige kommt es zu einzelnen Veränderungen:

Bisherige Anzeige:



Zukünftige Anzeige:



— Mini-Walze zur Ausspielung

Weitere Änderungen betreffen u. a. die Geldeinzahlung, den Einsatz und die Spielpausen. Diese werden auf den folgenden Seiten beschrieben.



Spielend TR 5.0

Geldein-/Geldauszahlung

Auf dem Geldspeicher dürfen maximal 10,- € eingezahlt werden (bisher 25,- €). Wird z. B. eine 20,- € Banknote eingezahlt, werden 10,- € auf dem Geldspeicher verbucht und 10,- € direkt wieder ausgezahlt. Befinden sich 8,90 € auf dem Geldspeicher und 2,00€ werden eingezahlt, werden 0,90 € direkt wieder ausgezahlt. Der Bank-Wert, Energie für Sonderspiele, kann wiederum bis zu 10000 umfassen. Wird von der Bank auf den Geldspeicher gebucht, dürfen die 10,- € überschritten werden. Ist der Geldspeicher $\geq 10,-$ €, kann jedoch kein weiteres Geld auf den Geldspeicher eingezahlt werden.

EINSATZ-Taste

Der Einsatz von Geld darf laut Gesetzgeber nicht mehr automatisch erfolgen. Die neuen Geräte besitzen daher die Taste „EINSATZ“. Hiermit kann die Ausspielung per Mini-Walze vom Geldspeicher zu BANK ausgelöst werden:



Der rote Betrag zwischen Geldspeicher und BANK wird eingesetzt, der danach erscheinende gelbe Wert wird auf die BANK für Sonderspiele gebucht. Die beiden Werte müssen dabei nicht immer identisch sein. Der Geldbetrag beginnt mit 0,20 €, steigt um jeweils 0,10 € und endet bei einem Maximalbetrag von 2,30 €. Als visuelles Signal fängt die EINSATZ-Taste beim Erreichen des Maximalbetrages an zu blinken.



Spielend TR 5.0

Umbuchung BANK zu Geldspeicher

Soll der „Collect“-Prozess gestartet werden, muss der Geldspeicher oder der Pfeil rechts daneben berührt werden. Auch hier findet eine Ausspielung auf der Mini-Walze, diesmal von BANK für Sonderspiele zum Geldspeicher, statt:



Der gelbe Wert zwischen BANK und Geldspeicher wird verwendet, der danach erscheinende rote Wert wird auf den Geldspeicher gebucht. Die beiden Werte müssen dabei nicht immer 100-prozentig identisch sein.

Spielpausen

Wie bisher muss das Geldspielgerät nach einer Stunde Spielbetrieb eine Pause von fünf Minuten einlegen. Neu ist, dass nach drei Stunden Spielbetrieb, zusätzlich zu einer fünfminütigen Pause, alle Anzeigeelemente (auch BANK) auf einen vordefinierten Anfangswert zurückgesetzt werden müssen. Diese „Ruhepause“ ist gesetzlich vorgeschrieben. Um möglichst zu verhindern, dass Werte von der Bank oder anderen Anzeigen gelöscht werden, werden folgende Automatik-Stufen vor Eintreten der Ruhepause eingeleitet, wobei im unteren linken Bereich des Spielplans angezeigt wird, in welcher Stufe man sich befindet.

