



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

Français	Anglais	Français	Anglais
GAME RULES	RÈGLES DU JEU	BET	MISE
WIN	GAIN	CREDIT	CRÉDITS
[x]¢ CHANGE DENOM	VALEUR D'UN CRÉDIT – MODIFIER LA VALEUR	BET MULTIPLIER [x]	MULTIPLICATEUR DE [x]
GAME OVER – PLAY NOW	PARTIE TERMINÉE - REJOUER	SPIN	JOUER
FREE GAME [x] OF [y]	PARTIE GRATUITE [x] DE [y]	BONUS REELS IN PLAY	CYLINDRES BONIS UTILISÉS
FEATURE COMPLETED	JEU BONI TERMINÉ		

MALFUNCTION VOIDS ALL PLAYS AND PAYS. = TOUTE DÉFECTUOSITÉ ANNULE JEUX ET PAIEMENTS.

PRESS GAME RULES BUTTON FOR MORE INFORMATION = APPUYEZ SUR LE BOUTON GAME RULES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

PRESS ANY OTHER BUTTON TO RETURN TO GAME = APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUEL AUTRE BOUTON POUR RETOURNER AU JEU.

LOTS EN CRÉDITS

- Les symboles ,  et  peuvent accorder des lots en crédits.

REEL 1	750 or 900
REEL 2	150, 225, 300, 375, 525, 600, 750 or 900
REEL 3	150, 225, 300, 375, 525, 600, 750 or 900
REEL 4	150, 225, 300, 375, 525, 600, 750 or 900
REEL 5	150, 225, 300, 375, 525, 600, 750 or 900

- Dans le tableau ci-dessus :
REEL = CYLINDRE
OR = OU
- Les lots en crédits sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Toutes les valeurs affichées ont déjà été multipliées par le multiplicateur.
- Le symbole  peut apparaître sur tous les cylindres.
- La valeur du boni Mini est de 2 000 crédits multipliés par le multiplicateur de mise.

JEU BONI COLUMN



- Cinq colonnes apparaissent au-dessus de l'ensemble de cylindres.
- La colonne 1 comporte une position et apparaît au-dessus du cylindre 1.
- La colonne 2 comporte deux positions et apparaît au-dessus du cylindre 2.
- La colonne 3 comporte trois positions et apparaît au-dessus du cylindre 3.
- La colonne 4 comporte quatre positions et apparaît au-dessus du cylindre 4.
- La colonne 5 comporte cinq positions et apparaît au-dessus du cylindre 5.
- Au début de chaque partie, vous pouvez gagner un multiplicateur Scrolling, qui apparaît au-dessus de la colonne 5 si aucun multiplicateur Scrolling n'apparaît à cette position.
- Les multiplicateurs Scrolling sont les suivants : , , ,  et .
- Au début de chaque partie, si le symbole  n'apparaît pas sur les colonnes, vous courez la chance qu'un symbole  apparaisse par-dessus un seul cylindre.
- Au début de chaque partie, si le symbole  n'apparaît pas sur les colonnes, vous courez la chance qu'un symbole  apparaisse sur un seul cylindre.
- Les symboles  et  ne peuvent pas apparaître sur un même cylindre.
- Durant une partie, le symbole  peut apparaître sur les cylindres uniquement lorsque les symboles  et  n'apparaissent sur aucun cylindre.
- Durant une partie, le symbole  peut apparaître uniquement sur les cylindres où les symboles  et  n'apparaissent pas.

- Si un symbole , ,  ou  apparaît sur un cylindre, il est retiré puis placé sur la colonne au-dessus de ce cylindre.
- Un seul symbole , ,  ou  peut apparaître par cylindre.
- Si un symbole , , ,  ou  apparaît sur une colonne et qu'un symbole , ,  ou  apparaît sur le cylindre sous cette colonne, le lot de ce symbole est multiplié par 2, 3, 5, 10 ou 25, respectivement.
- Si un lot apparaît à une position occupée par un multiplicateur, il est multiplié par ce multiplicateur.
- Le multiplicateur Scrolling est ensuite retiré.
- S'il n'est pas retiré, le multiplicateur Scrolling demeure au-dessus la colonne durant trois parties.
- Après trois parties, il se déplace vers la gauche, sur la colonne adjacente, sauf s'il se trouvait déjà sur la colonne à l'extrême gauche. Dans ce cas, il est retiré.
- Le nombre de symboles  brillants apparaissant sur une colonne indique le nombre de parties restantes durant lesquelles le symbole  demeurera au-dessus la colonne.
- Le nombre de symboles  brillants apparaissant sur une colonne indique le nombre de parties restantes durant lesquelles le symbole  demeurera au-dessus la colonne.
- Le nombre de symboles  brillants apparaissant sur une colonne indique le nombre de parties restantes durant lesquelles le symbole  demeurera au-dessus la colonne.
- Le nombre de symboles  brillants apparaissant sur une colonne indique le nombre de parties restantes durant lesquelles le symbole  demeurera au-dessus la colonne.
- Le nombre de symboles  brillants apparaissant sur une colonne indique le nombre de parties restantes durant lesquelles le symbole  demeurera au-dessus la colonne.
- Chaque colonne se remplit à partir de la position du bas, vers la position du haut.
- La probabilité qu'un symbole , ,  ou  apparaisse sur un cylindre dépend du nombre de positions déjà remplies sur la colonne au-dessus de ce cylindre.
- Les multiplicateurs Scrolling et les symboles , ,  et  apparaissant sur les colonnes se transfèrent des parties achetées aux parties gratuites.
- Les multiplicateurs Scrolling et les symboles , ,  et  apparaissant sur les colonnes se transfèrent des parties gratuites aux parties achetées.
- Les multiplicateurs Scrolling et les symboles , ,  et  sur les colonnes s'enregistrent séparément pour chaque multiplicateur de mise.
- Si une colonne est remplie, tous les lots de cette colonne sont accordés.
- Plusieurs colonnes peuvent se remplir au cours d'une même partie.
- Si le symbole  apparaît sur une colonne remplie, tous les lots des colonnes non remplies sont aussi accordés.
- Si le symbole  apparaît, un lancer de la roue est accordé.

LANCERS DE LA ROUE

- Un seul lancer de la roue peut être accordé par partie.
- La roue peut accorder le gros lot Grand, le gros lot Major, le boni Minor, le boni Mini et des lots en crédits.
- Les lots en crédits sont de 750, 1 000, 1 250 et 1 500 crédits multipliés par le multiplicateur de mise et sont payés comme affichés sur la roue.
- La valeur du lot boni Minor est de 5 000 crédits multipliés par le multiplicateur de mise.
- La valeur maximale pouvant être affichée au compteur du gros lot progressif Grand est de 20 000,00 \$. Une fois cette limite atteinte, les contributions supplémentaires sont ajoutées aux gros lots suivants.
- La valeur maximale pouvant être affichée au compteur du gros lot progressif Major est de 2 000,00 \$. Une fois cette limite atteinte, les contributions supplémentaires sont ajoutées aux gros lots suivants.

RÉINITIALISATIONS

- Après que les lots des colonnes ont été accordés, tous les symboles , ,  et  sont retirés des colonnes.
- Un total d'un, deux ou trois symboles  ou  est ensuite ajouté aléatoirement aux colonnes 2, 3, 4 ou 5.
- Les colonnes ne peuvent pas être remplies à la réinitialisation.
- Si les symboles , , ,  ou  apparaissent au-dessus d'une colonne, le lot du dernier symbole  ou  ajouté à la colonne est multiplié par 2, 3, 5, 10 ou 25 respectivement.
- Le multiplicateur Scrolling disparaît ensuite.

JEU BONI FREE GAMES

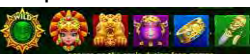
- Trois symboles  ou plus accordent huit parties gratuites.
- Seuls les symboles  ou  peuvent apparaître sur les cylindres durant les parties gratuites.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant les parties gratuites.
- Le jeu boni Free Games peut être redéclenché durant le jeu boni Free Games.
- Le multiplicateur de mise est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni Free Games.

TABLE DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement.
- Dans cette représentation graphique :
OF A KIND = IDENTIQUES
SCATTER = DISPERSÉ
- Le symbole dispersé  peut faire partie d'une combinaison gagnante, peu importe sa position.
- Le symbole  peut remplacer tous les symboles, à l'exception des symboles , , ,  et .
- Le symbole  peut apparaître uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Tous les symboles des combinaisons gagnantes doivent s'aligner de gauche à droite, sur des cylindres adjacents, à partir du cylindre à l'extrême gauche, à l'exception des symboles dispersés.
- Tous les lots affichés ont été multipliés par un multiplicateur de mise de 1.
- Tous les symboles accordent les lots comme indiqué dans la table de paiement, sans égard à l'arrière-plan.

RÈGLES DU JEU

- Tous les lots sont affichés en crédits, à l'exception des lots progressifs et des lots bonis.
- La mise minimale est de [x] crédits.
- Le jeu comporte 30 lignes de paiement.
- Choisissez votre multiplicateur de mise.
- Pour commencer une partie, appuyez de nouveau sur le bouton de mise ou appuyez sur le gros bouton.
- Vous pouvez appuyer sur le gros bouton pour arrêter les cylindres, sauf lorsqu'un multiplicateur Scrolling apparaît.
- Les combinaisons gagnantes doivent apparaître sur des lignes actives, à l'exception des lots progressifs, des lots bonis, des lots en crédits et des lots en crédits de la roue.
- Les lots obtenus pour des combinaisons gagnantes différentes sont additionnés.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Les lots obtenus pour des combinaisons de symboles dispersés, les lots bonis, les lots en crédits et les lots de la roue sont ajoutés aux gains sur ligne.
- Les gains sur ligne sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Les lots progressifs ne sont pas multipliés par le multiplicateur de mise.
- Les gains obtenus pour des combinaisons de symboles dispersés sont multipliés par la mise totale en crédits.
- La probabilité de gagner le gros lot Grand, le gros lot Major, le boni Minor, le boni Mini et un lot en crédits de la roue varie en fonction du multiplicateur de mise.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante de symboles dispersés est accordé.
- Appuyez sur Credit, Bet ou Win pour faire passer l'affichage des montants correspondants en argent ou en crédits.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Il vous incombe de vérifier que vos crédits ont été correctement enregistrés avant de commencer la partie.
- Les produits Aristocrat sont protégés par des brevets.
- Pour obtenir la liste complète des brevets d'Aristocrat, veuillez contacter votre bureau de brevets local.

LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.
- Tous les gains supérieurs ou égaux à 1 200 \$ sont payés par un préposé.