



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...

SELECT LINE(S)	= CHOISIR LIGNE(S) : Choisir le nombre de lignes actives (si disponible). Le nombre de lignes actives peut être modifié uniquement au début de la partie.	BET PER LINE	= MISE PAR LIGNE : Commencer la partie avec le nombre de lignes actives et la mise par ligne sélectionnés. La partie commence dès que la mise par ligne est modifiée.
SPIN	= JOUER : Commencer la partie avec la même mise de la dernière partie.	BET MAX	= MISE MAX : Commencer la partie avec la mise maximale.
HELP PAYTABLE	= AIDE / TABLES DE PAIEMENT : Voir les règles et les tables de paiement du jeu.	DENOMINATION	= VALEUR D'UN CRÉDIT : Changer la valeur d'un crédit (si disponible).
SOUND	= VOLUME : Régler le volume des effets sonores du jeu (si disponible).	LANGUAGE	= LANGUE : Modifier la langue (si disponible).
MORE GAMES	= AUTRES JEUX : Voir d'autres jeux (si disponible).	SIDE	= CÔTÉ : Jouer au jeu boni (si disponible).
PREVIOUS PAGE	= ÉCRAN PRÉCÉDENT : Revenir à l'écran précédent.	NEXT PAGE	= ÉCRAN SUIVANT : Passer à l'écran suivant
RETURN TO GAME	= RETOUR AU JEU : Fermer les écrans et retourner au jeu.	CHANGE	= PRÉPOSÉ : Appeler le préposé.
CASH OUT	= ENCAISSER : Encaisser les crédits.		

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

- La mise minimale inclut 1 crédit misé par ligne et des crédits de mise supplémentaire.
- Paiements effectués de gauche à droite sur lignes actives seulement, sur des cylindres adjacents, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche, sauf pour les lots dispersés.
- Seul le lot le plus élevé de chaque ligne active est accordé.
- Seul le lot dispersé le plus élevé est payé.
- Les gains obtenus sur des lignes actives différentes sont additionnés.
- Les lots dispersés sont additionnés aux gains sur ligne.
- Tous les gains sont affichés en crédits, sauf les montants de lot progressif, si disponibles.
- Les gains sur ligne sont multipliés par le nombre de crédits misés par ligne.
- Les lots dispersés sont multipliés par le nombre de lignes actives, fois la mise par ligne.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Tous les gains sont payés par l'appareil ou le préposé.
- Le joueur doit s'assurer que les crédits misés sont exacts avant que le jeu ne soit lancé.
- L'afficheur du jeu n'indique pas à quel point vous étiez près de gagner et ne peut donc servir à déterminer vos chances de gagner ou vos risques de perdre si vous continuez à jouer.

MODE ACTION STACKED SYMBOLS^{MC}

- Chaque cylindre comprend un nombre donné de positions adjacentes qui, avant le début de chaque partie, deviennent occupées, au hasard, par l'un des symboles suivants :



- Toutes ces positions adjacentes choisies au hasard deviennent occupées par le même symbole.

BONI LUCKY HONEYCOMB

- Des symboles  supplémentaires apparaissent au hasard sur les cylindres pendant ou après la rotation des cylindres.
- Des symboles  et  qui s'immobilisent à la même position se transforment en .
- Le symbole  remplace les symboles  et .

JEU BONI PARTIES GRATUITES

- Trois (3), quatre (4) ou cinq (5) symboles  accordent respectivement 8, 12 ou 20 parties gratuites.
- Le jeu boni *Lucky Honeycomb* peut survenir fréquemment pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Des parties gratuites supplémentaires peuvent être accordées pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Les parties gratuites sont jouées avec la même mise et les mêmes lignes actives que la partie qui a déclenché le jeu boni.

TABLES DE PAIEMENT

 1 CRÉDIT 5 500 4 100 3 25 2 2	 1 CRÉDIT 5 250 4 50 3 20 2 2	 1 CRÉDIT 5 250 4 50 3 20 2 2	 1 CRÉDIT 5 150 4 40 3 10 2 2	 1 CRÉDIT 5 150 4 40 3 10 2 2
 1 CRÉDIT 5 100 4 25 3 5	 1 CRÉDIT 5 100 4 25 3 5	 1 CRÉDIT 5 100 4 20 3 5		
 1 CRÉDIT 5 100 4 20 3 5	 1 CRÉDIT 5 100 4 20 3 5	 1 CRÉDIT 5 100 4 20 3 5		

FRIMÉ

	1 CRÉDIT 5 1000 4 150 3 50 2 5
---	--

DISPERSÉ

	TOUT 1 CRÉDIT 5 50 4 10 3 5
--	--------------------------------------

Le symbole  remplace les symboles      
    et .

Le symbole frimé n'apparaît que sur les cylindres 2, 3, 4 et 5 pendant le jeu principal et peut apparaître sur n'importe quel cylindre suite au boni *Lucky Honeycomb*.

Les lots sont multipliés par le nombre de lignes actives et par la mise par ligne.

LIGNES DE PAIEMENT

- Pour consulter les tables de paiement du jeu et voir une représentation graphique des lignes de paiement, touchez le bouton *HELP PAY TABLE*. Il est à noter que *LINE* = Ligne.