



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Les boutons et afficheurs pourraient varier.)

Anglais	Français	Anglais	Français
SELECT LINES	CHOISISSEZ LES LIGNES DE PAIEMENT	BET PER LINE	APPUYEZ POUR COMMENCER UNE PARTIE AVEC LES LIGNES DE PAIEMENT ET LA MISE SÉLECTIONNÉES
SPIN	COMMENCER LA PARTIE AU NIVEAU DE MISE PRÉCÉDENT	BET MAX	APPUYEZ POUR COMMENCER UNE PARTIE AVEC LA MISE MAXIMALE
HELP	AFFICHE LES INSTRUCTIONS ET LA TABLE DE PAIEMENT	DENOMINATION	CHOISISSEZ LA VALEUR D'UN CRÉDIT
SOUND	CHANGER LE VOLUME	LANGUAGE	CHANGER LA LANGUE
MORE GAMES	AFFICHER D'AUTRES JEUX	TURBO	AUGMENTER LA VITESSE D'EXÉCUTION DU JEU
CASH OUT	ENCAISSER	CHANGE/ SERVICE	APPELER UN PRÉPOSÉ
[x] CREDITS PER LINE	[x] CRÉDITS PAR LIGNE	CREDIT	SOLDE
BET	MISE	WIN	GAIN
MINIMUM BET IS [x] CREDITS (= \$[y])	LA MISE MINIMALE EST DE [x] CRÉDITS (= [y] \$)	SELECT DENOM	CHOISIR LA VALEUR D'UN CRÉDIT
GAME PAYS [x]	LA PARTIE RAPPORTE [x]	GAME OVER	PARTIE TERMINÉE
Dans certaines versions du jeu, appuyez sur AutoPlay pour activer le jeu automatique et engager une mise identique à celle en vigueur. Appuyez de nouveau pour désactiver le mode automatique. Le jeu automatique se désactive automatiquement s'il ne reste pas suffisamment de crédits pour commencer une partie avec la mise en vigueur, ou si le jeu boni de parties gratuites prend fin.			
Dans certaines versions du jeu : il peut vous rester des crédits après un encaissement. Vous pouvez alors jouer à un minijeu qui vous permettra d'obtenir une partie ou vous fera perdre vos crédits restants.			

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

TABLE DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour connaître la valeur des lots associés à chaque symbole.
- Dans ces pages :
 - SUBSTITUTE = SYMBOLE DE REMPLACEMENT
- Le symbole  peut apparaître uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Le symbole  peut remplacer tous les symboles de la table de paiement, à l'exception des symboles ,  et .
- La valeur des lots affichés est basée sur la mise en vigueur.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Les symboles des combinaisons gagnantes doivent s'aligner sur des cylindres adjacents à partir du cylindre à l'extrême gauche.
- Tous les gains sont additionnés.
- Le symbole  peut apparaître uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Le symbole  se transforme en symbole     ou en symbole Pièce à la fin de la partie.
- Tous les symboles  se transforment en un même type de symbole, à l'exception des symboles Pièce.
- Si tous les symboles  se transforment en symbole Pièce, chaque symbole  se transforme aléatoirement en symbole , ,  ou .

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

- La mise minimale est de [x] crédits.
- Tous les lots sont affichés en crédits à l'exception des lots Grand, Mega, Major, Minor et Mini.
- Le lot Grand peut être accordé aléatoirement, au cours de toute partie achetée.
- La probabilité de gagner les lots Grand, Mega, Major, Minor ou Mini, ou des lots en crédits varie selon la valeur d'un crédit (si cette valeur peut être modifiée).
- La valeur des lots Grand, Mega, Major, Minor et Mini, et des lots en crédits, varie selon la valeur d'un crédit (si cette valeur peut être modifiée).
- La probabilité de gagner les lots Grand, Mega, Major, Minor ou Mini, ou des lots en crédits, varie selon la mise en crédits.
- La valeur des lots Grand, Mega, Major, Minor et Mini, et des lots en crédits, varie selon la mise en crédits.
- Le jeu boni est déclenché plus souvent avec des mises de 1 \$ ou de 2 \$ (si ces mises sont offertes).
- La valeur du lot progressif est réinitialisée chaque fois que ce lot est accordé, avant qu'il ne soit accordé de nouveau.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Tous les gains sont payés par l'appareil ou par un préposé.
- Vous ne pouvez pas influencer le résultat d'une partie en arrêtant le défilement des cylindres.
- Il vous incombe de vérifier que vos crédits ont été correctement enregistrés avant de commencer une partie.
- Le jeu n'indique pas à quel point vous étiez près de gagner et ne peut donc être utilisé pour déterminer vos chances de gagner ou vos risques de perdre si vous continuez à jouer.

RÈGLE DU JEU BONI

SYMBOLES DÉCLENCHEURS PIÈCE

- Six symboles Pièce ou plus apparaissant sur les cylindres déclenchent un jeu boni.
- D'un à cinq symboles Pièce apparaissent sur les cylindres, des symboles Pièce peuvent être ajoutés aléatoirement aux cylindres de manière à obtenir six symboles Pièce, et déclencher un jeu boni.
- Six symboles  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole ,  ou  déclenchent le jeu boni Charms Full Link.
- Un symbole  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  ou  déclenchent le jeu boni Deux grilles.
- Un symbole  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  ou  déclenchent le jeu boni Lucky Kicker.
- Un symbole  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  ou  déclenchent le jeu boni Partie supplémentaire.
- Un symbole  et  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  déclenchent le jeu boni Deux grilles Lucky Kickers.
- Un symbole  et  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  déclenchent le jeu boni Partie supplémentaire Deux grilles.
- Un symbole  et  ou plus apparaissant sur les cylindres sans symbole  déclenchent le jeu boni Partie supplémentaire Lucky Kickers.
- Un symbole ,  et  ou plus apparaissant sur les cylindres déclenchent le jeu boni Partie supplémentaire Deux grilles Lucky Kickers.
- À l'arrêt des cylindres, un symbole  ou plus apparaissant sur les cylindres peuvent être remplacés par des symboles ,  ou , ce qui déclenche une combinaison de jeux bonis Partie supplémentaire, Deux grilles, ou Lucky Kicker respectivement.
- Outre le symbole , un seul symbole d'une couleur donnée peut apparaître sur un même cylindre.

JEU BONI CHARMS FULL LINK

- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits.
- Toutes les autres positions se transforment en cylindres indépendants.
- Trois parties bonis sont accordées.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles               et  peuvent apparaître sur les cylindres.
- Les symboles               et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes.
- À la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor ou Mini, ou un lot en crédits, sauf si les quinze positions sont remplies.
- Les lots en crédits peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur les cylindres durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés et le nombre de parties bonis est remis à trois.
- Si aucun symbole  n'apparaît sur les cylindres durant le jeu boni, les lots initiaux des symboles  sont accordés.
- Le jeu boni Charms Full Link prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou .
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI DEUX GRILLES

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des grilles de jeu.
- Dans cette représentation graphique :
 - GAME SET (GAME [x]) = GRILLE DE JEU (GRILLE [x])
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits, et une grille de jeu est ajoutée.
- La position des symboles Pièce et leur valeur initiales sont identiques sur les deux grilles.
- Toutes les autres positions des deux grilles se transforment en cylindres indépendants.
- Trois parties bonis sont accordées sur chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles               et  peuvent apparaître sur les cylindres des deux grilles de jeu.
- Les symboles               et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes, et ce pour les deux grilles de jeu.
- Sur chaque grille de jeu, à la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits, sauf si les quinze positions d'une grille sont remplies.
- Les lots en crédits peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur une grille durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés pour cette grille et le nombre de parties bonis, pour cette grille, est remis à trois.

- Si aucun symbole  n'apparaît sur une grille de jeu durant le jeu boni, les lots initiaux apparaissant sur les symboles  sont accordés.
- Lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  sur une grille, le jeu boni prend fin pour cette grille de jeu.
- Le jeu boni Deux grilles prend fin lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  sur les deux grilles de jeu.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni d'une grille de jeu.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois par grille de jeu au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles  sur une grille de jeu, la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI LUCKY KICKER

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique du cylindre Lucky Kicker.
- Dans cette représentation graphique :
 - LUCKY KICKER REEL = CYLINDRE LUCKY KICKER
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits.
- Un cylindre Lucky Kicker est ajouté à l'ensemble de cylindres.
- Toutes les autres positions, incluant le cylindre Lucky Kicker, se transforment en cylindres indépendants.
- Trois parties bonis sont accordées.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles                et  peuvent apparaître sur les cylindres, sauf sur le cylindre Lucky Kicker.
- Seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur le cylindre Lucky Kicker.
- Les symboles                et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes.
- À la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker affiche un lot en crédits.
- Les lots en crédits sur les cylindres autres que Lucky Kicker peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- Les lots en crédits sur le cylindre Lucky Kicker peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés, sauf pour le cylindre Lucky Kicker.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur les cylindres ou si un symbole  apparaît sur le cylindre Lucky Kicker durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés et le nombre de parties bonis est remis à trois.
- Durant le jeu boni, le symbole  apparaît au moins une fois sur le cylindre Lucky Kicker.
- Durant le jeu boni, la probabilité d'obtenir le symbole  sur le cylindre Lucky Kicker varie selon le nombre de parties jouées.
- Le jeu boni Lucky Kicker prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions (excluant celles du cylindre Lucky Kicker) sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker ne contribue pas à former une combinaison gagnante qui accorde le lot Grand.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.

- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles  , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI PARTIE SUPPLÉMENTAIRE

- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits.
- Toutes les autres positions se transforment en cylindres indépendants.
- Quatre parties bonis sont accordées.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur les cylindres.
- Les symboles  et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes.
- À la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits, sauf si les quinze positions sont remplies.
- Les lots en crédits peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur les cylindres durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés et le nombre de parties bonis est remis à quatre.
- Si aucun symbole  n'apparaît durant le jeu boni, les lots initiaux apparaissant sur les symboles  sont accordés.
- Le jeu boni Partie supplémentaire prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou .
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles  , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI DEUX GRILLES LUCKY KICKER

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des grilles de jeu.
- Dans cette représentation graphique :
 - GAME SET (GAME x) = GRILLE DE JEU (GRILLE x)
 - LUCKY KICKER REEL = CYLINDRE LUCKY KICKER
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits, et une grille de jeu est ajoutée.
- La position des symboles Pièce et leur valeur initiales sont identiques sur les deux grilles.
- Un cylindre Lucky Kicker est ajouté aux deux ensembles de cylindres.
- Toutes les autres positions des deux grilles, incluant le cylindre Lucky Kicker, se transforment en cylindres indépendants.
- Trois parties bonis sont accordées sur chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur les cylindres des deux grilles de jeu, sauf sur le cylindre Lucky Kicker.
- Seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur le cylindre Lucky Kicker.
- Les symboles  et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes sur aucune grille de jeu.

- Sur chaque grille de jeu, la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker affiche un lot en crédits.
- Les lots en crédits de tous les cylindres des deux grilles de jeu, à l'exception des cylindres Lucky Kicker, peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- Les lots en crédits sur les cylindres Lucky Kicker des deux grilles peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés, sauf ceux apparaissant sur les cylindres Lucky Kicker des deux grilles de jeu.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur une grille ou si un symbole  apparaît sur un le cylindre Lucky Kicker d'une grille durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés pour cette grille et le nombre de parties bonis, pour cette grille, est remis à trois.
- Durant le jeu boni, le symbole  apparaît au moins une fois sur le cylindre Lucky Kicker de chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, la probabilité d'obtenir le symbole  sur le cylindre Lucky Kicker varie selon le nombre de parties jouées.
- Pour chaque grille de jeu, le jeu boni prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni.
- Le jeu boni Deux grilles Lucky Kicker prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie boni sur les deux grilles de jeu.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions d'une grille de jeu (excluant le cylindre Lucky Kicker) sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le symbole  apparaissant sur un cylindre Lucky Kicker ne contribue pas à former une combinaison gagnante qui accorde le lot Grand.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois par grille de jeu au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions d'une grille de jeu sont occupées par des symboles , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI PARTIE SUPPLÉMENTAIRE DEUX GRILLES

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des grilles de jeu.
- Dans cette représentation graphique :
 - GAME SET (GAME x) = GRILLE DE JEU (GRILLE x)
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits, et une grille de jeu est ajoutée.
- La position des symboles Pièce et leur valeur initiales sont identiques sur les deux grilles.
- Toutes les autres positions des deux grilles se transforment en cylindres indépendants.
- Quatre parties bonis sont accordées sur chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles               et  peuvent apparaître sur les cylindres des deux grilles de jeu.
- Les symboles               et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes, et ce pour les deux grilles de jeu.
- Sur chaque grille de jeu, à la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits, sauf si les quinze positions d'une grille sont remplies.
- Les lots en crédits peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur une grille durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés pour cette grille et le nombre de parties bonis, pour cette grille, est remis à quatre.

- Si aucun symbole  n'apparaît sur une grille de jeu durant le jeu boni, les lots initiaux apparaissant sur les symboles  sont accordés.
- Lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  sur une grille, le jeu boni prend fin pour cette grille de jeu.
- Le jeu boni Partie supplémentaire Deux grilles prend fin lorsqu'il ne reste plus de partie boni ou lorsque les quinze positions sont occupées par des symboles  ou  sur les deux grilles de jeu.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions d'une grille de jeu sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni d'une grille de jeu.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois par grille de jeu au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles  sur une grille de jeu, la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI PARTIE SUPPLÉMENTAIRE LUCKY KICKER

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique du cylindre Lucky Kicker.
- Dans cette représentation graphique :
 - LUCKY KICKER REEL = CYLINDRE LUCKY KICKER
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits.
- Un cylindre Lucky Kicker est ajouté à l'ensemble de cylindres.
- Toutes les autres positions, incluant le cylindre Lucky Kicker, se transforment en cylindres indépendants.
- Quatre parties bonis sont accordées.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles           et  peuvent apparaître sur les cylindres, sauf sur le cylindre Lucky Kicker.
- Seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur le cylindre Lucky Kicker.
- Les symboles          et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes.
- À la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker affiche un lot en crédits.
- Les lots en crédits sur les cylindres autres que Lucky Kicker peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- Les lots en crédits sur le cylindre Lucky Kicker peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés, sauf pour le cylindre Lucky Kicker.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur les cylindres ou si un symbole  apparaît sur le cylindre Lucky Kicker durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés et le nombre de parties bonis est remis à quatre.
- Durant le jeu boni, le symbole  apparaît au moins une fois sur le cylindre Lucky Kicker.
- Durant le jeu boni, la probabilité d'obtenir le symbole  sur le cylindre Lucky Kicker varie selon le nombre de parties jouées.
- Le jeu boni Partie supplémentaire Lucky Kicker prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions (excluant le cylindre Lucky Kicker) sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker ne contribue pas à former une combinaison gagnante qui accorde le lot Grand.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.

- Lorsque quatorze positions sont occupées par des symboles  , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

JEU BONI PARTIE SUPPLÉMENTAIRE DEUX GRILLES LUCKY KICKER

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des grilles de jeu.
- Dans cette représentation graphique :
 - GAME SET (GAME x) = GRILLE DE JEU (GRILLE x)
 - LUCKY KICKER REEL = CYLINDRE LUCKY KICKER
- Au début du jeu boni, tous les symboles Pièce se transforment en symboles  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini, ou un lot en crédits, et une grille de jeu est ajoutée.
- La position des symboles Pièce et leur valeur initiales sont identiques sur les deux grilles.
- Un cylindre Lucky Kicker est ajouté aux deux ensembles de cylindres.
- Toutes les autres positions des deux grilles, incluant le cylindre Lucky Kicker, se transforment en cylindres indépendants.
- Quatre parties bonis sont accordées sur chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, seuls les symboles                et  peuvent apparaître sur les cylindres des deux grilles de jeu, sauf sur le cylindre Lucky Kicker.
- Seuls les symboles  et  peuvent apparaître sur le cylindre Lucky Kicker.
- Les symboles                     et  ne contribuent pas à la création de combinaisons gagnantes sur aucune grille de jeu.
- Sur chaque grille de jeu, la fin de chaque partie boni, chaque symbole  se transforme en symbole  affichant un lot Mega, Major, Minor, Mini ou un lot en crédits.
- Le symbole  apparaissant sur le cylindre Lucky Kicker affiche un lot en crédits.
- Les lots en crédits de tous les cylindres des deux grilles de jeu, à l'exception des cylindres Lucky Kicker, peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- Les lots en crédits sur les cylindres Lucky Kicker des deux grilles peuvent valoir [x, y, z] crédits multipliés par la mise par ligne.
- À chaque partie boni, les symboles  apparaissant sur les cylindres sont verrouillés, sauf ceux apparaissant sur les cylindres Lucky Kicker.
- Si un symbole  ou plus apparaissent sur une grille ou si un symbole  apparaît sur un le cylindre Lucky Kicker d'une grille durant le jeu boni, les lots affichés sur les symboles  sont accordés pour cette grille et le nombre de parties bonis, pour cette grille, est remis à quatre.
- Durant le jeu boni, le symbole  apparaît au moins une fois sur le cylindre Lucky Kicker de chaque grille de jeu.
- Durant le jeu boni, la probabilité d'obtenir le symbole  sur le cylindre Lucky Kicker varie selon le nombre de parties jouées.
- Pour chaque grille de jeu, le jeu boni prend fin lorsque lorsqu'il ne reste plus de partie boni.
- Le jeu boni Partie supplémentaire Deux grilles Lucky Kicker prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie boni sur les deux grilles de jeu.
- Durant le jeu boni, le lot Grand est accordé lorsque les quinze positions d'une grille de jeu (excluant le cylindre Lucky Kicker) sont occupées par des symboles  ou  à la fin d'une partie boni.
- Le symbole  apparaissant sur un cylindre Lucky Kicker ne contribue pas à former une combinaison gagnante qui accorde le lot Grand.
- Le lot Grand ne peut être accordé qu'une seule fois par grille de jeu au cours du jeu boni.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni.
- Lorsque quatorze positions d'une grille de jeu sont occupées par des symboles  , la position restante utilise un cylindre différent.
- La mise en crédits est la même que celle de la partie qui a déclenché le jeu boni.

LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement. Dans cette représentation graphique :
LINE = LIGNE