



## BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

| Français                                   | Anglais                                              | Français                        | Anglais                                 |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------------|
| EXIT                                       | QUITTER                                              | RETURN TO GAME                  | RETOURNER AU JEU                        |
| CREDIT                                     | SOLDE                                                | BET                             | MISE                                    |
| WIN                                        | GAIN                                                 | COLLECT                         | ENCAISSER                               |
| CHANGE DENOM                               | MODIFIER LA VALEUR D'UN CRÉDIT                       | SERVICE                         | APPELER UN PRÉPOSÉ                      |
| BONUS REELS IN PLAY                        | CYLINDRES BONIS EN JEU                               | CONTINUED ON THE NEXT PAGE      | SUITE SUR LA PAGE SUIVANTE              |
| SELECT A FEATURE                           | CHOISISSEZ UN JEU BONI                               | DYNAMITE FEATURE [x] FREE SPINS | JEU BONI DYNAMITE [x] PARTIES GRATUITES |
| TREASURE TRAIN WILD BONUS<br>12 FREE GAMES | JEU BONI TREASURE TRAIN WILD<br>12 PARTIES GRATUITES | [x] AVAILABLE                   | GROS LOT [x] DISPONIBLE                 |
| SPINS REMAINING                            | PARTIES RESTANTES                                    |                                 |                                         |

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

## 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
- Le symbole  est frimé et remplace les symboles  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  et .
- Le symbole  apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Au début de la partie, les symboles de certaines positions peuvent être remplacés par les symboles  ou .
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison est accordé.
- Tous les gains sur ligne sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Les symboles des combinaisons apparaissant sur des lignes de paiement actives doivent s'aligner sur des cylindres adjacents, à partir du cylindre à l'extrême gauche.
- Les lots obtenus pour des combinaisons de symboles dispersés sont accordés en plus des lots obtenus pour les combinaisons de symboles apparaissant sur des lignes de paiement actives.
- Tous les lots sont affichés en crédits.

## JEU BONI PICK A BONUS

- Durant le jeu principal, trois, quatre ou cinq symboles dispersés  déclenchent le jeu boni Pick a Bonus et accordent un lot correspondant respectivement à deux, quinze ou cent fois la mise totale.
- Sélectionnez le jeu boni Treasure Train Dynamite ou le jeu boni Treasure Train Wild.
- Si vous choisissez le jeu boni Treasure Train Dynamite, une partie est accordée sur un ensemble de cylindres différent, qui contient au moins six symboles , permettant de déclencher le jeu boni Treasure Train Dynamite.
- Le symbole  est le seul symbole évalué durant cette partie.

## JEU BONI TREASURE TRAIN WILD

- Douze parties gratuites sont accordées.
- Durant le jeu boni Treasure Train Wild, trois, quatre ou cinq symboles dispersés  accordent un lot correspondant respectivement à deux, quinze ou cent fois la mise totale, ainsi que douze parties gratuites.
- Un ensemble de cylindres différent est utilisé durant le jeu boni Treasure Train Wild.
- Les combinaisons gagnantes de ces cylindres sont identiques à celles du jeu principal, sauf que seuls les symboles  et  apparaissent sur le cylindre 3.

## JEU BONI TREASURE TRAIN DYNAMITE

- Les symboles dispersés  et , ainsi qu'au moins quatre symboles  déclenchent le jeu boni Double Wide Dynamite et accordent cinq parties Dynamite sur deux grilles de 3x7.
- Sinon, le symbole dispersé  ainsi qu'au moins cinq symboles  déclenchent le jeu boni Double Wide Dynamite et accordent cinq parties Dynamite sur deux grilles de 3x5.
- Sinon, le symbole dispersé  ainsi qu'au moins cinq symboles  déclenchent le jeu boni Double Wide Dynamite et accordent cinq parties Dynamite sur une grille de 3x7.
- Sinon, au moins six symboles dispersés  déclenchent le jeu boni Dynamite et accordent cinq parties Dynamite sur une grille de 3x5.
- Tous les symboles ,  et  apparaissant au cours de la partie ayant déclenché le jeu boni se verrouillent pour toute la durée du jeu boni.
- Les groupements de symboles ,  et  adjacents apparaissant au cours de la partie ayant déclenché le jeu boni se transforment en motifs, selon l'ordre indiqué dans le tableau des motifs.
- Au cours de chaque partie Dynamite, tout symbole  supplémentaire apparaissant sur les cylindres se verrouille pour le reste du jeu boni.
- Si toutes les positions disponibles sont remplies, aucune partie supplémentaire n'est jouée.
- Au début du jeu boni et après chaque partie Dynamite, les groupements de symboles  adjacents se transforment en motifs, selon l'ordre indiqué dans le tableau des motifs.
- Chaque position d'un motif est évaluée comme un symbole  individuel pour que de nouveaux motifs puissent être formés.
- Chaque symbole  peut faire partie d'un seul motif.
- Si un symbole  peut faire partie de deux motifs différents de même niveau, selon le tableau des motifs, le symbole  sera utilisé uniquement pour former le motif le plus payant.
- Si un symbole  fait partie d'un motif déjà formé et qu'il peut faire partie d'un autre motif, il ne sera utilisé dans cet autre motif que si ce motif fait partie d'un niveau plus élevé, selon le tableau des motifs.
- Lorsqu'il ne reste aucune partie à jouer, chaque motif accorde au moins un lot parmi les lots potentiels, selon la colonne Lots potentiels du tableau des motifs.
- Les lots en crédits du tableau des motifs sont basés sur un multiplicateur de [x] à [y] fois le multiplicateur de mise.

| SHAPES TABLE   |                                            |
|----------------|--------------------------------------------|
| Shape          | Possible Prizes                            |
| 1. 3 x 7 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 2. 3 x 6 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 3. 3 x 5 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 4. 2 x 7 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 5. 3 x 4 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 6. 2 x 6 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 7. 2 x 5 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, or MAJOR        |
| 8. 3 x 3 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, or MAJOR        |

| SHAPES TABLE   |                                            |
|----------------|--------------------------------------------|
| Shape          | Possible Prizes                            |
| 1. 3 x 7 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 2. 3 x 6 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 3. 3 x 5 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 4. 2 x 7 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 5. 3 x 4 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 6. 2 x 6 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, MAJOR, or GRAND |
| 7. 2 x 5 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, or MAJOR        |
| 8. 3 x 3 Shape | Credit Prize, MINI, MINOR, or MAJOR        |

| SHAPES TABLE    |                              |
|-----------------|------------------------------|
| Shape           | Possible Prizes              |
| 9. 2 x 4 Shape  | Credit Prize, MINI, or MINOR |
| 10. 3 x 2 Shape | Credit Prize, MINI, or MINOR |
| 11. 2 x 3 Shape | Credit Prize, MINI, or MINOR |
| 12. 2 x 2 Shape | Credit Prize or MINI         |
| 13. 3 x 1 Shape | 5 x total bet                |
| 14. 2 x 1 Shape | 3 x total bet                |
| 15. 1 x 1 Shape | 1 x total bet                |

- Dans les tableaux ci-dessus :  
SHAPES TABLE = TABLEAU DES MOTIFS  
SHAPE = MOTIF  
POSSIBLE PRIZES = LOTS POTENTIELS  
CREDIT PRIZE = LOT EN CRÉDITS  
MINI, MINOR, MAJOR OR GRAND = GROS LOT MINI, MINOR, MAJOR OU GRAND  
[x] x TOTAL BET = [x] FOIS LA MISE TOTALE
- L'orientation de chaque motif est fixe.
- Un ensemble de cylindres différent est utilisé durant le jeu boni.
- Tous les symboles, autres que le symbole  apparaissant sur ces cylindres sont grisés et ne sont pas évalués.
- Les motifs sont évalués.
- Les parties Dynamite n'accordent pas de jeux bonis supplémentaires.
- Les lots apparaissant durant le jeu boni sont accordés tels qu'affichés.
- La distribution des lots durant le jeu boni Treasure Train Dynamite varie en fonction de la mise.
- Durant le jeu boni, si un lot progressif est accordé, tous les lots progressifs accordés sont évalués immédiatement avant que le premier lot progressif soit affiché à l'écran.
- La présentation des lots progressifs a lieu à des fins de divertissement seulement.
- Les lots affichés aux compteurs de lots progressifs sont accordés tels qu'affichés.

## LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.
- La mise totale est de [x] crédits multipliés par le multiplicateur de mise.
- Le produit de la mise et de la probabilité de gagner le gros lot Major, et le produit de la mise et de la probabilité de gagner le gros lot Grand sont équivalents pour toutes les valeurs d'un crédit.
- Si le gros lot Major ou Grand est accordé, le gros lot affiché au compteur correspondant est accordé, puis le compteur est réinitialisé avant que d'autres gros lots ne soient accordés.
- Les lignes de paiement illustrées peuvent contribuer aux gains.

## JEU GAMBLE

- Vous pouvez déclencher le jeu Gamble après que les lots ont été accordés.
- Sélectionnez Red (rouge) ou Black (noir). Si la couleur choisie correspond à celle de la carte révélée, vous doublez votre gain!
- Lorsque cette option est offerte, sélectionnez Heart (cœur), Diamond (carreau), Spade (pique) ou Club (trèfle). Si la sorte choisie correspond à celle de la carte révélée, vous quadruplez votre gain!
- Effectuez vos sélections en appuyant sur un bouton du panneau de bouton ou de l'écran de jeu.
- Le jeu Gamble n'est pas offert lorsque le lot cumulatif inclut un gros lot Grand ou Major.

# JEU WAGER SAVER

- Le jeu Wager Saver est offert automatiquement lorsque votre solde en crédits est insuffisant pour jouer une autre partie avec la même mise.
- Choisissez l'une des trois options suivantes : ,  ou .
- Appuyez sur  pour encaisser vos gains de la partie en cours.
- Appuyez sur  pour activer le jeu Wager Saver et mettre en jeu vos crédits restants.
- Le jeu Wager Saver vous donne la chance de gagner une partie avec la même mise que celle engagée lors de la partie précédente.
- La roue Wager Saver contient deux zones colorées : la zone WIN et la zone LOSE.
- Au début du jeu, le pointeur indique la zone LOSE.
- Si le pointeur s'arrête sur la zone WIN, une partie avec la même mise qu'à la partie précédente est immédiatement accordée.
- Si le pointeur s'arrête sur la zone LOSE, la partie prend fin.
- Appuyez sur  pour revenir au jeu principal.
- Si aucune sélection n'est effectuée dans un délai de deux minutes, le jeu Wager Saver prend fin, et vous retournez automatiquement au jeu principal.