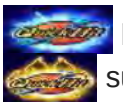
PAIEMENTS

 est FRIMÉ pour , , , , , , et .

Seul le gain le plus élevé est payé par combinaison gagnante. Tous les paiements de lignes sont multipliés par le multiplicateur de mise. Les paiements de lignes doivent apparaître sur des cylindres adjacents, en commençant par le cylindre le plus à gauche. Les paiements du symbole dispersé s'ajoutent aux paiements de lignes. Tous les paiements sont en crédits.

Fonctionnalité Quick Hit

 peut afficher des lots en crédits avec un multiplicateur de mise de x. , , et sont des substituts de .  et  peuvent apparaître durant le jeu principal seulement.  peut apparaître durant le jeu principal et la fonctionnalité Golden Hold & Spin. , , et  sont des substituts de  et peuvent apparaître durant la fonctionnalité Parties gratuites seulement. 3 symboles dispersés  ou plus accordent le total de tous les lots en crédits affichés sur , plus un lot basé sur le tableau ci-dessous. Lorsque , , , , , ou  affiche un lot en crédits, il apparaîtra sous la forme , , , , , , ou , respectivement.

Durant le jeu principal

Nombre de symboles dispersés 	**Lot**
12+	La valeur affichée dans le compteur du gros lot Quick Hit à 12
5-11	La valeur affichée dans le compteur du gros lot Quick Hit correspondant
4	x multiplicateur de mise
3	x multiplicateur de mise

Durant les parties gratuites

Nombre de symboles dispersés 	**Lot**
12+	x multiplicateur de mise
11	x multiplicateur de mise
10	x multiplicateur de mise
9	x multiplicateur de mise
8	x multiplicateur de mise
7	x multiplicateur de mise

Nombre de symboles dispersés	Lot
6	x multiplicateur de mise
5	x multiplicateur de mise
4	x multiplicateur de mise
3	x multiplicateur de mise

les lots sont accordés tel qu'indiqué. La chance de déclencher la fonctionnalité Quick Hit change selon l'option de mise.

GOLDEN HOLD & SPIN

Durant le jeu principal, toute combinaison de 3 sur le cylindre 3 déclenche la fonctionnalité Golden Hold & Spin.

1 partie est accordée.

Tous les , , et qui apparaissent lors de la partie déclencheuse seront reportés dans la fonctionnalité Golden Hold & Spin et conservés pour le reste de la fonctionnalité.

Durant chaque partie, tout supplémentaire qui apparaît sera conservé pour le reste de la fonctionnalité et le nombre de parties restantes est réinitialisé à 1. La fonctionnalité se termine lorsqu'il ne reste plus de parties ou que les 15 positions sont occupées.

Une fois toutes les parties terminées, la valeur affichée sur chaque est accordée et tous les seront pris en compte pour déclencher la fonctionnalité Quick Hit.

Seuls les sont évalués durant la fonctionnalité.

Des ensembles de cylindres alternatifs sont utilisés durant la fonctionnalité Golden Hold & Spin. La probabilité de déclencher la fonctionnalité Golden Hold & Spin varie selon l'option de mise.

FONCTIONNALITÉ ROUE

Toute combinaison de 3 déclenche la fonctionnalité Roue et 1 à 4 parties de la roue seront accordées. La roue s'arrête sur 5 à 12 , , , , ou .

Les parties de la roue continuent jusqu'à ce qu'un lot avec **COLLECT** soit accordé.

Si la roue s'arrête sur , , , ou , ce lot sera mis en évidence dans le coin inférieur gauche. À la fin de la fonctionnalité Roue, les , , , et/ou mis en évidence déclenchent la fonctionnalité de parties gratuites et accordent 1x la mise totale.

Si la roue s'arrête sur 5 à 12 , la valeur affichée dans le compteur correspondant sera accordée.

La distribution des lots durant la fonctionnalité Roue change selon l'option de mise. La probabilité de déclencher la fonctionnalité Roue change selon l'option de mise.

Parties gratuites

Durant le jeu principal, toute combinaison de peut déclencher la fonctionnalité de parties gratuites et accorder 1 fois la mise totale. 7 parties gratuites sont accordées.

Avant l'évaluation des gains sur les lignes de paiement, se transforment en , , ou .

Si la fonctionnalité de parties gratuites a été déclenchée avec ou alors pour chaque partie gratuite, jusqu'à 3 peuvent apparaître en superposition sur le cylindre 5.

Chaque qui apparaît entièrement accorde une partie gratuite supplémentaire. Un maximum de 25 parties gratuites peut être joué.

Si la fonctionnalité de parties gratuites a été déclenchée avec ou , alors toutes les parties gratuites sont jouées sur une grille de 6x5.

Si la fonctionnalité de parties gratuites a été déclenchée avec ou , alors pour chaque partie gratuite, un certain nombre de , , , , , et/ou peuvent apparaître et ajouter respectivement 1, 2, 3, 1, 2 ou 3 à .

Lorsque apparaît, avant l'évaluation, se transformera en , , , , BAR, , ou et un nombre de égal au nombre affiché dans sera placé aléatoirement sur la grille.

Si la fonctionnalité de parties gratuites a été déclenchée avec , durant chaque partie gratuite, 1 peut apparaître sur la grille.

Le n'apparaîtra pas s'il y a plus de 11 sur la grille.

Un ensemble de rouleaux alternatif est utilisé durant la fonctionnalité de parties gratuites.

Les combinaisons gagnantes pour ces cylindres sont identiques au jeu principal, sauf que , , , , , et n'apparaissent pas.

L'apparition de pétards au fil du temps n'a aucun effet sur le déclenchement de la fonctionnalité de parties gratuites. « EXTRA SPINS » désigne la fonctionnalité de parties gratuites déclenchée avec ou . « REELS UP » désigne la fonctionnalité de parties gratuites déclenchée avec ou . « FEROCIOUS QUICK HITS » désigne la fonctionnalité de parties gratuites déclenchée avec ou . « ULTRA QUICK HITS » désigne la fonctionnalité de parties gratuites déclenchée avec . La probabilité de déclencher la fonctionnalité de parties gratuites varie selon l'option de mise.

Fonctionnalité Ultra Quick Hits

Durant la fonctionnalité Parties gratuites, si apparaît sur la grille, la fonctionnalité Ultra Quick Hits est déclenchée avec 5 positions.

1 partie est accordée.

À la fin de la fonctionnalité Ultra Quick Hits, est remplacé par tous les qui sont apparus durant la fonctionnalité Ultra Quick Hits et ces seront comptabilisés pour potentiellement déclencher la fonctionnalité Quick Hit.

Seuls ou peuvent apparaître durant la fonctionnalité Ultra Quick Hits.

Des ensembles de cylindres alternatifs sont utilisés durant la fonctionnalité Ultra Quick Hits.

La chance de déclencher la fonctionnalité Ultra Quick Hits change selon l'option de mise.

Lignes de paiement

La mise totale est de crédits multipliés par le multiplicateur de mise.

La distribution des résultats de jeu et la probabilité des combinaisons gagnantes varient selon l'option de mise.

La chance de remporter un gros lot change selon l'option de mise.

La mise multipliée par les probabilités de remporter les deux compteurs de gros lot blancs est équivalente pour toutes les valeurs disponibles. Les lignes suivantes peuvent contribuer aux gains.

MENTIONS LÉGALES

Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2026 par RAD Game Tools, Inc.

Créé avec Unity. Portions de ce programme © 2005-2026 Unity Technologies.

fmod.

Réalisé avec FMOD Studio par Firelight Technologies Pty Ltd.

L'apparence et la convivialité du jeu, ainsi que ses composants individuels et affichages, sont l'habillage commercial de Light & Wonder, Inc. et de ses filiales. MC et © 2026 Light & Wonder, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés.



A Light & Wonder Studio

WAGER SAVER™

S'il reste un solde de crédits, mais qu'il est inférieur au montant nécessaire pour lancer les cylindres à la dernière mise jouée, le Wager Saver est automatiquement proposé.

Sélectionnez 1 des 3 options : COLLECT , PLAY WAGER SAVER , ou RETURN TO GAME .

Appuyez sur COLLECT pour encaisser la partie pour la valeur affichée.

Appuyez sur PLAY WAGER SAVER pour activer le Wager Saver et miser les crédits restants pour une chance d'obtenir une partie sur les cylindres à la configuration de mise de la dernière mise jouée.

Appuyez sur RETURN TO GAME pour revenir au jeu principal.

Si aucune sélection n'est effectuée dans les 2 minutes, le Wager Saver expire et retourne automatiquement au jeu.

Boni Gamble

La fonctionnalité de mise double peut être exercée pour les gains accumulés dans le compteur de gains.

Sélectionnez ROUGE ou NOIR. Si le choix est correct, le montant de la mise double est multiplié par 2 !

OU, lorsque disponible,

Sélectionnez CŒUR, CARREAU, PIQUE ou TRÈFLE. Si le choix est correct, le montant de la mise double est multiplié par 4 !

Effectuez vos sélections via le panneau de boutons ou en touchant les icônes à l'écran.

La fonctionnalité de mise double n'est pas disponible pour tout gain cumulatif qui inclut un compteur de gros lot blanc.

La fonctionnalité de mise double n'est pas disponible durant le jeu automatique.

En cas de disparité entre la présente version et la version officielle fournie par le fabriquant, la version officielle du fabriquant prévaut.