



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

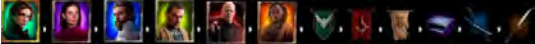
Anglais	Français	Anglais	Français
CREDIT	SOLDE	WIN	GAIN
BET	MISE	[x]¢ CHANGE DENOM	VALEUR D'UN CRÉDIT MODIFIER LA VALEUR D'UN CRÉDIT
CHOOSE YOUR DENOMINATION	SÉLECTIONNEZ LA VALEUR D'UN CRÉDIT	CASH OUT	ENCAISSER
GAME RULES	RÈGLES DU JEU	SERVICE	APPELER UN PRÉPOSÉ
BET x [x] [y] CREDITS	MULTIPLICATEUR DE MISE DE [x] POUR [y] CRÉDITS	BET MULTIPLIER	MULTIPLICATEUR DE MISE
GAME OVER	PARTIE TERMINÉE	SPIN [x] OF [x]	PARTIE [x] DE [y]
TOTAL WIN	GAIN TOTAL	BET MULTIPLIER [x]	MULTIPLICATEUR DE MISE [x]
PLAY	JOUER	[x] [y] WINS [z]	[x] SYMBOLES [y] RAPPORTENT [z]
GAMES MENU	MENU DES JEUX	[x] FREE GAMES AWARDED PRESS PLAY TO START	[x] PARTIES GRATUITES ACCORDÉES APPUYEZ SUR PLAY POUR COMMENCER
PRESS PLAY TO SPIN	APPUYEZ SUR PLAY POUR JOUER	CONGRATULATIONS, YOU HAVE WON [x] CREDITS	FÉLICITATIONS, VOUS AVEZ GAGNÉ [x] CRÉDITS
SPIN DUNCAN TO CONTINUE PLAY	FAITES TOURNER DUNCAN POUR CONTINUER LA PARTIE	COLLECT [x] [y] TO UNLOCK	ACCUMULEZ [x] [y] POUR DÉVERROUILLER
BIG WIN	GAIN IMPORTANT		

MALFUNCTION VOIDS ALL PLAYS AND PAYS. = 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 :
WILD = SYMBOLE FRIMÉ
SCATTERS = SYMBOLES DISPERSÉS
- Le symbole frimé  remplace tous les symboles, à l'exception des symboles ,  et .
- Le symbole  apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3 et 4.
- Le symbole  n'apparaît pas durant le jeu boni Sandworm ni durant le jeu boni Duncan.
- Les symboles dispersés ,  et  accordent un lot, peu importe leur position.
- Les symboles dispersés ,  et  apparaissent uniquement durant les parties achetées.
- Au début de chaque partie achetée, tous les cylindres comprennent des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole ,  ou .
- Tous les gains affichés ont été multipliés par un multiplicateur de mise de 1.
- 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.
- Le jeu comprend 1 024 façons de gagner, sauf si indication contraire.

SYMBLES FULL REEL

- Au début de chaque partie achetée, tous les cylindres comprennent des symboles qui sont remplacés aléatoirement par l'un des symboles suivants :  ou .
- Si quatre symboles identiques  ou  apparaissent sur un même cylindre et qu'ils font partie d'une combinaison gagnante, les symboles de ce cylindre sont remplacés respectivement par les symboles  ou , qui couvrent le cylindre entier.
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Chaque symbole pleine hauteur agit comme un symbole unique.
- Si un, deux, trois ou quatre symboles pleine hauteur apparaissent au cours d'une même partie, cette partie comporte respectivement 256, 64, 16 ou 4 façons de gagner.
- Un multiplicateur de 5 est associé au symbole pleine hauteur à l'extrême gauche de la grille de jeu.
- Le multiplicateur de chaque symbole pleine hauteur supplémentaire adjacent augmente de 1. Le multiplicateur maximal est de 8.
- Si deux symboles pleine hauteur apparaissent sur des cylindres adjacents, le multiplicateur affiché correspond au produit de tous les multiplicateurs adjacents.
- Seuls les gains obtenus pour le symbole correspondant au symbole pleine hauteur sont multipliés par le produit de tous les multiplicateurs, pour cette partie.
- Les symboles pleine hauteur peuvent apparaître uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.

JEU BONI SANDWORM

- Trois symboles  ou plus apparaissant à n'importe quelle position lors d'une partie achetée déclenchent le jeu boni Sandworm.
- Une partie est accordée.
- Durant le jeu boni Sandworm, les cylindres comprennent huit positions.
- Les cylindres 1, 2, 3 et 4 comprennent des lots de 20 à 400 crédits, et des positions vides.
- Le cylindre 5 comprend des lots de 800 à 10 000 crédits, des symboles  et , et des positions vides.
- Selon la version du jeu :
 - Le cylindre 5 comprend des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole  ou , ou par des positions vides.
OU
 - Le symbole  peut apparaître uniquement lorsque vous misez 480 ou 880 crédits. Lorsque vous misez 240 crédits ou moins, le cylindre 5 comprend des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole  ou par des positions vides. Lorsque vous misez 480 ou plus, le cylindre 5 comprend des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole  ou , ou par des positions vides.
OU
 - Le symbole  peut apparaître uniquement lorsque vous misez 160, 240, 400 ou 720 crédits. Lorsque vous misez 80 crédits, le cylindre 5 comprend des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole  ou par des positions vides. Lorsque vous misez 160 ou plus, le cylindre 5 comprend des symboles qui sont remplacés aléatoirement par le symbole  ou , ou par des positions vides.
- La probabilité d'obtenir les symboles  ou , ou des positions vides varie en fonction du multiplicateur de mise, sauf lorsque la valeur de la mise en argent est la même.
- La valeur des lots en crédits est déterminée au début de chaque partie.
- Les lots en crédits sont multipliés par le multiplicateur de mise affiché à l'écran.
- Les gros lots Major et Grand ne peuvent pas être gagnés au cours de la même partie.
- Les gros lots Major et Grand ne sont pas multipliés par le multiplicateur de mise.
- Le multiplicateur de mise du jeu boni Sandworm est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni.
- Durant le jeu boni Sandworm, des cylindres bonis sont utilisés.
- Les symboles affichant des lots en crédits ou des gros lots accordent le lot qu'ils affichent, peu importe leur position.
- Les gros lots sont additionnés aux lots en crédits.
- Augmenter la mise augmente proportionnellement les probabilités de gagner le gros lot Major et le gros lot Grand.

Titre du jeu : Dune
Fabricant : Aristocrat
Version : 1.01-68077

JEU BONI DUNCAN

- Trois symboles  ou plus apparaissant à n'importe quelle position lors d'une partie achetée déclenchent le jeu boni Duncan.
- Une partie du jeu boni est accordée.
- Le jeu boni se joue sur 25 cylindres qui tournent individuellement : 24 cylindres Soldat et 1 cylindre Duncan.
- Une partie du jeu boni comprend un lancer des cylindres Soldat et un lancer du cylindre Duncan.
- Les cylindres Soldat comprennent uniquement les symboles  et , et des positions vides.
- Le cylindre Duncan comprend uniquement le symbole  et des positions vides.
- Les cylindres Soldat sont lancés en premier, suivis du cylindre Duncan.
- Vous êtes assuré d'obtenir au moins un symbole  ou  à des positions aléatoires, au cours du premier lancer des cylindres Soldat.
- Le symbole  accorde un lot de 40 à 200 crédits.
- Le symbole  accorde un lot de 250 à 10 000 crédits.
- Les lots en crédits obtenus sur les cylindres Soldat sont ajoutés au compteur Soldat situé sous le cylindre correspondant.
- Si le symbole  apparaît sur le cylindre Duncan, une partie gratuite supplémentaire est ajoutée au compteur de parties et un lancer du cylindre Duncan est accordé.
- Le cylindre Duncan comprend des lots de 40 à 2 000 crédits et des positions vides.
- Si un lot en crédits apparaît sur le cylindre Duncan, ce lot est ajouté à tous les compteurs Soldat comprenant une valeur en crédits, avant la partie suivante.
- Le jeu boni Duncan prend fin lorsqu'une position vide apparaît sur le cylindre Duncan ou lorsque 12 parties des cylindres Soldat ont été jouées.
- Le cylindre Duncan n'est pas lancé après le 12^e lancer des cylindres Soldat.
- Les lots en crédits sont multipliés par le multiplicateur de mise, comme indiqué à l'écran.
- Tous les lots en crédits sont accordés après que les parties ont été complétées.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant le jeu boni Duncan.
- Le multiplicateur de mise est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni Duncan.
- Lorsque des crédits sont accordés à la fin du jeu boni, tous les cylindres Soldat vides comprenant des valeurs en crédits se remplissent de symboles  ou , pour des raisons visuelles uniquement.

JEU BONI ORNITHOPTER

- Trois symboles  ou plus apparaissant à n'importe quelle position au cours d'une partie achetée déclenchent le jeu boni Ornithopter.
- Huit parties gratuites sont accordées.
- La disposition du jeu boni Ornithopter est la suivante :

Jeu 3
Jeu 2
Jeu 1

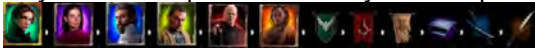
- Le jeu boni commence au niveau 1.
- Au début, le jeu 1 est déverrouillé. Les jeux 2 et 3 sont verrouillés.
- Le symbole  peut apparaître sur tous les cylindres du jeu 1, et uniquement sur les cylindres 3 et 4 des jeux 2 et 3.
- Chaque symbole  apparaissant à n'importe quelle position de n'importe quel jeu déverrouillé fait augmenter le compteur Ornithopter.
- Chaque fois que huit symboles  apparaissent au compteur Ornithopter, le niveau du jeu boni augmente de 1, et deux parties gratuites sont accordées.
- Amasser huit symboles  réinitialise le compteur Ornithopter, et les symboles  supplémentaires sont ajoutés au nouveau compteur.
- Niveaux du jeu boni Ornithopter :

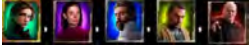
Niveau 1	Le jeu 1 est déverrouillé
Niveau 2	Le jeu 2 est déverrouillé Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 2 du jeu 1 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni. Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 2 du jeu 2 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 3	Le jeu 3 est déverrouillé. Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 2 du jeu 3 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 4	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 3 du jeu 1 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 5	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 3 du jeu 1 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 6	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 3 du jeu 3 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 7	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 4 du jeu 1 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 8	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 4 du jeu 2 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.
Niveau 9	Un symbole frimé pleine hauteur apparaît sur le cylindre 4 du jeu 3 et il demeure en place pour toute la durée du jeu boni.

- Après avoir atteint le niveau 9, le symbole  n'est plus amassé et ne fait plus augmenter le niveau du jeu boni.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant le jeu boni Ornithopter.
- Le multiplicateur de mise est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni Ornithopter.
- Le jeu boni prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie.
- Un maximum de 24 parties peuvent être jouées.

Titre du jeu : Dune
Fabricant : Aristocrat
Version : 1.01-68077

SYMBOLES PLEINE HAUTEUR

- Au début de chaque partie du jeu boni Orhithopter, tous les cylindres comprennent des symboles qui sont remplacés aléatoirement par l'un des symboles suivants :  ou .

- Si quatre symboles identiques  ou  apparaissent sur un même cylindre et qu'ils font partie d'une combinaison gagnante, les symboles de ce cylindre sont remplacés respectivement par les symboles pleine

hauteur  ou .

- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .
- Le symbole  remplace le symbole .

- Si quatre symboles  apparaissent sur un même cylindre et qu'ils font partie d'une combinaison gagnante, les symboles de ce cylindre sont remplacés par un symbole frimé pleine hauteur.
- Les symboles pleine hauteur sont les suivants :

- Le symbole  apparaît sur le cylindre 2;
- Le symbole  apparaît sur le cylindre 3;
- Le symbole  apparaît sur le cylindre 4.

- Des symboles pleine hauteur peuvent uniquement apparaître sur les cylindres 2, 3 et 4.

- Les symboles ,  et  remplacent tous les symboles, à l'exception du symbole .
- Les symboles pleine hauteur peuvent correspondre à des symboles ou à des symboles frimés.
- Un multiplicateur de 5 est associé au symbole pleine hauteur à l'extrême gauche.
- Le multiplicateur de chaque symbole pleine hauteur supplémentaire adjacent augmente de 1. Le multiplicateur maximal de 8.
- Si deux symboles pleine hauteur apparaissent sur des cylindres adjacents, le multiplicateur affiché correspond au produit de tous les multiplicateurs adjacents.
- Les multiplicateurs des symboles frimés pleine hauteur peuvent atteindre 7.
- Les multiplicateurs des symboles pleine hauteur peuvent atteindre 8.
- Chaque symbole pleine hauteur agit comme un symbole unique.
- Si un, deux, trois ou quatre symboles pleine hauteur apparaissent au cours d'une même partie, cette partie comporte respectivement 256, 64, 16 ou 4 façons de gagner.
- Si deux symboles frimés pleine hauteur ou plus apparaissent sur des cylindres adjacents, le multiplicateur affiché correspond au produit de tous les multiplicateurs des symboles frimés adjacents.
- Si deux symboles pleine hauteur ou plus apparaissent sur des cylindres adjacents, le multiplicateur affiché correspond au produit de tous les multiplicateurs des symboles adjacents.
- Seuls les gains obtenus pour le symbole correspondant au symbole pleine hauteur sont multipliés par le produit de tous les multiplicateurs, pour cette partie.

RÈGLES DU JEU

- Tous les lots sont affichés en crédits, à l'exception des gros lots Major et Grand.
- Les boutons de mise et le bouton Jouer commencent la partie immédiatement.
- La mise minimale est de [x] crédits.
- Choisissez votre multiplicateur de mise.
- Tous les cylindres sont en jeu.
- Vous pouvez appuyer sur un bouton de mise ou sur le bouton Play pour arrêter les cylindres, sauf durant certains jeux bonis.
- Vous ne pouvez pas influencer le résultat de la partie en arrêtant les cylindres.
- Les symboles gagnants peuvent apparaître à n'importe quelle position de n'importe quel cylindre.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Chaque symbole peut être utilisé une seule fois par combinaison gagnante.
- Chaque combinaison gagnante comporte un seul symbole de chaque cylindre.
- Les lots obtenus pour des combinaisons gagnantes différentes sont additionnés.
- Les gains Reel Power et les gains obtenus pour des combinaisons de symboles dispersés sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Seules les positions contenant le symbole gagnant sont considérées pour déterminer le lot associé à ce symbole.
- Appuyez sur un compteur Credit, Bet ou Win pour faire passer l'affichage de Argent à Crédits, ou vice-versa.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Il vous incombe de vérifier que vos crédits ont été correctement enregistrés avant de commencer la partie.