



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Les boutons et afficheurs pourraient varier.)

Anglais	Français	Anglais	Français
EXIT	QUITTER	LINES	LIGNES
CREDITS	CRÉDITS	PAYS	GAIN
BET	MISE	MINIMUM BET [x] CREDITS	LA MISE MINIMALE EST DE [x] CRÉDITS
GAME OVER	PARTIE TERMINÉE	RETURN TO GAME	RETOUR AU JEU
AUTOPLAY	JEU AUTOMATIQUE	SERVICE	APPELER UN PRÉPOSÉ
COLLECT	ENCAISSER	LANGUAGE	LANGUE
PRESS ON-SCREEN BUTTON TO NAVIGATE	UTILISEZ LES BOUTONS À L'ÉCRAN POUR CHANGER DE PAGE	CONTINUED ON THE NEXT PAGE	SUITE À LA PAGE SUIVANTE
CHANGE DENOM	MODIFIER LA VALEUR D'UN CRÉDIT	[x] CREDITS BET x [y]	[x] CRÉDITS MISE x [y]
SELECT A DENOMINATION	CHOISISSEZ LA VALEUR D'UN CRÉDIT		

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

TABLE DE PAIEMENT

- Consultez la page Pays des écrans d'aide pour connaître la valeur des lots associés à chaque symbole.
- Dans cette représentation graphique :
 - OF A KIND = IDENTIQUES
- Le symbole est frimé et peut remplacer les symboles et .
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Tous les gains sur ligne sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Les symboles des combinaisons gagnantes doivent s'aligner sur des cylindres adjacents, à partir du cylindre à l'extrême gauche.
- Les gains obtenus pour des combinaisons de symboles dispersés sont ajoutés aux gains sur ligne.
- Tous les lots sont affichés en crédits.

MONSTRES

- Chaque monstre apparaissant au-dessus des cylindres correspond à un niveau d'évolution, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Niveau	Monstre mangeur		Monstre de zone		Monstre explosif	
	Nom	Apparence	Nom	Apparence	Nom	Apparence
1	Chomp		Steve Jr.		Kaboom	
2	Chomp Chomp		Steve		Kablast	
3	Mega Chomp		Steve Sr.		Kaburst	

- Les symboles Monstre font référence aux cadres , , , et .
- Chaque type de symbole Monstre peut intégrer un ou plusieurs monstres.
- Les symboles , , et affichent le monstre mangeur.
- Les symboles , , et affichent le monstre de zone.
- Les symboles , , et affichent le monstre explosif.
- Avant le début d'une partie du jeu principal, le niveau de chaque monstre affiché sur les symboles Monstre est déterminé par le niveau de ce monstre indiqué au-dessus des cylindres.

- Durant le jeu principal, les symboles  et  peuvent apparaître uniquement sur les cylindres 2, 3 et 4, respectivement.
- Durant le principal, si le jeu boni de parties gratuites n'est pas déclenché, chaque symbole  et  qui affiche un monstre de niveau 1 ou 2 et qui apparaît sur les cylindres peut se transformer respectivement en monstre de niveau 2 ou 3 de ce même monstre.
- Si cela se produit, le monstre correspondant situé au-dessus des cylindres passe aussi au niveau suivant, pour l'option de mise et la valeur d'un crédit en vigueur.
- Le terme « Évolution » fait référence à la transformation des monstres et de leur symbole correspondant vers un niveau supérieur.

SYMBOLES PIÈCE

- Si un symbole Monstre apparaît sur les cylindres, les lots affichés sur tous les symboles  de la grille de jeu sont accordés.
- Durant le jeu principal, le symbole  peut afficher les lots Grand, Mega, Maxi, Major, Minor ou Mini, ou un lot en crédits d'une valeur de [x] à [y] fois le multiplicateur de mise.
- Durant le jeu boni de parties gratuites, le symbole  peut afficher les lots Mega, Maxi, Major, Minor ou Mini, ou un lot en crédits d'une valeur de [x] à [y] fois le multiplicateur de mise.
- Si le gros lot Grand est accordé, le montant indiqué au compteur correspondant est accordé, puis le compteur est réinitialisé avant qu'un autre gros lot ne soit accordé.
- Les lots en crédits affichés sur les symboles  ont déjà été multipliés par le multiplicateur de mise.
- Durant le jeu principal, la distribution des lots affichés sur les symboles  varie selon la mise.
- Durant le jeu principal, si un symbole Monstre apparaît sur les cylindres au cours d'une partie qui déclenche le jeu boni de parties gratuites, les lots affichés sur tous les symboles  sont accordés après le jeu boni de parties gratuites.

JEU BONI DE PARTIES GRATUITES

- Durant le jeu principal, si un symbole  apparaît sur les cylindres, le monstre mangeur peut s'activer.
- Durant le jeu principal, si un symbole  apparaît sur les cylindres, le monstre de zone peut s'activer.
- Durant le jeu principal, si un symbole  apparaît sur les cylindres, le monstre explosif peut s'activer.
- L'activation d'un de ces monstres déclenche le jeu boni de parties gratuites et accorde huit parties gratuites. Les monstres présents sur la grille de jeu sont actifs pour toute la durée du jeu boni de parties gratuites.
- Avant le début de chaque partie, les symboles de certaines positions des cylindres 2, 3 et 4 sont remplacés par un symbole Monstre choisi au hasard parmi les types de symboles Monstre actifs à ce moment.
- Durant le jeu boni de parties gratuites, le niveau de chaque monstre affiché sur un symbole Monstre est identique au niveau du monstre correspondant au-dessus des cylindres.
- Un seul type de symbole Monstre peut apparaître sur les cylindres au cours d'une partie.
- Durant le jeu boni de parties gratuites, les symboles Monstre peuvent apparaître uniquement lors d'un remplacement.

EFFET DU MONSTRE MANGEUR

- Si un symbole Monstre affichant un symbole  ou  apparaît sur les cylindres, les symboles de certaines positions seront remplacés par un symbole  durant cette partie gratuite.
- Les symboles  remplacés peuvent afficher les lots décrits dans le tableau ci-dessous. Les remplacements par des symboles  a lieu à des fins de divertissement seulement.

Monstre mangeur	Lots possibles
Chomp	Mega, Maxi, Major, Minor, Mini, de [x] à [y] fois le multiplicateur de mise
Chomp Chomp	Mega, Maxi, Major, Minor, Mini
Mega Chomp	Mega, Maxi, Major, Minor

EFFET DU MONSTRE DE ZONE

- Si un symbole Monstre affichant un symbole  ou  apparaît sur les cylindres, un, deux ou trois cylindres, respectivement, sont sélectionnés au hasard.
- Tous les symboles  des cylindres sélectionnés se déplacent à la position la plus basse possible.
- Si un cylindre comprend deux symboles  ou plus affichant un lot en crédits, ces symboles sont remplacés par des symboles  affichant la somme de ces lots en crédits.
- Chaque symbole  apparaissant à la position du bas de chaque cylindre est recopié à la position centrale du cylindre, et ce symbole affiche le même lot.
- L'effet du monstre mangeur se produit avant celui du monstre de zone si les deux effets sont actifs au cours de la même partie.

EFFET DU MONSTRE EXPLOSIF

- Si un symbole Monstre affichant un symbole  ou  apparaît sur les cylindres, un total de 1 à 3, 4 à 6 ou 7 à 10 lots en crédits, respectivement, est distribué à des symboles  apparaissant sur la grille de jeu.
- Les lots en crédits peuvent valoir de 3 à 100 fois le multiplicateur de mise.
- L'effet du monstre explosif se produit après celui du monstre mangeur, si les deux effets sont actifs au cours de la même partie.
- L'effet du monstre explosif survient avant l'effet du monstre de zone, si les deux effets sont actifs au cours de la même partie.
- Si le monstre mangeur est actif, le monstre mangeur reprend le niveau Chomp pour le niveau de mise et la valeur d'un crédit en vigueur, lorsque le jeu boni de parties gratuites prend fin.
- Si le monstre de zone est actif, le monstre de zone reprend le niveau Steve Jr. pour le niveau de mise et la valeur d'un crédit en vigueur, lorsque le jeu boni de parties gratuites prend fin.
- Si le monstre explosif est actif, le monstre explosif reprend le niveau Kaboom pour le niveau de mise et la valeur d'un crédit en vigueur, lorsque le jeu boni de parties gratuites prend fin.
- Des cylindres différents sont utilisés durant le jeu boni de parties gratuites.
- Les combinaisons gagnantes de ces cylindres sont les mêmes que celles du jeu principal, sauf que les symboles ,  et  ne peuvent pas évoluer ou redéclencher le jeu boni de parties gratuites.

LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.
- La mise totale correspond à [x] crédits multipliés par le multiplicateur de mise.
- Le produit de la mise et de la probabilité de gagner le gros lot Grand est la même pour toutes les valeurs d'un crédit.
- Les lignes de paiement illustrées peuvent contribuer aux gains.

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.

- Dans certaines versions du jeu, si aucune sélection n'est faite en deux minutes, le jeu Wager Saver prend fin, et vous revenez automatiquement au jeu principal.

JEU GAMBLE

- Le jeu Gamble est offert lorsqu'un gain est affiché dans le compteur de gains.
- Le montant mis en jeu est doublé si vous choisissez la bonne couleur (rouge  ou noir ) ou, si cette option est offerte, il est quadruplé si vous choisissez la bonne sorte ( ou ).
- Effectuez votre sélection à l'aide du panneau de boutons ou en appuyant sur les symboles affichés à l'écran de jeu.
- Le jeu Gamble n'est pas offert durant les séquences de jeu automatique.
- Le jeu Gamble n'est pas offert lorsque le gain cumulatif inclut le gros lot Grand.