



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

Anglais	Français	Anglais	Français
GAME RULES	RÈGLES DU JEU	CREDIT	SOLDE
WIN	GAIN	BET	MISE
[x]¢ CHANGE DENOM	[x] ¢ MODIFIER LA VALEUR D'UN CRÉDIT	PLAY	JOUER
SELECT YOUR BET MULTIPLIER RETURN TO GAME	SÉLECTIONNEZ VOTRE MULTIPLICATEUR DE MISE RETOURNER AU JEU	EXIT	QUITTER
CASH OUT	ENCAISSER	SERVICE	APPELER UN PRÉPOSÉ
BUY MR. CASHMAN FEATURE BUY SELECT BET MULTIPLIER	ACHETER LE JEU INSTANTANÉ MR. CASHMAN ACHETER SÉLECTIONNEZ UN MULTIPLICATEUR DE MISE	PRESS PLAY TO START/SPIN	APPUYEZ SUR JOUER POUR COMMENCER/JOUER
BONUS REELS IN PLAY	CYLINDRES BONIS UTILISÉS	BET MULTIPLIER [x]	MULTIPLICATEUR DE MISE DE [x]
TOTAL FEATURE WIN	GAIN BONI TOTAL	[x] SPINS REMAINING	[x] PARTIES RESTANTES
GAME OVER	PARTIE TERMINÉE	[x] LINES	[x] LIGNES
SELECT YOUR DENOMINATION	CHOISISSEZ LA VALEUR D'UN CRÉDIT	BET X [x] [y] CREDITS	MISE X [x] [y] CRÉDITS
ARE YOU SURE YES/NO	ÊTES-VOUS CERTAIN OUI/NON	RESET TO [x] FREE SPINS	RÉTABLIR À [x] PARTIES GRATUITES

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 :
SCATTER = SYMBOLE DISPERSÉ
- 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 , des lots Treasure Chest et des symboles Cashman.
- Le symbole  est frimé et remplace tous les symboles, à l'exception des symboles  et  et des symboles Cashman.
- Le symbole  apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Tous les symboles Cashman accordent des lots comme indiqué, sans égard aux bordures.
- Tous les lots affichés ont été multipliés par un multiplicateur de mise de 1.
- Le symbole dispersé  accorde un lot peu importe sa position.

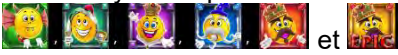
JEU BONI FREE GAMES

- Trois, quatre ou cinq symboles dispersés  déclenchent le jeu boni Free Games.
- Huit parties gratuites sont accordées.
- À chaque partie, trois symboles  supplémentaires sont ajoutés aux cylindres 2, 3, 4 et 5 pour les parties gratuites restantes.
- Trois, quatre ou cinq symboles dispersés  accordent huit parties supplémentaires, une fois seulement.
- Les symboles  suivants n'accordent pas de parties supplémentaires.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant le jeu boni Free Games.
- Le multiplicateur de mise est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni.

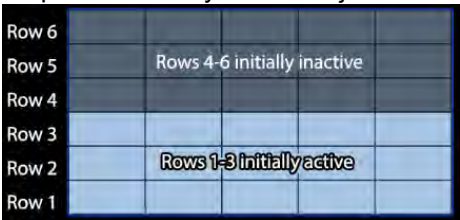
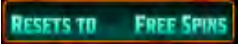
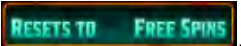
SYMBOLES CASHMAN

- Les symboles Cashman sont les suivants :  et .
- Tous les lots associés aux symboles Cashman sont décrits ci-dessous.

	Active la rangée inactive adjacente suivante.
	Accorde aléatoirement un lot de 50 à 500 crédits.
	Fait augmenter de 1 le compteur  .
	Accorde aléatoirement un lot de 50 à 500 crédits supplémentaires à un maximum de 8 symboles  verrouillés de la partie gratuite en cours.
	Accorde aléatoirement un lot de 50 à 500 crédits supplémentaires à un maximum de 8 symboles  verrouillés de la partie gratuite en cours et des parties suivantes.
	Double tous les lots des symboles  verrouillés.
	Accorde tous les lots des symboles  verrouillés de la partie en cours.
	Accorde tous les lots des symboles  verrouillés de la partie en cours et des parties suivantes.

- Les symboles Cashman apparaissant au cours de la même partie accordent leur lot respectif selon l'ordre du tableau ci-dessus.
- Durant les parties achetées et le jeu boni Free Games, tous les cylindres comprennent des positions dont le symbole est aléatoirement remplacé par un symbole Cashman, à l'exception du symbole .
- Le symbole  n'apparaît pas au cours des parties achetées ni au cours du jeu boni Free Games.
- Un seul symbole parmi les suivants peut apparaître au cours des parties achetées ou du jeu boni Free Games :  et .
- Les lots en crédits sont multipliés par le multiplicateur de mise.

JEU BONI MR. CASHMAN

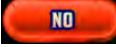
- Trois symboles Cashman ou plus apparaissant sur les cylindres déclenchent le jeu boni Mr. Cashman.
- Trois parties gratuites sont accordées.
- Les symboles dispersés Cashman ayant déclenché le jeu boni Mr. Cashman sont verrouillés et toutes les autres positions se transforment en cylindres individuels.
- Le jeu boni Mr. Cashman se joue sur des cylindres de six positions.
- Trois rangées sont actives initialement.
- Disposition des cylindres du jeu boni Mr. Cashman :

- Dans le graphique ci-dessus :
ROW [x] = RANGÉE [x]
ROWS 1-3 INITIALLY ACTIVE = RANGÉES 1 À 3 ACTIVES INITIALEMENT
ROWS 4-6 INITIALLY INACTIVE = RANGÉES 4 À 6 INACTIVES INITIALEMENT
- Au début du jeu boni Mr. Cashman, les symboles Cashman déclencheurs accordent leur lot respectif avant que la première partie gratuite soit jouée.
- Le compteur  affiché au-dessus des cylindres indique le nombre maximal de parties gratuites en vigueur.
- Trois parties gratuites sont initialement affichées au compteur .
- Tout symbole  apparaissant à une position active fait augmenter de 1 le nombre indiqué au compteur .
- Tout symbole Cashman ou  supplémentaire apparaissant à n'importe quelle position des cylindres est verrouillé, à l'exception du symbole .
- Si des symboles Cashman ou  supplémentaires apparaissent à une position active, le nombre de parties gratuites restantes est réinitialisé au nombre indiqué au compteur .

- Si un symbole  apparaît à une position active, une rangée inactive adjacente aux rangées actives est activée.
- Une fois la nouvelle rangée activée, tout symbole Cashman ou  sur cette rangée devient actif.
- Lorsqu'il y a des rangées inactives, un cylindre comprenant uniquement des symboles  et  est utilisé à une position active aléatoire.
- Le symbole  n'apparaît pas si toutes les rangées sont actives.
- Si le symbole  apparaît à n'importe quelle position active, des lots en crédits supplémentaires sont ajoutés aléatoirement aux symboles  verrouillés de la partie en cours.
- Si le symbole  apparaît à n'importe quelle position active, des lots en crédits supplémentaires sont ajoutés aléatoirement aux symboles  verrouillés de la partie en cours et de toutes les parties gratuites restantes.
- Si le symbole  apparaît à n'importe quelle position active, tous les lots des symboles  verrouillés de la partie en cours sont additionnés et affichés à cette position, pour cette partie.
- Si le symbole  apparaît à n'importe quelle position active, tous les lots des symboles  verrouillés de la partie en cours sont additionnés et affichés à cette position, pour cette partie et pour toutes les parties gratuites restantes.
- Après que tous les lots ont été accordés, tous les symboles ,  et  se transforment en symbole  affichant un lot en crédits.
- Les symboles Cashman et les symboles  apparaissant sur une ligne inactive n'accordent aucun lot.
- Le gros lot Grand  est accordé si les 30 positions sont actives et qu'elles contiennent un symbole Cashman ou .
- Le jeu boni Mr. Cashman prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie gratuite ou que les 30 positions actives ont été remplies.
- Si le jeu boni Free Games et le jeu boni Mr. Cashman sont déclenchés au cours de la même partie achetée, le jeu boni Mr. Cashman est joué en premier.
- Seuls les symboles , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,  et  peuvent apparaître au cours du jeu boni Mr. Cashman.
- Les symboles , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,  et  peuvent apparaître sur n'importe quelle rangée.
- Les symboles  et  peuvent apparaître uniquement sur les rangées 4 à 6.
- Le symbole  peut apparaître uniquement sur les rangées 5 et 6.
- Le symbole  peut apparaître uniquement sur la rangée 6.
- Le jeu boni ne peut pas être redéclenché durant le jeu boni.
- Les lots de la table de paiement ne sont pas offerts durant le jeu boni Mr. Cashman.
- Le multiplicateur de mise est le même que celui de la partie ayant déclenché le jeu boni Mr. Cashman.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant le jeu boni Mr. Cashman.

LOTS TREASURE CHEST

- Le symbole  apparaît uniquement durant le jeu boni Mr. Cashman.
- Lorsque le symbole  apparaît à une position active, il affiche un compteur de coffres au trésor, qui commence à 10 et qui diminue à chaque partie gratuite à partir de la partie suivante.
- Si le compteur de coffres au trésor atteint zéro, un lot Treasure Chest est dévoilé à la fin de la partie gratuite en question.
- Les lots Treasure Chest possibles sont le gros lot Grand, le gros lot Major, le gros lot Minor et le gros lot Mini.
- Le compteur Treasure Chest est retiré une fois le lot Treasure Chest accordé.
- Chaque symbole  accorde un seul lot Treasure Chest.
- Le gros lot Minor vaut [x] crédits.
- Le gros lot Mini vaut [y] crédits.
- Les gros lots Grand et Major sont des gros lots progressifs.
- Le compteur de lot progressif est réinitialisé chaque fois que le lot progressif a été accordé, avant que qu'il ne soit accordé de nouveau.
- La probabilité de gagner un lot Treasure Chest varie en fonction de la mise en argent.
- Une augmentation de la mise fait augmenter proportionnellement la probabilité de gagner les gros lots progressifs.

JEU INSTANTANÉ

- Appuyez sur le bouton  pour acheter le jeu boni Mr. Cashman.
- Choisissez votre multiplicateur de mise.
- Le coût minimal du jeu instantané est de 5 000 crédits.
- Le coût total du jeu instantané est multiplié par le multiplicateur de mise.
- Appuyez sur  (acheter) pour ouvrir l'écran de confirmation, qui vous permet d'acheter le jeu.
- Appuyez sur  (non) à l'écran de confirmation pour quitter et retourner à l'écran précédent.
- Appuyez sur ,  (retourner au jeu),  (quitter) ou sur le bouton Service pour quitter le jeu instantané et les écrans de confirmation.
- Appuyez sur  (oui) à l'écran de confirmation pour acheter le jeu instantané.
- Le jeu instantané accorde une partie comprenant de trois à sept symboles Cashman pour déclencher le jeu boni Cashman.
- Le jeu instantané est offert uniquement durant le jeu principal.
- Les lots de la table de paiement ne sont pas offerts durant le jeu instantané.
- Des cylindres bonis sont utilisés durant le jeu boni.
- Le multiplicateur de mise est le même que le multiplicateur sélectionné à l'écran du jeu instantané.

RÈGLES DU JEU

- Tous les lots sont affichés en crédits, à l'exception du gros lot Grand, du gros lot Major, du gros lot Minor et du gros lot Mini.
- Le jeu comprend 50 lignes de paiement.
- Choisissez votre multiplicateur de mise.
- La mise minimale est de 75 crédits.
- Appuyez sur un bouton de mise ou sur le bouton Jouer pour commencer la partie immédiatement.
- Lorsque les cylindres tournent, vous pouvez appuyer sur un bouton de mise ou sur le bouton Jouer pour les arrêter.
- Vous ne pouvez pas influencer le résultat d'une partie en arrêtant les cylindres.
- Tous les gains sont obtenus pour des combinaisons de symboles apparaissant sur des lignes actives, à l'exception des gains obtenus pour les symboles  et , et les symboles Cashman.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé
- Les gains obtenus pour des combinaisons gagnantes différentes sont additionnés.
- Les gains obtenus pour les symboles  et , et pour les symboles Cashman sont ajoutés aux gains sur ligne.
- Tous les gains sont multipliés par le multiplicateur de mise, à l'exception du gros lot Grand et du gros lot Major.
- Les gains obtenus pour les symboles  sont multipliés par la mise totale en crédits.
- Appuyez sur Credit (solde), Bet (mise) ou Win (gain) pour faire passer l'affichage en argent ou en crédits.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Il vous incombe de vérifier que vos crédits ont été correctement enregistrés avant de commencer la partie.

LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.