



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...



= **MENU - AIDE**
Voir le menu du jeu.



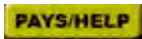
= **ÉCRAN PRÉCÉDENT**
Retourner à l'écran précédent.



= **ENCAISSER**
Encaisser.



= **ÉCRAN SUIVANT**
Passer à l'écran suivant.



= **AIDE/TABLE DE PAIEMENT**
Voir les écrans d'aide et la table de paiement.



= **RETOUR AU JEU**
Retourner au jeu.



= **MULTIPLICATEUR DE LIGNE**
Modifier le nombre de crédits misés par ligne.

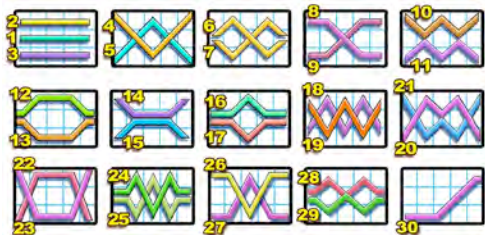


= **VOLUME**
Monter ou descendre le volume du jeu, si disponible.



= **MODIFIER VALEUR**
Modifier la valeur des crédits, si disponible.

LIGNES DE PAIEMENT



Les lignes ci-contre peuvent contribuer aux gains. Un gain peut se produire sur une seule ligne ou sur toutes ces lignes. La mise totale doit être divisée également entre toutes les lignes actives. Le montant total de toutes les mises peut donc ne pas être disponible.

Chaque bouton mécanique affiche une mise qui couvre les 30 lignes de paiement, plus une mise supplémentaire de 20 crédits X le multiplicateur de ligne qui donne droit à l'option boni. Toute défectuosité annule jeu et paiement.

TABLE DE PAIEMENT

Tous les gains sont affichés en crédits. Les gains indiqués sont accordés avec une mise de 1 crédit.

						
5-400 4-75 3-40 2-2	5-150 4-50 3-15	5-150 4-50 3-15	5-150 4-30 3-10	5-150 4-30 3-10	5-150 4-30 3-10	5-100 4-20 3-10

			
5-70 4-20 3-5	5-70 4-20 3-5	5-70 4-20 3-5	5-70 4-20 3-5

est frimé et remplace tous les symboles sauf . Tout apparaissant sur un cylindre s'agrandit pour que le cylindre en entier devienne frimé. n'apparaît que sur les cylindres 2 à 5.

Tous les gains sur ligne sont multipliés par le multiplicateur de ligne. Pour qu'il y ait gain sur ligne, les symboles doivent apparaître sur des cylindres adjacents, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche. Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est payé.

RÈGLES DES JEUX BONIS

JEU BONI LANCERS GRATUITS

Trois (3) symboles  dispersés ou plus accordent le jeu boni Lancers gratuits *Mermaid's Wonders*.

5  = 15 lancers gratuits

4  = 10 lancers gratuits

3  = 7 lancers gratuits

Avant chaque lancer gratuit, le cylindre 1 ou le cylindre 5 devient FRIMÉ et remplace tous les symboles sauf . Lorsqu'un cylindre frimé recouvre un symbole , ce symbole peut contribuer à l'obtention d'un lot dispersé.

Lorsque le jeu boni Lancers gratuits *Mermaid's Wonders* est activé, les lancers gratuits sont immédiatement accordés. Les combinaisons gagnantes pour les cylindres du jeu boni sont identiques à celles du jeu principal. Pendant les lancers gratuits, le multiplicateur de lignes et le nombre de lignes actives sont les mêmes que lors du lancer ayant activé le jeu boni. Les jeux bonis Poisson (*Fish bonuses*) ne peuvent être activés pendant le jeu boni Lancers gratuits *Mermaid's Wonders*.

JEUX BONIS POISSON (FISH BONUSES)

Les jeux bonis Poisson peuvent être activés au hasard après tout lancer qui n'a pas été accordé par un jeu boni. Pendant les jeux bonis Poisson, le multiplicateur de lignes et le nombre de lignes actives sont les mêmes que lors du lancer ayant activé le jeu boni. Si un jeu boni Poisson ne donne lieu ni à un lot en crédits ni à des lancers gratuits, un prix de consolation de 1X la mise totale est accordé.

JEU BONI POISSON DORÉ (GOLD FISH)

Le jeu boni **Poisson doré** (*Gold Fish*) est activé lors de tout lancer pendant lequel les bulles disparaissent de l'écran et le poisson doré (*Gold Fish*) est le dernier poisson restant. Choisissez un coffre aux trésors pour dévoiler un nombre de lancers gratuits. Pendant ces lancers gratuits, chaque fois qu'une combinaison gagnante apparaît sur les cylindres, le poisson doré révèle un multiplicateur pour ce lancer.

Nombre de lancers gratuits accordés : 5, 8, 10, 15 ou 20

Multiplicateurs : 2X – 10 X

Les jeux bonis Poisson ne peuvent être activés pendant le jeu boni Poisson doré.

JEU BONI POISSON ROUGE (RED FISH)

Le jeu boni **Poisson rouge** (*Red Fish*) est activé lors de tout lancer pendant lequel les bulles disparaissent de l'écran et le poisson rouge (*Red Fish*) est le dernier poisson restant. Choisissez des palourdes pour dévoiler 3 symboles sauf  et . Chaque fois que les symboles révélés apparaissent sur les cylindres mécaniques, ils sont remplacés par le symbole , puis tous les gains sur ligne sont accordés. Si le jeu boni Poisson rouge est activé après que le jeu boni Lancers gratuits est complété, le jeu boni Lancers gratuits est activé de nouveau. Pendant le jeu boni Lancers gratuits, les symboles révélés ne sont pas remplacés par . Les jeux bonis Poisson ne peuvent être activés pendant le jeu boni Poisson rouge.

JEU BONI POISSON VIOLET (PURPLE FISH)

Le jeu boni **Poisson violet** (*Purple Fish*) est activé lors de tout lancer pendant lequel les bulles disparaissent de l'écran et le poisson violet (*Purple Fish*) est le dernier poisson restant. Le poisson violet fait une bulle qui contient un lot en crédits. Plus la bulle grossit, plus ce lot en crédits augmente. Lorsque la bulle éclate, le lot en crédits indiqué est accordé.

Lot en crédits Poisson violet : 50-999

Le lot en crédits **Poisson violet** est multiplié par le multiplicateur de ligne. Les jeux bonis Poisson ne peuvent être activés pendant le jeu boni Poisson violet.

JEU BONI POISSON BLEU (BLUE FISH)

Le jeu boni **Poisson bleu** (*Blue Fish*) est activé lors de tout lancer pendant lequel les bulles disparaissent de l'écran et le poisson bleu (*Blue Fish*) est le dernier poisson restant. Entre 2 et 5 relances sont accordées. Pour chaque relance, le poisson bleu embrasse entre 1 et 5 cylindres, et ces cylindres sont relancés. La valeur de départ du multiplicateur est de 1X. Chaque fois que le poisson bleu embrasse le cœur, le multiplicateur augmente, et peut atteindre une valeur maximale de 10X. Les jeux bonis Poisson ne peuvent être activés pendant le jeu boni Poisson bleu.

JEU BONI POISSON VERT (GREEN FISH)

Le jeu boni **Poisson vert** (*Green Fish*) est activé lors de tout lancer pendant lequel les bulles disparaissent de l'écran et le poisson vert (*Green Fish*) est le dernier poisson restant. Choisissez des coffres aux trésors pour dévoiler une pieuvre, une perle, ou une clé. Les perles et les pieuvres accordent les lots indiqués ci-dessous multipliés par tout multiplicateur attribué par les clés trouvées. Une fois qu'une perle ou une pieuvre a été trouvée, le jeu boni prend fin. Le fait de trouver des clés peut faire augmenter le multiplicateur.

3 clés : 3X

Lot pieuvre (squid) : 2

5 clés : 5X

Lot perle (pearl) : 10

Les 7 clés : 10X le lot perle (pearl)

Tous les lots accordés lors du jeu boni Poisson vert ont déjà été multipliés par la mise totale. Les jeux bonis Poisson ne peuvent être activés pendant le jeu boni Poisson vert.

Titre du jeu : Goldfish 2 — Mermaid's Wonders, version 30L

Fabricant : Williams

Plateforme : BBU-SLOT CPU NXT-2

N° de version du jeu : SB26-000-1000C0 V1000

N° réf. : 20101101-TAF0281-SCQ-WMS-Fr-0230