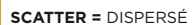


GAINS SUR LIGNE

Consultez la page Paytable des écrans d'aide pour connaître la valeur des lots associés à chaque symbole. Dans cette représentation graphique :

LINE = LIGNE

CREDIT = *CRÉDIT*



- Paiements effectués sur les cylindres adjacents d'une ligne active, sauf pour les lots dispersés.
- Paiements effectués de gauche à droite sur une ligne active, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche, sauf pour les lots dispersés.
- Les lots dispersés sont accordés pour des symboles apparaissant n'importe où sur les cylindres.
- Seul le lot le plus élevé de chaque ligne active est payé.
- Seul le lot dispersé le plus élevé de chaque partie est payé.
- Les lots dispersés sont versés en plus des gains sur ligne.
- La mise minimale est de 55 crédits. Les mises sont effectuées par incréments de 55 crédits. Une mise de 55 crédits inclut tous les jeux bonis et tous les gains sur toutes les lignes actives.
- Les gains sur ligne sont multipliés par le nombre de crédits misés sur la ligne.
- Les lots dispersés sont multipliés par le nombre total de crédits misés.
- Paiements en crédits seulement.
- Toute défectuosité annule jeu et paiement.

Avant chaque lancer du jeu principal, le symbole peut être ajouté au cylindre 1 et le symbole peut être ajouté au cylindre 5. Lorsque apparaît sur le cylindre 1 et apparaît sur le cylindre 5, le gros lot Enveloppe rouge (*Red Envelope Jackpot*) est accordé.

Le gros lot Enveloppe rouge est disponible avec toutes les mises. La probabilité de remporter le gros lot Enveloppe rouge est proportionnelle à la mise totale. Le gros lot Enveloppe rouge n'est multiplié par aucune mise.

La marque filigranée apparaissant sur le symbole  et  remplace le symbole qui lui correspond et accorde le montant indiqué dans la table de paiement. Le gros lot Enveloppe rouge est disponible lors du jeu principal seulement.

Le symbole  n'apparaît que sur le premier cylindre. Le symbole  n'apparaît que sur le cinquième cylindre.

Chaque cylindre comprend des positions où un symbole mystère peut apparaître au hasard. Avant que les cylindres ne soient lancés, ces positions peuvent devenir occupées au hasard par l'un de ces symboles mystères. Toutes les positions où peut apparaître un symbole mystère deviennent occupées par le même symbole pour chaque lancer. Les positions où un symbole mystère peut apparaître peuvent être remplacées par n'importe quel symbole, sauf :



JEU BONI *RADIATING WILDS*^{MC}

- Toute portion du symbole  apparaissant à n'importe quelle position sur les cylindres déclenche le jeu boni *Radiating Wilds*^{MC}.
- Si le jeu boni *Radiating Wilds*^{MC} est déclenché, avant que

les gains ne soient évalués, le symbole  de même que tous

les symboles à une position à gauche et à droite de  se

transforment en .

- Si le symbole  remplace , il se transforme en .
- Si le symbole  remplace  ou , il se transforme en .
- Une fois que tous les symboles  sont en place, toutes les combinaisons gagnantes sont évaluées et le jeu boni *Radiating Wilds*^{MC} prend fin.

- Un symbole  ou plus dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles

sauf , , , ,  et .

- Un symbole  ou plus dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles

sauf , ,  et .

- Un symbole  ou plus dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles

sauf ,  et .

JEU BONI LANCERS GRATUITS

- Trois (3) symboles  ou  dispersés sur les cylindres 2, 3 et 4 déclenchent le jeu boni Lancers gratuits et paient 5 x le nombre total de crédits misés.
- Choisissez une des options Lancers gratuits à jouer :
 - o 6 lancers gratuits avec un multiplicateur Lancers gratuits de 5 x.
 - o 10 lancers gratuits avec un multiplicateur Lancers gratuits de 3 x.
 - o 15 lancers gratuits avec un multiplicateur Lancers gratuits de 2 x.
 - o 30 lancers gratuits avec un multiplicateur Lancers gratuits de 1 x.
- Tous les lancers gratuits sont joués avec le multiplicateur de mise en vigueur lors du lancer ayant déclenché les lancers gratuits.
- Pendant les lancers gratuits, tous les gains sont multipliés par le multiplicateur Lancers gratuits sélectionné au déclenchement des lancers gratuits.
- Des lancers gratuits additionnels peuvent être accordés durant le jeu boni Lancers gratuits. Dans ce cas, ils sont ajoutés aux lancers gratuits restants.

- Pendant les lancers gratuits, trois (3) symboles  ou  dispersés accordent 5 lancers gratuits additionnels en plus de payer 5 x le nombre total de crédits misés, peu importe l'option Lancers gratuits sélectionnée au départ.
- Le jeu boni Lancers gratuits prend fin lorsqu'il ne reste aucun lancer gratuit.
- Pendant les lancers gratuits, les cylindres sont différents des cylindres du jeu principal.
- Les symboles ,  et , de même que le gros lot Enveloppe rouge (*Red Envelope Jackpot*), ne sont pas disponibles durant les lancers gratuits.
- Les empilements mystères et le jeu boni *Radiating Wilds*^{MC} sont disponibles durant le jeu boni Lancers gratuits.
- Le symbole  n'apparaît que sur les cylindres 2, 3 et 4.

LIGNES DE PAIEMENT

Afin de voir une représentation graphique des lignes de paiement, appuyez sur le bouton HELP PAY TABLE. Il est à noter que Line = Ligne.

JEU QUITTE OU DOUBLE ROUGE OU NOIR (si disponible)

- Doublez le votre gain actuel en devinant la couleur,  (rouge) ou  (noir), de la carte qui sera retournée.
- Pour jouer au jeu Quitte ou double :

- o Touchez le bouton  (accepter gain) pour conserver votre gain actuel et retourner au jeu principal.

- o Appuyez sur  ou  pour choisir une couleur. La carte  deviendra  ou .

- o Si la couleur choisie correspond à celle de la carte révélée, vous doublez votre gain.
- o Si la couleur choisie ne correspond pas à celle de la carte révélée, vous perdez votre gain.
- o Le jeu boni Quitte ou double prend fin lorsque la couleur choisie ne correspond pas à celle de la carte révélée ou après 16 rondes consécutives de jeu.

Titre du jeu : *Super Red Phoenix*
Fabricant : Bally
N° de version du jeu : 238315B
N° réf. : T000482