 EST FRIMÉ POUR TOUS LES SYMBOLES SAUF  ,  ,  ,  , ET  .

 Apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3 et 4.

MYSTERY STACKED REELS™

Avant le début de la partie du jeu principal, un certain nombre d'emplacements sont remplacés par  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , ou  .

La distribution des symboles remplacés change selon l'option de mise.

Durant le jeu principal, lorsqu'une partie de  apparaît sur un cylindre et fait partie d'une combinaison gagnante,  se déplacera pour couvrir tous les emplacements de ce cylindre.

Seul le gain le plus élevé est payé par combinaison gagnante. Les paiements des façons de gagner sont multipliés par le multiplicateur de mise. Les façons de gagner doivent se produire sur des cylindres adjacents, en commençant par le cylindre le plus à gauche. Tous les paiements sont en crédits.

Fonctionnalité Order Up

 ,  , et  sont des symboles de fonctionnalité.

Avant le déclenchement de la partie du jeu principal, un certain nombre de positions sur chaque cylindre est remplacé par un symbole de fonctionnalité aléatoire.

Chaque symbole de fonctionnalité affiche un lot en crédits correspondant à un multiplicateur de mise x, **lot Major**, **lot Minor,** ou **lot Mini**.

Exactement 3 symboles de fonctionnalité dispersés identiques déclencheront la fonctionnalité correspondante et accorderont un nombre de parties tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

4 symboles de fonctionnalité dispersés ou plus déclencheront la fonctionnalité correspondante et accorderont un nombre de parties tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous.

Symboles de fonctionnalité déclencheurs	**Fonctionnalité accordée**	**Nombre de parties**
 seulement	Fonctionnalité **YUMMY**	4
 seulement	Fonctionnalité **SPICY**	3
 seulement	Fonctionnalité **HONEY**	3
 et  seulement	Fonctionnalité **YUMMY SPICY**	4
 et  seulement	Fonctionnalité **YUMMY HONEY**	4
 et  seulement	Fonctionnalité **HONEY SPICY**	3
 ,  , et 	Fonctionnalité **YUMMY HONEY SPICY**	4

Lorsqu'une fonctionnalité est déclenchée, avant qu'elle ne commence, tous les symboles de fonctionnalité se transforment en  et conservent le même lot.

De plus, un certain nombre de  sont placés aléatoirement sur la grille pour porter le nombre total de  à 5-10.

 affiche un lot en crédits de [redacted] x multiplicateur de mise, **lot Major**, **lot Minor** ou **lot Mini**.

Tous les  déclencheurs seront maintenus en place.

Durant la fonctionnalité, si **YUMMY** est actif et qu'aucun  ,  , ni  n'apparaît lors des 4 premières parties, 4 parties supplémentaires sont accordées.

Durant la fonctionnalité, si **YUMMY** est inactif, **SPICY** ou **HONEY** est actif, et qu'aucun  ,  , ni  n'apparaît lors des 3 premières parties, 3 parties supplémentaires sont accordées.

Durant chaque partie, tout  ,  , ou  supplémentaire qui apparaît sur la grille sera maintenu et réinitialisera le nombre de parties restantes au nombre de parties accordées au début de cette fonctionnalité.

 affiche un lot en crédits de [redacted] x multiplicateur de mise, **lot Minor** ou **lot Mini**. Le lot affiché sur chaque  sera ajouté au lot affiché sur tous les  présents sur la grille. À la fin de la partie en cours, tous les  se transformeront en  et conserveront le même lot.

Si  apparaît, il collectera les lots affichés sur tous les  , se transformera en  et conservera le lot collecté.  est un symbole frimé qui remplace tous les symbole de  et apparaît uniquement via cette transformation. Si  apparaît et qu'il n'y a aucun  , alors le premier  dans l'ordre d'évaluation affichera un lot en crédits de x multiplicateur de mise, **lot Minor** ou **lot Mini**, se transformera en  et conservera le même lot.

Si  et  apparaissent durant la même partie,  ajoutera son lot à tous les  et se transformera en  d'abord, puis  collectera tous les lots affichés sur  .

Avant chaque partie, si toutes les positions d'une colonne de la grille sont maintenues, le lot affiché sur chaque  de cette colonne est accordé et tous les  de cette colonne sont retirés. De plus,  au-dessus de cette colonne est activé pour le reste de la fonctionnalité.

Si  au-dessus de toutes les colonnes est activé, le **lot Grand** est accordé. Le **lot Grand** ne peut être accordé qu'une seule fois par fonctionnalité.

 est disponible uniquement lorsque **SPICY** est actif.
 est disponible uniquement lorsque **HONEY** est actif.
La distribution des lots affichés sur et les symboles de fonctionnalité change selon l'option de mise.

À la fin de la fonctionnalité, le lot affiché sur chaque est accordé. Chaque fonctionnalité utilise un ensemble de cylindres alternatif. Chaque option de mise utilise un ensemble de cylindres différent. Seuls , et sont évalués durant la fonctionnalité. Les lots en crédits affichés sur les symboles de fonctionnalité, , et ont déjà été multipliés par le multiplicateur de mise.

Si la fonctionnalité Order Up et la fonctionnalité Hot sont déclenchées durant la même partie du jeu principal, la fonctionnalité Hot sera jouée en premier.

Fonctionnalité Hot

3 symboles dispersés ou plus durant le jeu principal déclenchent la fonctionnalité Hot, et 1 partie du Hot Train est accordée.

 YUMMY , SPICY , HONEY , YUMMY SPICY , YUMMY HONEY , HONEY SPICY , et YUMMY HONEY SPICY sont des fonctionnalités Hot Order Up.

Le Hot Train s'arrêtera sur un , une fonctionnalité Hot Order Up, un lot Grand ou un lot Major.

Si le Hot Train s'arrête sur , alors la fonctionnalité Hot Hot sera déclenchée.

Si le Hot Train s'arrête sur GRAND ou un lot Major, alors la valeur affichée dans le compteur correspondant est accordée.

Si le Hot Train s'arrête sur une fonctionnalité Hot Order Up, alors la fonctionnalité Order Up respective est déclenchée avec 5 à 10 et le nombre de parties correspondant à cette fonctionnalité Order Up.

Durant les fonctionnalités Hot Order Up, avant chaque partie, si toutes les positions d'une colonne dans la grille sont maintenues, alors le lot affiché sur chaque symbole de cette colonne est multiplié par 2x avant d'être accordé et retiré.

Le Hot Train peut effectuer un déplacement. Les déplacements sont uniquement à des fins de présentation.

FONCTIONNALITÉ HOT HOT

Durant la fonctionnalité Hot Hot, 1 partie du Hot Hot Train est accordée.

YUMMY , SPICY , HONEY , YUMMY SPICY , YUMMY HONEY , HONEY SPICY , et YUMMY HONEY SPICY sont des fonctionnalités Hot Hot Order Up.

Le Hot Hot Train atterrira sur une fonctionnalité Hot Hot Order Up, GRAND ou lot Major.

Si le Hot Hot Train atterrit sur GRAND ou lot Major, alors la valeur affichée dans le compteur correspondant est accordée.

Si le Hot Hot Train atterrit sur une fonctionnalité Hot Hot Order Up, alors la fonctionnalité Order Up respective est déclenchée avec 5 à 10 et le nombre de parties respectif de cette fonctionnalité Order Up.

Durant les fonctionnalités Hot Hot Order Up, avant chaque partie, si toutes les positions d'une colonne dans la grille sont maintenues, alors le lot affiché sur chaque de cette colonne est multiplié par 3x avant d'être accordé et retiré.

Le Hot Hot Train peut effectuer un déplacement. Les déplacements sont uniquement à des fins de présentation.

La mise totale correspond aux crédits multipliés par le multiplicateur de mise.

Les combinaisons gagnantes ne peuvent contenir qu'un seul symbole de chaque cylindre adjacent, en commençant par le cylindre le plus à gauche.

Les symboles identiques, ou leurs substituts, sur un même cylindre ne font pas partie de la même combinaison gagnante, mais peuvent créer des combinaisons gagnantes distinctes.

Les compteurs MINOR et MINI affichent l'équivalent en devise des crédits x multiplicateur de mise, respectivement.

Si le lot **GRAND** ou le lot **MAJOR** est accordé, la valeur affichée sur le compteur correspondant est accordée, puis le compteur se réinitialise avant l'attribution de tout lot supplémentaire.

Si un multiplicateur est appliqué au lot **MAJOR**, ce lot sera accordé un nombre de fois égal au multiplicateur.

La mise multipliée par les probabilités de remporter les compteurs du lot **GRAND** ou du lot **MAJOR** sont équivalentes pour toutes les mises disponibles.

L'apparition de pots et de flammes au fil du temps est à des fins de présentation uniquement.

Durant le jeu principal, la manière dont un certain nombre d'emplacements sont remplacés par est à des fins de présentation uniquement.

AVIS LÉGAUX

**LIGHT &

WONDER™**

Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2026 par RAD Game Tools, Inc.

Créé avec Unity. Certaines parties de ce programme © 2005-2026 Unity Technologies.

L'apparence et la convivialité du jeu, ainsi que ses composants et affichages individuels, sont l'habillage commercial de Light & Wonder, Inc. et de ses filiales.

MD et © 2026 Light & Wonder, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés.



Un studio Light & Wonder

Boni Gamble

La fonctionnalité de mise double peut être utilisée pour les gains accumulés dans le compteur de gains.

Sélectionnez ROUGE ou NOIR. Si le choix est correct, le montant de la mise double est multiplié par 2!

OU, lorsque disponible,

Sélectionnez CŒUR, CARREAU, PIQUE ou TRÈFLE. Si le choix est correct, le montant de la mise double est multiplié par 4!

Effectuez vos sélections via le panneau de boutons ou en touchant les icônes à l'écran.

La fonctionnalité de mise double n'est pas disponible durant le jeu automatique.

La fonctionnalité de mise double n'est pas disponible pour tout gain cumulatif qui inclut un lot Grand ou un lot Major .

WAGER SAVER™

S'il reste un solde de crédits, mais qu'il est inférieur au montant nécessaire pour lancer les cylindres à la dernière mise jouée, le Wager Saver est automatiquement proposé.

Sélectionnez 1 des 3 options : 

, 

, ou 

.

Appuyez sur 

pour encaisser la partie pour la valeur affichée.

Appuyez sur 

pour activer le Wager Saver et miser les crédits restants pour une chance d'obtenir une partie sur les cylindres à la configuration de mise de la dernière mise jouée.

Appuyez sur 

pour retourner au jeu principal.

Si aucune sélection n'est effectuée dans les 2 minutes, le Wager Saver expire et retourne automatiquement au jeu.

En cas de disparité entre la présente version et la version officielle fournie par le fabriquant, la version officielle du fabriquant prévaut.