



Comment jouer

PAIEMENTS

Seul le gain le plus élevé est payé pour chaque combinaison gagnante.

Les « combinaisons » doivent se produire sur des rouleaux adjacents, en commençant par le rouleau le plus à gauche.

Tous les gains obtenus sur plusieurs combinaisons sont cumulés.

Le jeu contient jusqu'à 1024 combinaisons gagnantes possibles.

Le tableau des gains reflète la configuration de la mise actuelle.

GAINS PAR SYMBOLE.

JOKER

Le symbole JOKER remplace tous les symboles, à l'exception du SYMBOLE BONUS et des deux symboles CHAMBRE DE PISTOLET, et sort uniquement sur les rouleaux 2, 3, 4 et 5.

CHAMBRE DE PISTOLET MULTIPLICATEUR

Le symbole CHAMBRE DE PISTOLET MULTIPLICATEUR apparaît uniquement sur le rouleau 2 et agit comme un JOKER.

À la fin du lancement du rouleau, le symbole devrait s'extraire légèrement des rouleaux et tourner pour révéler un multiplicateur sélectionné.

Chaque chambre contient un multiplicateur de x2 ou x3 qui s'affiche.

La Balle dorée révèle l'un des multiplicateurs suivants : x4, x5, x6 ou x10.

La valeur de la Balle dorée peut changer lorsque le multiplicateur est révélé.

Le multiplicateur révélé est appliqué à TOUS les gains générés sur le lancer en cours.

Un seul symbole de CHAMBRE DE PISTOLET MULTIPLICATEUR peut être présent à tout moment.

CHAMBRE DE PISTOLET JOKER

Le symbole CHAMBRE DE PISTOLET JOKER apparaît uniquement sur le rouleau 4 et agit comme un JOKER.

À la fin du lancement du rouleau, le symbole devrait s'extraire légèrement des rouleaux et tourner pour révéler un multiplicateur sélectionné.

Chaque chambre contiendra soit un 1, soit un 2, soit une BALLE DORÉE qui est sélectionnée au hasard parmi les 3, 4 ou 5 suivants.

Classification: Internal. This information is considered normal or routine business information. Any employee within Atlantic Lottery may view the information. Discretion should be used when sharing the information with third parties and stakeholders.

La valeur de la Balle dorée peut changer lorsque le nombre de JOKERS est révélé.
Une fois la chambre révélée, elle applique des JOKERS aux rouleaux en fonction du nombre indiqué dans le lancer en cours.
Un seul symbole de CHAMBRE DE PISTOLET JOKER peut être présent à tout moment.

DISPERSION

Le symbole BONUS est un symbole Dispersion qui apparaît uniquement dans le rouleau 3.
Le symbole BONUS sert de JOKER dans les lancers gratuits si le tour de déclenchement contient uniquement le symbole BONUS (pas de symboles CHAMBRE DE PISTOLET).
Il reste en place pendant toute la durée du bonus.
Si le symbole BONUS apparaît avec l'un ou les deux symboles CHAMBRE DE PISTOLET, le SYMBOLE BONUS disparaît pendant le premier lancer gratuit et ne réapparaît pas pendant les Lancers gratuits bonus.

LANCERS GRATUITS

8 Lancers gratuits sont octroyés.
Lorsque l'une ou les deux CHAMBRES DE PISTOLET apparaissent sur les rouleaux pendant le lancer qui octroie les lancers gratuits, les CHAMBRES DE PISTOLET restent en place pendant la durée des lancers gratuits.
Pendant les lancers gratuits, si l'une ou les deux CHAMBRES DE PISTOLET apparaissent sur les rouleaux 2 ou 4, elles restent en place pendant la durée des lancers gratuits.
À la fin de chaque lancer, la CHAMBRE DE PISTOLET tourne et applique l'un des multiplicateurs et/ou ajoute des symboles JOKER.

Les Lancers ne peuvent pas être réactivés.
Lors des Lancers gratuits, la mise totale, les récompenses et les combinaisons gagnantes restent les mêmes que celles du jeu de base ayant déclenché le Bonus.
Le jeu des Lancers gratuits se termine lorsqu'ils ont tous été joués.