

POUR PARTICIPER AU JEU:

- Choisissez un niveau de mise.
- Faites tourner les rouleaux en:
 - Cliquant sur/touchant le bouton Tourner.
 - Cliquant sur/touchant la barre d'espace (sur ordinateur de bureau uniquement).
 - Lançant un nombre défini de tours en utilisant le menu Jeu auto.

Tandis que les rouleaux tournent, vous pouvez arrêter rapidement le jeu en appuyant sur le bouton Tourner. Le Jeu rapide augmente la vitesse de rotation des rouleaux pour afficher les résultats plus rapidement sans les affecter. Ouvrez les paramètres pour activer/désactiver le Jeu rapide. Certains paramètres peuvent ne pas être disponibles dans le jeu auquel vous jouez. Tous les paris et les paiements sont dans la devise de l'utilisateur.

PARAMÈTRES JEU AUTOMATIQUE

Ici, vous pouvez choisir vos paramètres Jeu Automatique préférés.

- En savoir plus sur les paramètres Jeu Automatique:
 - les paramètres Jeu Automatique varient d'un jeu à l'autre. Votre jeu peut ne pas comporter tous ces paramètres. Jeu Automatique peut ne pas être disponible sur certains marchés.
 - Jeu Automatique vous permet de jouer automatiquement un nombre défini de tours consécutifs sans interagir avec le jeu.
 - Jeu Automatique joue avec la dernière valeur de mise que vous avez sélectionnée, ou avec la valeur de mise par défaut du casino.
 - Chaque jeu présente des paramètres Jeu Automatique différents. Certains d'entre eux peuvent ne pas être disponibles dans le jeu auquel vous jouez.
 - Le nombre de tours restants dans votre session Jeu Automatique est affiché dans le jeu.
 - Jeu Automatique s'arrête lorsque les Free Spins sont activés. L'utilisateur peut sélectionner une plage de lecture automatique de 5 tours à 50 tours.

Paramètres Jeu Automatique

Nombre de tours

Déterminez le nombre de tours que vous voulez jouer.

Arrêt sur n'importe quel gain

Arrêtez la session si vous gagnez sur un tour.

Limite de gain unique

Arrêtez de la session si le gain est supérieur ou égal au montant sélectionné.

Limite de gain

Arrêtez de la session si votre solde augmente et est supérieur ou égal au montant sélectionné.

Limite de perte

Arrêtez de la session si votre solde diminue et tombe en dessous ou est égal au montant sélectionné.

- Pour lancer Jeu Automatique:
 - Cliquez sur/touchez le bouton Jeu Automatique. Cela ouvrira la boîte de dialogue des paramètres vous permettant de sélectionner le nombre de tours que vous voulez jouer et d'ajuster les paramètres d'arrêt.
 - Cliquez sur/touchez vos paramètres Jeu Automatique.
 - Cliquez sur/touchez Confirmer le démarrage d'Jeu Automatique. La session Jeu Automatique démarre et se poursuit jusqu'à la fin des tours définis ou en cliquant sur/touchant le bouton Stop.
 - Cliquez sur/touchez le bouton Stop pour arrêter Jeu Automatique. Le fait de cliquer sur/toucher ce bouton n'influence en rien les résultats du tour.

À PROPOS DU JEU

Treble Riches est un jeu à 5 rouleaux et 3 rangées avec 5 lignes de gain, **COINS**, **COLLECT**, **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** et le **PENALTY KICK RESPINS** avec **FIRE BALL**, **NOVA BALL** et **LIGHTNING BALL**.

Le retour théorique moyen au joueur (RTP) pour ce jeu est de 96.04%.
Le RTP a été calculé en simulant 50000000000 tours de jeu.

Les gains des lignes de mise paient successivement de la gauche vers la droite.

Seul le gain le plus élevé par ligne de mise est payé.
Les gains sur différentes lignes de mise sont additionnés.
Les combinaisons gagnantes et les paiements sont effectués conformément à la table de paiement. Toutes les lignes de mise et combinaisons gagnantes du jeu sont affichées dans la table de paiement.
La table de paiement reflète la configuration actuelle de la mise et change en fonction de la mise correspondante.
Toutes les mises et paiements sont en devise. Les paiements sont basés sur la mise correspondante.

SYMBOLS SPÉCIAUX

Le symbole **WILD** peut apparaître sur les rouleaux 2-5 dans le jeu de base.
Le symbole **WILD** remplace tous les symboles réguliers dans l'évaluation des gains.

Le symbole **COIN** peut apparaître sur n'importe quel rouleau.
Les symboles **COIN** prennent des prix aléatoires entre 0,5x et 10x (fois la valeur de mise).
Le symbole **COIN** est un symbole scatter.

Le symbole **Jackpot COIN** peut apparaître sur n'importe quel rouleau.
Les prix des symboles **Jackpot COIN** peuvent être vus dans l'échelle des prix et vont de **MINI 25x**, **MINOR 50x**, **MAJOR 150x** (fois la valeur de mise).
Le symbole **Jackpot COIN** est un symbole scatter.
Jackpot COINS participent à l'activation des fonctionnalités et à l'évaluation de la rangée complète de la même manière que le symbole **COIN**.

Le symbole **COLLECT** peut apparaître sur n'importe quel rouleau.

Le symbole **COLLECT** ne peut être activé que dans le **PENALTY KICK RESPINS**.
Le symbole **COLLECT** collecte toutes les autres valeurs **COINS** et **COLLECT** sur les rouleaux une fois.
Les valeurs collectées seront d'abord multipliées par tout multiplicateur de position présent dans leurs positions respectives.
Tout symbole **COLLECT** présent sur les rouleaux dans le jeu de base est immédiatement activé lors de l'entrée dans le **PENALTY KICK RESPINS**.
Tout symbole **COLLECTS** apparu pendant **PENALTY KICK RESPINS** est activé à la fin du tour.

Le symbole **MULTIPLIER** peut apparaître pendant le **PENALTY KICK RESPINS**.
Les symboles **MULTIPLIER** prennent des valeurs aléatoires entre x2, x3, x4 et x5.
Lorsqu'il apparaît pour la première fois sur une position, le symbole **MULTIPLIER** définit le multiplicateur de position de cette position à la valeur **MULTIPLIER**.
Lorsqu'il apparaît sur une position avec un multiplicateur de position déjà supérieur à 1, la valeur **MULTIPLIER** s'ajoute au multiplicateur de position existant de cette position.
Le multiplicateur de position accumulé à partir de **MULTIPLIERS** multiplie la valeur du prix de tout **COIN** ou **COLLECT** à sa position pendant le **PENALTY KICK RESPINS**.

Le symbole **BLANK** peut apparaître pendant le **PENALTY KICK RESPINS** et indique que le tour de cette position n'a donné aucun gain.

GOLDEN PENALTY KICK RESPINS

Le **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** peut apparaître si entre 1 et 5 COINS et/ou **COLLECT** symboles atterrissent sur les rouleaux dans le jeu de base.

Le **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** ajoute jusqu'à 1 **COLLECT**, jusqu'à 3 **MULTIPLIERS** et jusqu'à 9 **COINS** aux rouleaux.

Le **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** ajoutera toujours suffisamment de **COINS** et **COLLECTS** pour attribuer le **PENALTY KICK RESPINS**.

La chance d'activer le **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** est indépendante de la taille de la pile de balles dorées.

PENALTY KICK RESPINS

Le **PENALTY KICK RESPINS** est déclenché en obtenant un total de six (6) ou plus de symboles **COINS** et/ou **COLLECT** dans le jeu de base.

COINS et **COLLECTS** du jeu de base sont déplacés dans le **PENALTY KICK RESPINS** lors de l'entrée dans la fonctionnalité.

Trois (3) tours sont attribués.

PENALTY KICK RESPINS commencent à 3 rangées et peuvent au maximum atteindre une hauteur de 5 rangées. Obtenir un **COIN**, **COLLECT** ou **MULTIPLIER** réinitialise le compteur **PENALTY KICK RESPINS** à trois (3).

Pendant le **PENALTY KICK RESPINS**, les **COINS** et **COLLECTS** obtenus sont verrouillés à leurs positions. Une rangée est remplie lorsque les 5 positions de la rangée sont verrouillées avec des **COINS** et/ou **COLLECTS**. Les **MULTIPLIERS** ne contribuent pas à remplir une rangée.

Les fonctionnalités **PENALTY** sont les **FIRE BALL**, **NOVA BALL** et **LIGHTNING BALL**.

1 rangée remplie : Étend les rouleaux avec 1 rangée et remporte la **COUPE DE BRONZE**, attribuant 1 fonctionnalité **PENALTY**.

2 rangées remplies : Étend les rouleaux avec 1 rangée.

3 rangées remplies : Attribue la **COUPE D'ARGENT**, attribuant 1 fonctionnalité **PENALTY**.

4 rangées remplies : Aucun effet.

5 rangées remplies : Remporte la **COUPE D'OR**. Attribue 2 fonctionnalités **PENALTY** et le **GRAND** prix de 5000x (fois la valeur de mise).

Après que tous les tours se soient terminés, tout symbole **COIN** et **COLLECT** sur les rouleaux est multiplié par son multiplicateur de position respectif - si applicable - et est payé.

FIRE BALL FONCTIONNALITÉ

Le **FIRE BALL** a une chance de se déclencher en remportant une **COUPE** dans **PENALTY KICK RESPINS**.

Le **FIRE BALL** cible un **COIN** à faible paiement et le met à niveau vers une valeur plus élevée dans la gamme de 10x, **MINI** 25x, **MINOR** 50x ou **MAJOR** 150x.

LIGHTNING BALL FONCTIONNALITÉ

Le **LIGHTNING BALL** a une chance de se déclencher en remportant une **COUPE** dans **PENALTY KICK RESPINS**.

Le **LIGHTNING BALL** cible jusqu'à 3 positions vides et y ajoute **MULTIPLIERS**.

Les **MULTIPLIERS** sont aléatoires dans la plage de x2, x3, x4 et x5.

NOVA BALL FONCTIONNALITÉ

Le NOVA BALL a une chance de se déclencher en remportant une COUPE dans **PENALTY KICK RESPINS**.

Le NOVA BALL améliore jusqu'à 4 COINS sur les rouleaux avec des valeurs aléatoires choisies dans la plage de 1x, 2x ou 3x (fois la mise).

ACHETER UNE FONCTIONNALITÉ

Vous pouvez acheter certaines fonctionnalités dans le jeu de base.

Acheter **PENALTY KICK RESPINS** coûte 75x la mise correspondante et démarre un tour avec une activation garantie de **PENALTY KICK RESPINS**.

Le RTP théorique (retour au joueur) pour l'achat de **PENALTY KICK RESPINS** est de 96.13%.

Le RTP a été calculé en simulant 1000000000 tours de jeu.

Acheter **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** coûte 100x la mise correspondante et démarre un tour avec une activation garantie de **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS**.

Le RTP théorique (retour au joueur) pour l'achat de **GOLDEN PENALTY KICK RESPINS** est de 96.23%.

Le RTP a été calculé en simulant 1000000000 tours de jeu.

Acheter **PENALTY KICK RESPINS - 1 LIGNE COMPLÈTE** coûte 120x la mise correspondante et démarre un tour avec une activation garantie de **PENALTY KICK RESPINS** commençant par 1 ligne complète.

1 Ligne complète se compose de COINS mais peut inclure Jackpot COINS et **COLLECT**.

Le RTP théorique (retour au joueur) pour l'achat de **PENALTY KICK RESPINS - 1 LIGNE COMPLÈTE** est de 96.15%.

Le RTP a été calculé en simulant 1000000000 tours de jeu.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Un dysfonctionnement annule tous les paiements et tous les tours.

Conformément aux pratiques de jeu équitables, le résultat de chaque jeu est totalement indépendant.

Les chances d'obtenir un résultat particulier sont toujours les mêmes au début de chaque partie.

La version en anglais des règles du jeu prévaut.

Les jeux incomplets seront automatiquement résolus après 24 heures. Tous les gains résultant de la résolution automatique seront crédités sur le compte du joueur.