

Comment jouer

GAINS

- Seul le gagnant avec le résultat le plus élevé est payé pour chaque combinaison gagnante.
- Les gains obtenus sur plusieurs lignes sont cumulés.
- Tous les symboles de paiement dans la ligne doivent apparaître sur une ligne jouée et sur des rouleaux consécutifs, en commençant par le rouleau le plus à gauche.
- Le tableau des gains reflète la configuration de mise actuelle.
- Toutes les récompenses affichées sont par symbole et par ligne de gain.

Symboles JOKER

- Les symboles JOKER remplacent tous les autres symboles sauf les symboles KRAKEN BONUS.
- Les symboles JOKER peuvent se substituer à plusieurs symboles et rapportent pour chaque gain dans lequel ils sont impliqués.
- Les symboles JOKER n'apparaissent que dans le jeu de base et dans la fonction LANCER SUPPLÉMENTAIRE.

FONCTION DE LANCER SUPPLÉMENTAIRE

- La fonction de lancer supplémentaire peut se déclencher durant n'importe quel lancer du jeu de base. 2, 3 ou 4 symboles JOKER VIVANT apparaîtront sur les rouleaux et se déplaceront d'un pas vers la gauche ou vers la droite (la même direction tout au long de la fonction) à chaque LANCER SUPPLÉMENTAIRE subséquent.
- Si un symbole JOKER VIVANT apparaît sur un symbole JOKER normal, un multiplicateur +1 sera ajouté pour la durée de la fonction. La fonction prendra fin lorsqu'il ne restera plus de symboles JOKER VIVANT sur les rouleaux.
- Le bonus Into The Storm™ ne peut être déclenché durant cette fonction.

Symboles JOKER VIVANT

- Les symboles JOKER VIVANT peuvent se substituer à plusieurs symboles et rapportent pour chaque gain dans lequel ils sont impliqués.
- Les symboles JOKER VIVANT apparaissent seulement dans la fonction de LANCER SUPPLÉMENTAIRE.

Symboles JOKER

- Lorsque 3 ou 4 symboles JOKER ou JOKER VIVANT consécutifs atterrissent sur les rouleaux avec un symbole peu payant créant une ligne de gain, le symbole le plus payant sera payé.
- Lorsque 5 symboles JOKER ou JOKER VIVANT consécutifs atterrissent sur les rouleaux, le symbole le plus payant sera payé.

Symbole KRAKEN BONUS

- Le symbole KRAKEN BONUS est un symbole dispersé et est uniquement présent dans le jeu de base. Le symbole KRAKEN BONUS n'est pas présent durant la fonction de LANCER SUPPLÉMENTAIRE.
- Obtenez au moins 3 symboles KRAKEN BONUS dispersés pour déclencher le bonus Into The Storm™.
- Déclenchez 3 symboles de dispersion KRAKEN BONUS et la partie bonus commencera avec 1 ZONE CHAUDE KRAKEN.
- Déclenchez 4 symboles de dispersion KRAKEN BONUS et la partie bonus commencera avec 2 ZONE CHAUDE KRAKEN.
- Déclenchez 5 symboles de dispersion KRAKEN BONUS et la partie bonus commencera avec 3 ZONE CHAUDE KRAKEN.

Bonus Into The Storm™

- Le bonus Into The Storm™ est joué sur une grille de 9x5.
- Jusqu'à 3 ZONES CHAUDES KRAKEN peuvent être activées durant ce bonus. La grille tourne pour révéler un multiplicateur, un espace vide ou l'un des quatre modificateurs.
- Multiplicateur – x1, x2 ou x3.
- Modificateur – MARTEAU, COFFRE AU TRÉSOR, PIÈCE VIKING et ZONE CHAUDE KRAKEN.
- Avec chaque lancer, les multiplicateurs ou les modificateurs qui apparaissent sur la grille ou dans une ZONE CHAUDE KRAKEN seront verrouillés et resteront en place pour la durée du bonus.
- Le BONUS commence avec 3 vies.
- Le nombre de VIES diminue de 1 si aucun nouveau multiplicateur ou modificateur n'apparaît durant les lancers.
- Lorsqu'un multiplicateur ou modificateur ou plus apparaît, le nombre de VIES est réinitialisé à 3, sauf pour le modificateur PIÈCE VIKING qui augmente le nombre de VIES à 4. Les multiplicateurs sont ajoutés au compteur TOTAL.
- Lorsque le nombre de VIES atteint zéro, les multiplicateurs accumulés affichés au compteur TOTAL sont appliqués à la mise totale.
- Si la grille est entièrement remplie, le multiplicateur TOTAL augmentera à 10 000 x.
- Le jeu bonus prendra fin lors que le nombre de VIES atteint zéro, ou si la grille est entièrement remplie.

Modificateurs Into The Storm™

ZONE KRAKEN

- Lorsqu'un symbole KRAKEN apparaît sur la grille, un multiplicateur (x2, x3, x4 ou x5) sera révélé. Le multiplicateur est appliqué à toutes les cases adjacentes autour du KRAKEN. Cette action est représentée sur la grille comme une ZONE CHAUDE et est active pour le reste de la partie bonus.
- Si 2 ZONES CHAUDES se chevauchent, les multiplicateurs dans chaque zone sont multipliés ensemble et deviennent dorés. Si un multiplicateur apparaît dans la ZONE CHAUDE, ils sont également multipliés ensemble et le multiplicateur devient doré. Tous les modificateurs peuvent également apparaître dans les ZONES CHAUDES KRAKEN.
- Un maximum de 3 symboles KRAKEN peut apparaître durant la partie bonus.

MARTEAU

- Lorsqu'un MARTEAU apparaît sur la grille, un éclair frappera un nombre aléatoire de multiplicateur et les doublera. Le MARTEAU n'a pas une valeur de multiplicateur.
- Un maximum de 3 MARTEAUX peut apparaître durant la partie BONUS.

COFFRE AU TRÉSOR

- Lorsqu'un COFFRE AU TRÉSOR apparaît sur la grille, il additionne tous les multiplicateurs dorés courants dans la grille et attribue le total en tant que multiplicateur au COFFRE AU TRÉSOR. Le multiplicateur sera alors ajouté au compteur TOTAL.
- Si un COFFRE AU TRÉSOR apparaît dans une ZONE KRAKEN, une fois que les multiplicateurs dorés courants ont été additionnés, ils se multiplient alors par le multiplicateur affiché dans la ZONE CHAUDE KRAKEN.
- Un maximum de 3 COFFRES AU TRÉSOR peut apparaître durant la partie BONUS.

PIÈCE VIKING

- Lorsqu'une PIÈCE VIKING apparaît sur la grille, le nombre de VIES total augmente à 4 pour la durée de la partie bonus. La PIÈCE VIKING n'a pas une valeur de multiplicateur.
- 1 seule PIÈCE VIKING peut apparaître durant la partie BONUS.

MENTIONS LÉGALES

- L'aspect et la convivialité du jeu ainsi que ses composants et ses écrans individuels sont des présentations commerciales appartenant à Scientific Games Corp. et à ses filiales. MC et © Scientific Games Corp. et ses filiales, 2022. Tous droits réservés.
- TM and © 2022 Scientific Games Corp. and its Subsidiaries. All rights reserved.
- Le rendement attendu de ce jeu est de 94.00%.
- Ceux-ci reflètent le rendement théorique obtenu sur plusieurs parties.
- Conformément aux pratiques de jeu équitable, les résultats de chaque partie sont totalement indépendants.
- Tout dysfonctionnement annule tous les paiements et lancers.
- Les chances d'obtenir un résultat particulier sont les mêmes au début de chaque partie.