

# Beetlejuice™ Megaways™

## Rouleaux

- Chaque lancer peut avoir jusqu'à 248 832 façons de gagner.
- Le nombre de symboles par rouleau n'a pas d'incidence sur le montant payé par symbole.
- Les gains sont accordés sur les symboles correspondants dans des rouleaux adjacents, peu importe la taille.
- À la fin de chaque lancer, le nombre de façons de gagner pour le lancer est affiché sous le compteur Megaways™.
  - Le jeu utilise le moteur Megaways™ avec l'autorisation de BTG.
- Le jeu est constitué de 5 rouleaux. Avant chaque lancer, la moitié supérieure de chaque rouleau n'est pas en jeu (inactive).
- Le nombre de symboles apparaissant sur chaque rouleau est décidé lorsque le lancer est amorcé. Ce nombre ne change pas pendant toute la durée du lancer.
  - Chaque rouleau peut afficher 2, 3 ou 6 symboles. Lorsque la moitié supérieure des rouleaux est en jeu (active), ce nombre est doublé à 4, 6 ou 12 symboles par rouleau.
- Le nombre de façons de gagner pour chaque lancer est calculé en fonction du nombre de symboles apparaissant sur chaque rouleau, et est affiché à l'écran.

## Cascades de rouleaux

- Lorsqu'il y a une ou plusieurs combinaisons gagnantes, les symboles gagnants exploseront, puis de nouveaux symboles prendront leur place.
- Lorsque cela se produit, le haut des rouleaux est découvert et devient actif.
- Les symboles de la moitié supérieure des rouleaux pourront alors contribuer aux combinaisons gagnantes pour le reste du lancer.
  - Les gains sont calculés avant que les symboles gagnants explosent.
  - Les nouvelles combinaisons gagnantes seront évaluées une fois que les nouveaux symboles auront rempli les rouleaux.
- Le gain total pour le lancer est attribué lorsqu'il n'y a plus de cascades.

## Symboles



- Le symbole JOKER peut apparaître sur tous les rouleaux et remplacer tous les symboles, à l'exception des symboles BONUS et FANTÔME.
- Le symbole JOKER ne comporte aucune valeur de paiement en soi et doit être associé à d'autres symboles pour former un gain.
- Le symbole JOKER ne peut se substituer à un autre symbole que si celui-ci est visible quelque part sur les rouleaux et peut constituer un gain avec ce symbole, ou si d'autres symboles JOKER peuvent constituer un gain avec ce symbole.
- Le symbole JOKER peut apparaître durant le jeu de base et les lancers gratuits.



- Le symbole BONUS est un symbole dispersé et peut apparaître sur tous les rouleaux. Obtenez au moins 3 symboles BONUS pour gagner des lancers gratuits.
- Le symbole BONUS ne contribuera au déclenchement de lancers gratuits que s'il se trouve dans la zone de jeu active.



- Le symbole FANTÔME peut apparaître sur tous les rouleaux durant le lancer initial. Lorsque tous les symboles sont apparus, tous les symboles FANTÔME se transforment en d'autres symboles.
- Tous les symboles FANTÔME se transformeront en un même type de symbole. Le symbole FANTÔME peut se transformer en n'importe quel symbole, à l'exception des symboles JOKER et BONUS. Le symbole FANTÔME ne révèle pas toujours une combinaison gagnante.
- Le symbole FANTÔME ne peut pas apparaître après que le jeu initial de symboles apparaisse. Tous les autres symboles peuvent apparaître dans le cadre de cascades, après que toute combinaison gagnante initiale ait été calculée.
- Le symbole FANTÔME peut apparaître durant le jeu de base et les lancers gratuits.

### **Lancers gratuits**

- Faites apparaître 3, 4 ou 5 symboles BONUS pour recevoir 8, 12 ou 16 lancers gratuits, respectivement.
- Durant les lancers gratuits, obtenez 3, 4 ou 5 symboles BONUS pour recevoir 4, 6 ou 8 lancers gratuits supplémentaires, respectivement.
- Au début de la fonction, un multiplicateur de gain de x1 est accordé.
- Pour chaque cascade (ou ensemble de combinaisons gagnantes), le multiplicateur de gain actuel sera utilisé pour multiplier le gain.
- Après chaque cascade, le multiplicateur de gain sera augmenté de 1. Cette augmentation a lieu immédiatement après chaque cascade et sera appliquée à toute nouvelle combinaison gagnante.
- Le multiplicateur de gain est affiché en tout temps à côté des rouleaux.
  - Il n'y a pas de limite maximale au multiplicateur de gain.
- Le gain total durant les lancers gratuits est calculé durant les lancers et est remis à la fin de la fonction.
  - Les lancers gratuits sont automatiquement joués.

- La fonction prend fin lorsque les lancers gratuits sont épuisés ou que le gain maximal est atteint.
  - Les lancers gratuits utilisent les mêmes mise totale et combinaisons gagnantes que celle du lancer ayant déclenché la fonction.

## **MENTIONS LÉGALES**

- Toute combinaison de gains sur une seule partie est limitée et ne peut dépasser 250 000,00 \$ Certaines configurations de mise ne permettent pas d'atteindre cette limite lors d'une partie.
- Conformément aux pratiques de jeu équitable, les résultats de chaque partie sont totalement indépendants.
  - Tout dysfonctionnement annule tous les paiements et lancers.
- Le rendement attendu de ce jeu est de 96.00%. Celui-ci reflète le retour théorique obtenu sur plusieurs parties.
  - BEETLEJUICE et tous les personnages et éléments associés  
© et <sup>TM</sup> Warner Bros. Entertainment Inc. (s20)
- 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, 2020. Tous droits réservés.
- TM and © 2020 Scientific Games Corp. and its Subsidiaries. All rights reserved.