



DAN MARINO KENO

How to play

Introduction

Dan Marino Keno est un jeu de Keno standard pour un seul joueur avec 80 numéros parmi lesquels choisir et 20 numéros tirés au hasard par le serveur à chaque tirage. De plus, avant que les numéros ne soient tirés à chaque partie, 6 symboles de Ball Bonus sont placés de manière aléatoire sur 6 numéros du tableau, payant en tant que multiplicateur pour toute victoire de jeu de base.

Si vous obtenez 1 à 4 des symboles de bonus de ballon, vous obtenez un gain multiplicateur pour tout gain de jeu de base que vous touchez. Si vous touchez 5 ou 6 de ces numéros bonus, le jeu déclenchera l'un des deux jeux bonus : "DM Mini Game" pour 5 ou "DM Quarterback Challenge" pour 6, qui a également la possibilité de remporter le jackpot progressif.

Dans le jeu de base, Dan Marino peut occasionnellement, aléatoirement et après le tirage de base, lancer 5 balles supplémentaires sur la grille pour améliorer les chances de gain ou de bonus.

Comment Parier

Choisissez entre 2 et 10 numéros sur la grille des numéros et sélectionnez votre mise souhaitée à l'aide du bouton MISE. Une fois prêt, appuyez sur le bouton JOUER pour démarrer le jeu. Avant que les 20 numéros ne soient tirés, 6 symboles de bonus de ballon apparaîtront au hasard sur la grille, sur des numéros en dehors de vos choix. Le système tire aléatoirement 20 numéros avec des montants de gain basés sur le nombre de balles parmi les 20 qui correspondent à vos choix et/ou aux symboles de ballon.

Symbole de Bonus de Ballon

Durant chaque partie, avant que le tirage des 20 numéros ne commence, 6 Symboles de Bonus de Ballon seront placés au hasard sur le tableau en dehors de vos numéros sélectionnés.

Si une balle tirée correspond (touche) à un symbole de ballon, des multiplicateurs de prix seront attribués selon le tableau des gains suivant :

SYMBOLES DE BONUS DE BALLON TOUCHÉS	AVANTAGE
6	8x + Jeu bonus "DM Quart-arrière Challenge"
5	6x + Jeu bonus "DM Mini Jeu"
4	5x Multiplicateur
3	4x Multiplicateur
2	3x Multiplicateur
1	2x Multiplicateur



Amélioration du Symbole de Bonus de Ballon Touché

Lorsqu'il y a 4 ou 5 touches de Symboles de Bonus de Ballon, il y a une chance d'une amélioration à 5 ou 6 touches de Symboles de Bonus de Ballon, respectivement. Cela est réalisé en lançant une balle supplémentaire sur la grille, après les 20 balles du jeu de base, qui touche le 5e ou 6e numéro de symbole de bonus. Il ne peut y avoir qu'une amélioration par partie.

S'il y a 5 touches de Symboles de Bonus de Ballon (soit les 5 premiers symboles de bonus ou une amélioration à partir de 4), tout gain de jeu de base est payé au multiplicateur correspondant (10x), puis le Jeu Bonus Mini de Dan Marino est déclenché.

S'il y a 6 touches de Symboles de Bonus de Ballon (soit les 6 premiers symboles de bonus ou une amélioration à partir de 5), tout gain de jeu de base est payé au multiplicateur correspondant (25x), puis le Jeu Bonus du Défi du Quart-arrière de Dan Marino est déclenché.

Jeu Bonus Mini de Dan Marino

Le Mini-jeu DM est un jeu à choix multiples, où vous avez la chance de choisir jusqu'à 3 prix, avec la possibilité lors de la 1ère ou 2ème sélection de soit Collecter ce gain, soit Refuser et Choisir à Nouveau. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 boules parmi une sélection de 10 pour remporter des prix multiplicateurs. Les prix sont des multiplicateurs de mise allant de 1x à 36x.

- 10 balles apparaissent à l'écran et vous devez en choisir une
- Après avoir choisi votre première balle, le jeu révèle le prix multiplicateur et vous avez le choix de soit Collecter ce Gain soit Refuser et Choisir à Nouveau
- Le jeu se répète jusqu'à ce que vous choisissiez de Collecter ce Gain après le premier ou deuxième choix, ou que vous atteigniez le 3e choix après quoi la manche se termine automatiquement
- Si vous choisissez Refuser et Choisir à Nouveau, les anciens prix sur les balles seront visibles mais désactivés
- Une fois le prix collecté, votre gain total est affiché et le jeu revient au jeu de base.

Stratégie de sélection

Le jeu sélectionne aléatoirement l'un des trois ensembles de multiplicateurs (ROOKIE, PRO ou MVP) pour le mini-jeu DM.

RÉCOMPENSES MULTIPLICATEURS		
ROOKIE	PRO	MVP
1x	1x	1x
2x	2x	2x
3x	3x	3x
4x	4x	4x
5x	5x	5x



6x	6x	6x
8x	8x	8x
10x	10x	10x
12x	20x	12x
15x	25x	36x

- Chaque ensemble contient 10 multiplicateurs avec des valeurs différentes.
- Par exemple, dans l'ensemble A, les multiplicateurs totalisent toujours 66, donnant une moyenne de 6,6.
- Si vous retirez le x10, les 9 multiplicateurs restants totalisent 56, et la nouvelle moyenne est de 6,2 ($56/9=6.2$)
- Cela signifie que vous pouvez calculer s'il vaut mieux continuer à choisir ou encaisser vos gains.

Jeu Bonus du Défi du Quart-arrière de Dan Marino

S'il y a 6 touches de Symboles de Bonus de Ballon (soit les 6 premiers symboles de bonus ou une amélioration à partir de 5), tout gain de choix avec le multiplicateur associé est attribué, puis le Jeu Bonus du Défi du Quart-arrière de Dan Marino est déclenché.

Le jeu bonus est une course en lançant des balles entre vous et Dan Marino pour voir qui peut atteindre en premier le score gagnant de 25 points. Le jeu vous montre plusieurs cibles mobiles sur un terrain de football, où Dan Marino et vous prendrez des tours alternés pour lancer des balles sur les cibles.

Les cibles sont placées à des profondeurs variables, les plus éloignées ayant des points plus élevés et ont les valeurs suivantes :

CIBLES	VALEURS
Blanc	2 points
Jaune	4 points
Vert	6 points
Bleu	8 points
Rouge	12 points

Le bonus se compose de 6 manches et vous faites toujours le premier lancer :

- Cliquez sur la balle à l'écran pour la lancer vers les cibles mobiles. Si elle touche, la valeur de la cible est affichée et ajoutée à votre score total, et un prix multiplicateur est révélé et ajouté au gain total
- Le lancer suivant sera automatique par Dan Marino. S'il touche, la valeur de la cible est affichée et ajoutée au score total de Dan Marino, et un prix multiplicateur est révélé
- Après le lancer de Dan Marino, vous devez cliquer à nouveau sur la balle à l'écran pour lancer



- Si vous atteignez 25 points en premier, vous remportez le jackpot progressif ainsi que les multiplicateurs que vous accumulez pendant ce tour de bonus
- Si Dan Marino atteint 25 points avant vous, il remporte la manche mais vous accumulez à la fois vos multiplicateurs et ceux de Dan Marino
- La manche se termine dès que vous ou Dan Marino atteignez un total de 25 points au compteur de points

Prix :

- Multiplicateurs de mise allant de 2x à 25x pour 5/6 participations
- Multiplicateurs de mise allant de 3x à 100x pour l'entrée 6/6
- Jackpot Progressif. Pour remporter le jackpot progressif, vous devez remporter la course contre Dan Marino, c'est-à-dire atteindre 25 points en premier

Comment Gagner

Vous pouvez gagner en faisant correspondre les numéros sélectionnés aux numéros tirés. Tous les gains pendant le tirage sont payés selon le tableau des gains et dépendent du nombre de vos numéros sélectionnés correspondant aux 20 balles tirées.

De plus, les gains sont multipliés en fonction du nombre de Symboles de Bonus de Ballon touchés lors du tirage du jeu de base.

DM Mini Jeu

Si vous faites correspondre 5 symboles de bonus de ballon, vous serez payé sur le jeu de base avec un multiplicateur de 6x, puis le jeu déclenchera le "Mini Jeu DM" pour la chance de remporter des multiplicateurs en choisissant jusqu'à 3 balles sur la grille.

DM Quart-arrière Challenge

Si vous faites correspondre 6 symboles bonus, vous serez payé sur votre gain de jeu de base avec un multiplicateur de 8x, puis le jeu déclenchera le "DM Quart-arrière Challenge", pour la chance de remporter des multiplicateurs de mise et l'opportunité de remporter le jackpot, en lançant des balles sur des cibles mobiles.

Tableau des Gains :

Choix 2		
Correspondance	Versement	Probabilité
2 on 2	5	1 in 16.35

Choix 3



Correspondance	Versement	Probabilité
3 on 3	11.5	1 in 69.94
2 on 3	1	1 in 7.11

Choix 4		
Correspondance	Versement	Probabilité
4 on 4	27	1 in 311.39
3 on 4	5	1 in 22.55

Choix 5		
Correspondance	Versement	Probabilité
5 on 5	90	1 in 1,445.34
3 on 5	6	1 in 79.38
3 on 5	2	1 in 11.67

Choix 6		
Correspondance	Versement	Probabilité
6 on 6	125	1 in 7,003.00
5 on 6	22	1 in 303.54
4 on 6	3	1 in 33.83
3 on 6	1	1 in 7.58

Choix 7		
Correspondance	Versement	Probabilité
7 on 7	200	1 in 35,448.33
6 on 7	23	1 in 1,246.73
5 on 7	8	1 in 109.60
4 on 7	4	1 in 18.60

Choix 8		
Correspondance	Versement	Probabilité
8 on 8	500	1 in 187,453.98
7 on 8	100	1 in 5,464.38



6 on 8	19	1 in 389.42
5 on 8	4	1 in 52.09
4 on 8	2	1 in 11.97

Choix 9		
Correspondance	Versement	Probabilité
9 on 9	1200	1 in 1,034,297.45
8 on 9	500	1 in 25,438.67
7 on 9	25	1 in 1,500.88
6 on 9	10	1 in 162.63
5 on 9	3	1 in 29.44
4 on 9	1	1 in 8.59

Choix 10		
Correspondance	Versement	Probabilité
10 on 10	3000	1 in 5,938,095.61
9 on 10	200	1 in 125,244.90
8 on 10	50	1 in 6,225.82
7 on 10	5	1 in 557.85
6 on 10	3	1 in 81.73
5 on 10	2	1 in 18.78
4 on 10	1	1 in 6.69

Jackpot Progressif

Le jackpot démarre avec la valeur de départ, et les contributions de chaque mise sont ajoutées à chaque partie. Lorsqu'il est déclenché, la valeur initiale plus la valeur accumulée est attribuée. Le jackpot est réinitialisé à la valeur de départ fixe, et les contributions de chaque mise sont ajoutées à chaque partie jusqu'à la prochaine attribution. Ce cycle se poursuit ensuite.

Le jackpot progressif a sa propre valeur de réinitialisation fixe de 10 000,00.

- 2,0 % de chaque mise des joueurs sont ajoutés à la somme du jackpot progressif en direct.

JACKPOT PROGRESSIF	
Moyenne des Gains	50,000.00
RTP Par Partie	2.50%
Parties par Gain	2,000,000.00



Valeur de Reseed	10,000.00
Ajout par Partie	2.00%

Avis légal sur les jackpots

Tout Jackpot et son coût d'entrée correspondant sont définis dans la devise par défaut de votre opérateur. Si vous jouez dans une devise autre que celle par défaut, les valeurs des jackpots et les coûts d'entrée visibles dans le jeu seront automatiquement convertis dans votre devise locale en utilisant un taux de conversion défini par votre opérateur. Sauf indication contraire, toutes les valeurs de Jackpot dans ce document sont présentées dans la devise par défaut.

Les valeurs de Jackpot affichées dans le jeu sont retardées jusqu'à 30 secondes.

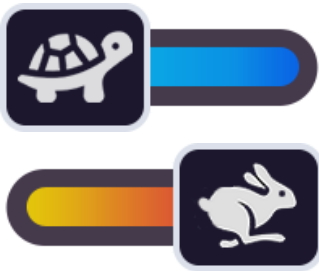
La valeur de paiement de tout Jackpot sera le montant actuel sur le serveur de Jackpot. Tous les efforts sont faits pour garantir que le montant affiché dans le jeu soit aussi proche que possible de la valeur réelle.

Si deux joueurs ou plus semblent gagner le même Jackpot presque simultanément, le premier joueur remportera le montant total et le joueur suivant remportera le montant de réinitialisation plus toutes les contributions supplémentaires. Il en sera de même pour tout joueur subséquent.

Le jackpot progressif est disponible uniquement en "argent réel".

Glossaire des Boutons

	Jouer Appuyez pour commencer la partie.
	Lecture Automatique Appuyez pour accéder au menu Autoplay.
	Stop Autoplay Appuyez pour arrêter la fonction Autoplay
	Menu de Mise Appuyez pour ouvrir le menu de sélection de mise.

	Augmenter/Diminuer la Mise Appuyez sur le bouton moins (-) pour diminuer le montant de la mise pour la prochaine manche. Appuyez sur le bouton plus (+) pour augmenter le montant de la mise pour la prochaine manche. (disponible uniquement en mode paysage)
	Effacer Effacez tous les numéros sélectionnés de la grille.
	Choix Rapide Sélectionnez aléatoirement des numéros de la grille.
	Vitesse Faites glisser pour changer la vitesse des numéros tirés de Normal/Rapide.
	Paramètres de Jeu Accédez aux paramètres de jeu supplémentaires, tels que les paramètres audio.
	Info Affichez les règles du jeu.

Gain Max

Toute combinaison de gains dans une seule partie est limitée et ne dépassera pas \$250,000.00. Il peut ne pas être possible d'atteindre cette limite en une seule partie pour chaque configuration de mise.

Note : Les gains du jackpot progressif ne sont pas pris en compte dans le paramètre de gain maximum.



Termes et Retour au Joueur

Le retour au joueur théorique moyen (RTP) est compris entre 94.93% et 93.49% en fonction du nombre de numéros choisis. Ce RTP représente le remboursement attendu à long terme du jeu.

En cas d'interruption d'une partie en argent réel, (c'est-à-dire démarrée mais non terminée en raison de problèmes de connectivité ou de fermeture accidentelle du navigateur, etc.), selon l'état précédent du jeu, il reprendra du point du dernier tirage ou affichera le résultat du jeu déjà en cours. Tout gain sera crédité correctement sur le compte du joueur et sera exact selon le résultat avant l'interruption du jeu.

En cas de jeu non réactif ou de problème lors d'une manche bonus, le jeu répétera le jeu incomplet et affichera le résultat au joueur lors du prochain lancement du jeu.

En cas de défaillance de l'équipement ou de terminaisons planifiées/non planifiées, les paramètres du jackpot progressif (y compris les valeurs du jackpot et les pourcentages incrémentiels) sont entièrement restaurés avec des paramètres identiques après le redémarrage.

Les probabilités d'obtenir un résultat particulier sont toujours les mêmes au début de chaque jeu. Les probabilités ne varient pas en fonction des résultats précédents, de la taille de la mise, de la taille du solde, des numéros choisis, de l'heure de la journée, du jour de la semaine, etc. Par exemple, si le gain maximum est remporté lors d'une partie donnée, les chances de remporter le gain maximum lors de la partie suivante sont exactement les mêmes. De même, les pertes antérieures ne changent pas les probabilités futures.

Toute défaillance annule tous les paiements et toutes les parties.

Seul le gain le plus élevé est payé.

© Copyright 2025 Pixiu Gaming – Tous droits réservés.

Version du client: <version>