



DANCING DRUMS PROSPERITY

Comment jouer

Jeu de base

Le jeu de base est joué sur un ensemble de rouleaux de 3 x 5 avec 243 rouleaux actifs. L'ensemble de rouleaux peut s'agrandir de façon aléatoire et l'expansion maximum est de 6 x 5 avec 7 776 rouleaux actifs. Seul le gain le plus élevé est versé pour chaque combinaison gagnante.

La mise totale est la mise de base additionnée à la mise bonus associée

Les gains N'IMPORTE QUELLE MÉTHODE doivent être formés sur des rouleaux adjacents, en commençant par le rouleau le plus à gauche.

Les gains des méthodes multiples sont additionnés.

Le tableau des gains reflète la configuration de mise actuelle.

Les symboles de Tambours et de Tambour doré peuvent être mélangés.

Gains par symbole.

Symboles Tambour

3 symboles de TAMBOUR/TAMBOUR DORÉ ou plus sur des rouleaux adjacents, en commençant par le rouleau le plus à gauche, accordent le bonus des lancers gratuits.

Si au moins un des symboles déclenchés est le TAMBOUR DORÉ, les lancers gratuits sur rouleaux en développement seront actifs.

Le symbole CHAUVE-SOURIS FU peut aussi faire partie de la combinaison d'activation si des symboles de TAMBOUR en font aussi partie.

Le symbole de TAMBOUR DORÉ apparaît seulement sur le rouleau 3 dans le jeu de base.

Lancers gratuits

Lorsque le bonus des lancers gratuits se déclenche, le joueur dispose de 5 options de bonus.

La grille sera l'une des tailles possibles correspondant aux options sélectionnées dans le tableau de la page suivante.

Choix mystère : une combinaison de lignes et de lancers sera choisie au hasard.

Lancers gratuits sur rouleaux en développement

Si la combinaison d'activation inclut un symbole de TAMBOUR DORÉ, la fonction de lancers gratuits sur rouleaux en développement sera accordée.

La taille de la grille changera aléatoirement durant les lancers gratuits sur rouleaux en développement entre les 3 tailles de grille, qui sont affichées dans chaque option figurant dans le tableau de la page suivante.

Choix mystère : une combinaison de lignes et de lancers sera choisie au hasard.

Lancers gratuits et lancers gratuits sur rouleaux en développement

Durant le bonus des lancers gratuits, 2 symboles TAMBOUR ou plus sur des rouleaux adjacents, en commençant par le rouleau le plus à gauche, accordent 3 lancers gratuits supplémentaires.

Le symbole CHAUVE-SOURIS FU peut aussi faire partie de la combinaison d'activation si des symboles de TAMBOUR en font aussi partie.

Le mode de lancers gratuits débute après la sélection du mode de lancers gratuits.

Les lancers gratuits sont joués avec la même mise totale, les mêmes gains et les mêmes combinaisons gagnantes que dans le jeu de base ayant déclenché la fonction.

Les lancers gratuits prennent fin lorsqu'il ne reste plus de lancers.

Les lancers gratuits prennent fin si le gain maximal est atteint.

Symbole Chauve-souris Fu

Le symbole Chauve-souris Fu est un joker et remplace tous les symboles.

Dans le jeu de base et dans les fonctions de lancers gratuits, le symbole apparaît sur les rouleaux 2, 3 et 4.

Chaque symbole CHAUVE-SOURIS FU qui apparaît a une chance d'accorder un gros lot FU BABY™.

Les gros lots FU BABY™ peuvent être accordés pour n'importe quel lancer, tant dans le jeu de base que dans la fonction des lancers gratuits.

Gros lot FU BABY™

Lorsqu'un gros lot FU BABY™ est accordé, 12 pièces sont affichées. Sélectionnez-en pour révéler un symbole FU BABY™ qui correspond à l'un des gros lots FU BABY™ : MINI, MINEUR, MAJEUR ou ÉNORME.

Révélez 3 symboles FU BABY™ correspondants et le gros lot FU BABY™ associé sera accordé.

Choix bonus

Un CHOIX BONUS peut être activé après qu'un gros lot FU BABY™ soit accordé.

Les 3 symboles FU BABY™ déjà révélés sont grisés et ne sont plus pris en considération pour accorder des gros lots.

Continuez de sélectionner des pièces. Lorsque 3 symboles FU BABY™ correspondants supplémentaires sont révélés, le gros lot FU BABY™ associé est accordé et les deux gains de gros lot FU BABY™ sont additionnés.

Seulement un CHOIX BONUS peut être activé par fonction de gros lot FU BABY™.

L'accumulation de pièces dans le bol au fur et à mesure des parties n'a pas d'influence sur le déclenchement du gros lot FU BABY™.

Fonction Enveloppe rouge

Au hasard pendant le jeu de base, le joueur peut recevoir un prix mystère dans une enveloppe rouge.

Pour les mises de 22 à 62 crédits, le prix est de 888 crédits.

Pour toutes les autres mises, le prix est de 3 888 crédits.