

## Objectif du jeu

Dream Wheeler est un jeu de hasard de type Roue de l'argent qui se joue sur une grande roue verticale tournée par le présentateur du jeu. Le jeu de la Roue de l'argent est extrêmement populaire et figure régulièrement dans des émissions télévisées.

La roue est divisée en 54 segments égaux, séparés par des broches. 52 segments portent un numéro (1, 2, 5, 10, 20 ou 40), chacun avec une couleur unique. Quand la roue est tournée, si elle s'arrête sur le numéro que vous avez choisi, vous gagnez. Les deux autres segments (multiplicateurs par 2 et par 7) servent de tour bonus et multiplient votre prochain gain !

## Règles du jeu

Il vous suffit de placer une mise sur le numéro sur lequel vous pensez que la roue s'arrêtera : 1, 2, 5, 10, 20 ou 40.

Le présentateur du jeu tourne ensuite la roue. Lorsqu'elle s'arrête, le segment gagnant est indiqué par le pointeur au sommet de la roue. Si la roue s'arrête et que le pointeur est entre deux segments, le segment gagnant est le segment actuellement traversé par le pointeur, et ce dans le sens de rotation.

Toutes les mises sont payées à un contre un, selon les chances correspondantes au numéro du segment gagnant : p. ex., le numéro gagnant 5 paie 5 contre 1, le numéro gagnant 10 paie 10 contre 1, etc.

Si la roue s'arrête sur un segment multiplicateur (2x ou 7x), toutes les mises restent en place et aucune nouvelle mise n'est acceptée. La roue est tournée à nouveau et le résultat du tour (1, 2, 5, 10, 20 ou 40) détermine, comme d'habitude, les chances de gain ; les chances seront toutefois multipliées par deux ou par sept selon le multiplicateur sur lequel la roue s'est arrêtée au tour précédent.

Si la roue s'arrête au moins deux fois de suite sur un multiplicateur, toutes les mises restent en place et les multiplicateurs s'accumulent : p. ex., le paiement

multiplié du tour précédent est multiplié à nouveau ! Le présentateur du jeu continue à tourner la roue jusqu'à ce qu'elle s'arrête sur 1, 2, 5, 10, 20 ou 40. Par exemple, la roue s'arrête sur 2x, puis sur 7x au tour suivant, puis sur le numéro 5 au tour suivant. Le résultat pour le joueur qui a placé une mise sur le numéro 5 à l'origine est :  $(5 \text{ contre } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ contre } 1) \times 7 = 70 \text{ contre } 1$ .

Les multiplicateurs consécutifs sont illimités, mais ils sont soumis à un gain maximum par défaut, affiché dans le panneau des limites.

## Paielements

Numéro sur la roue	Nombre de segments	Rapport
1	23	1 à 1
2	15	2 à 1
5	7	5 à 1
10	4	10 à 1
20	2	20 à 1
40	1	40 à 1
2x	1	Multiplie par 2 le paiement du numéro gagnant suivant
7x	1	Multiplie par 7 le paiement du numéro gagnant suivant

Le paiement maximum pour tous les gains d'une manche de jeu est limité. Pour en savoir plus, reportez-vous au tableau Limites de mise.

Les gains obtenus lors d'une seule manche peuvent être multipliés dans la limite de 500 000 \$ ou de 20,000xMise.

Veuillez noter que tout dysfonctionnement annule la manche de jeu et tous les paiements éventuels de la manche.

## Retour au joueur

Le pourcentage optimal théorique de retour au joueur est de 95,65 %.

Mise	RTP
1	95,24 %
2	95,31 %
5	90,42 %
10	95,65 %
20	91,80 %
40	89,88 %

## Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.

SOLDE  
100 000 \$

Dans la vue immersive, le CHRONOMÈTRE vous indique le délai de mise dont vous disposez encore. Une fois le temps écoulé, la mise n'est plus possible, plus aucune mise n'est acceptée.

12

Dans la vue classique, le FEU TRICOLEURE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

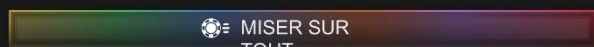
La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur l'emplacement de mise appropriée devant la roue. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

REMARQUE : ne réduisez pas la taille de votre navigateur et n'y ouvrez pas d'autre onglet pendant que le délai de mise est ouvert et que vous avez des mises placées sur la table. Ceci pourrait être interprété comme une sortie du jeu et vos mises seraient par conséquent refusées pour ce tour de table en particulier.

Vous pouvez aussi cliquer/appuyer sur le bouton MISER SUR TOUT, qui vous permet de placer une mise sur tous les emplacements de mise. La valeur du jeton sélectionné sera placée en même temps sur toutes les zones de mise.



Le bouton RÉPÉTER permet de répéter toutes les mises de la partie précédente. Ce bouton est disponible uniquement avant que le premier jeton soit placé.



Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.



Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



## Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



## Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



## Numéro de jeu

Chaque tour de jeu est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

# 21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

## Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



## Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



## Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



## Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

## Politique de déconnexion

En cas de déconnexion d'une partie, toutes les mises placées restantes demeurent valides et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

## Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inapproprié et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les privilèges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

## Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.



## Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Répète votre mise la plus récente. Cliquer sur la BARRE

TOUCHE	FONCTION
	D'ESPACE une deuxième fois pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour :
ECHAP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quitter le mode plein écran</li> <li>• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)</li> </ul>

;