

ALC Game Rules – Additional Information Crush Dynasty

FRENCH TRANSLATION

L'aide du jeu et le tableau de paiement sont disponibles dans le jeu.

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

CARACTÉRISTIQUES DU JEU DE BASE

Engagez une mise pour une chance d'écraser le bloc rocheux actif. Écrasez un rocher pour le faire disparaître et remportez le prix révélé. Les blocs rocheux disponibles sont Tier 5, Tier 4, Tier 3, Tier 2, Tier 1. Pour chaque bloc rocheux, les prix disponibles comprennent entre 60 et 50 000 crédits multipliés par le multiplicateur de mise et des prix progressifs. Si un Tier 4 est écrasé et qu'un prix inférieur à 100 crédits multipliés par le multiplicateur de mise est attribué, le prix sera fixé à 100 crédits multipliés par le multiplicateur de mise. Si un Tier 3 est écrasé et qu'un prix inférieur à 200 crédits multipliés par le multiplicateur de mise est attribué, le prix sera fixé à 200 crédits multipliés par le multiplicateur de mise. Si un Tier 2 est écrasé et qu'un prix inférieur à 400 crédits multipliés par le multiplicateur de mise est attribué, le prix sera fixé à 400 crédits multipliés par le multiplicateur de mise. Si un Tier 1 est écrasé et qu'un prix inférieur à 750 crédits multipliés par le multiplicateur de mise est attribué, le prix sera fixé à 750 crédits multipliés par le multiplicateur de mise. Tous les prix de crédit affichés pendant le jeu ont déjà été multipliés par le multiplicateur de mise. Une fois qu'un bloc rocheux est écrasé, un nouveau rocher est sélectionné au hasard parmi les blocs à l'avant qui forment les deux sentiers de rochers. Tout dommage présent sur un bloc rocheux est uniquement à des fins de divertissement et l'apparence des blocs n'a aucun effet sur les chances de gagner. Les sentiers de rochers et les blocs rocheux actifs sont enregistrés séparément pour chaque multiplicateur de mise.

GAINS PROGRESSIFS

De manière aléatoire, lors de l'écrasement d'un bloc rocheux dans le jeu de base, une étiquette s'ajoutera au rocher et s'arrêtera sur l'un des choix suivants : ULTRA, GRAND, MAJOR, MINOR, et MINI. Appuyez à nouveau sur le bouton Jouer pour écraser le bloc rocheux et remporter le prix progressif indiqué. L'affichage cyclique au-dessus des blocs rocheux est uniquement à des fins de divertissement et n'indique pas les chances de gagner un prix progressif. Les actions du joueur n'ont aucune influence sur le niveau progressif attribué. Pendant la fonctionnalité RAMPAGE, si l'écrasement d'un rocher octroie un prix progressif, le joueur n'a rien à faire pour que le prix progressif affiché soit octroyé. Les prix progressifs ne peuvent pas être remportés sur le même écrasement qui déclenche la fonctionnalité RAMPAGE. Les gains progressifs ne sont pas multipliés par de mise.

RAMPAGE

De manière aléatoire, lorsque vous posez une mise, la fonctionnalité RAMPAGE est déclenchée. Pendant la fonctionnalité RAMPAGE, jusqu'à 26 blocs rocheux peuvent être écrasés, ce qui octroie leurs prix indiqués en crédit. La fonctionnalité RAMPAGE se termine après l'affichage d'un écrasement raté. Pendant la fonctionnalité RAMPAGE, si l'écrasement d'un rocher octroie un prix progressif, le joueur n'a rien à faire pour que le prix progressif affiché soit octroyé. Les prix progressifs ne peuvent pas être

remportés sur le même écrasement qui déclenche la fonctionnalité RAMPAGE. Les gains progressifs ne sont pas multipliés par le multiplicateur de mise.

Partie Interrompue

En cas de déconnexion, vous pouvez immédiatement reprendre une fonction boni interrompue en redémarrant le jeu. Le résultat d'un lancer terminé (lorsque l'affichage du résultat visuel a été interrompu) ne sera pas affiché de nouveau à l'intérieur du jeu, mais vous pouvez le revoir dans Mon historique de transactions.

Tout montant misé lors d'un tour non terminé restera en suspens jusqu'à ce que vous terminiez le jeu, que le jeu soit annulé ou qu'il soit terminé automatiquement dans les 24 à 48 heures. Lorsqu'un tour inachevé est annulé, votre mise est remboursée sur votre compte.

Historique de la partie

Vous pouvez revoir le résultat d'une partie terminée dans Mon historique de transactions immédiatement après avoir fermé la fenêtre de jeu. Les résultats de parties non terminées ne sont pas affichés dans Mon historique de transactions.

Taux de retour attendu

Le taux moyen de retour au joueur (TRJ) est de 94.67 – 94.94%. Ce TRJ représente le remboursement escompté à long terme du jeu, qui a été calculé par un laboratoire de test indépendant. Le pourcentage du TRJ varie selon les configurations de mise. En réglant les configurations de mise sur le montant maximal de lignes, de niveaux de mise et de multiplicateurs de mise, on obtient le TRJ maximal.

Version 1.0
