

## Objectif du jeu

Lightning Storm est un jeu massif avec des multiplicateurs électrisants et du divertissement plein d'énergie, avec une roue de l'argent, des parties Bonus captivantes, et bien plus encore. Le jeu se joue à l'aide d'une roue verticale géante composée de 39 segments que le présentateur du jeu fait tourner.

Devinez sur quel segment la roue s'arrêtera après chaque tour. Au cours du tour, 20 symboles Bonus sont répartis sur la roue, couvrant tous les emplacements de mise numérotés (1 à 20), chaque symbole Bonus donnant accès à l'une des cinq parties Bonus palpitantes. Préparez-vous à vivre des aventures électrisantes dans les parties Bonus Hot Spot, Monster Mash, Battery Charger, Fireball et Lightning Storm. Laissez-vous envahir par la puissance de l'éclair !

## Règles du jeu

### Phase de mise

Placez une mise sur un ou plusieurs emplacements de mise correspondant à l'endroit où vous pensez que la roue de l'argent s'arrêtera. Découvrez vos options de mise :

- Emplacements de mise numérotés (1 à 20)
- Emplacement de mise Feuille (couvre 19 segments de la roue)
- Tous Impairs (couvre 10 nombres impairs)
- Tous Pairs (couvre 10 nombres pairs)
- Chasseur de tempêtes (place automatiquement une mise sur chaque emplacement de mise avec un symbole Bonus Lightning Storm).
- Chasseur X (place automatiquement une mise sur chaque emplacement de mise qui a reçu un multiplicateur au cours du tour initial)



Veuillez noter que vous devez disposer d'un solde suffisant pour placer les mises Chasseur de tempêtes et Chasseur X :

Mise	Coût
Chasseur de tempêtes	x2.7 votre montant de mise
Chasseur X	x7.8 votre montant de mise

Lorsque le délai de mise est terminé, le présentateur du jeu fait tourner la roue, et l'amusement peut commencer !

## Tour éclair

Au cours du tour de la roue, 20 symboles de jeu Bonus seront générés et assignés à tous les segments numérotés de la roue. Vous pouvez placer une mise sur l'emplacement de mise Chasseur de tempêtes, afin de vous assurer que les emplacements de mise qui ont reçu un symbole Bonus Lightning Storm seront automatiquement couverts par une mise. Si l'emplacement de la mise avec le symbole Bonus Lightning Storm comportait déjà une mise, les deux mises sont additionnées. Les segments qui ont reçu un symbole Bonus peuvent également se voir attribuer un multiplicateur aléatoire (jusqu'à 50x), ce qui signifie que le multiplicateur de manche acquis lors du jeu Bonus sera multiplié en conséquence. Au moins un multiplicateur aléatoire est attribué à chaque tour. Vous pouvez miser sur l'emplacement de mise Chasseur X pour vous assurer que les emplacements de mise numérotées qui ont reçu un multiplicateur pendant le tour initial seront automatiquement couverts par une mise.

## Résultat du tour de la roue

Lorsque la roue de l'argent s'arrête, le pointeur indique le segment de la roue qui a gagné.

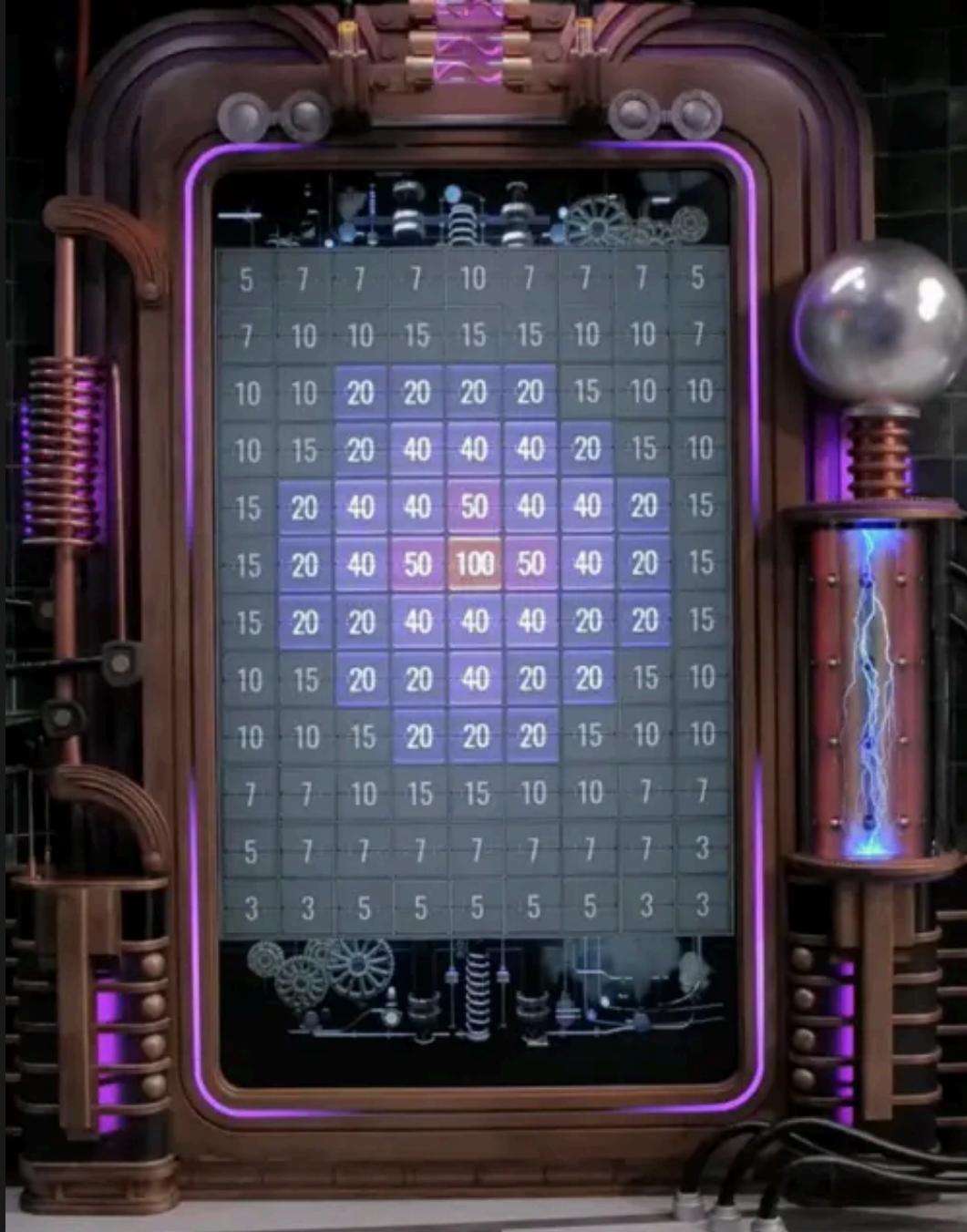
Si vous avez placé une mise sur ce segment, votre mise est multipliée en conséquence.

Si la roue s'arrête sur un segment Feuille, vous obtenez des paiements instantanés conformément à la section « Paiements ». Si la roue s'arrête sur un segment numéroté comportant un symbole Bonus, vous accédez à l'une des cinq parties Bonus correspondantes.

Tous les joueurs peuvent observer une partie Bonus, mais seuls les joueurs qui ont placé une mise dessus peuvent participer et gagner.

## Hot Spot

Hot Spot propose un mur de multiplicateurs géant avec des multiplicateurs regroupés par valeur, formant un « Hot Spot » avec les multiplicateurs les plus élevés les uns à côté des autres.



Si ce segment de la partie Bonus a reçu un multiplicateur lors du tour initial, tous les multiplicateurs sur le mur sont multipliés par le multiplicateur attribué avant que la manche de la partie Bonus ne commence.

Les multiplicateurs sont alors masqués et mélangés. Vous devez choisir une tuile sur le mur qui, selon vous, contiendra le multiplicateur souhaité.

Ensuite, les multiplicateurs sont révélés et une zone double de  $3 \times 3$  commence à se déplacer autour du mur. Lorsqu'elle s'arrête, elle double tous les multiplicateurs de la zone sélectionnée. Si la zone double recouvre l'emplacement que vous avez choisi précédemment, la valeur du multiplicateur attribué est doublée, ce qui vous permet potentiellement d'atteindre le multiplicateur maximum de cette partie Bonus, à savoir 10 000x.

## Monster Mash

Bienvenue dans le laboratoire, où vous devez créer un monstre qui sera aussi fort que le multiplicateur total. Monster Mash comporte trois rouleaux horizontaux, chacun représentant une partie du corps du monstre : la tête, le torse et les jambes.

Chaque partie du corps se voit attribuer un multiplicateur aléatoire. Il existe deux types de multiplicateurs : les multiplicateurs Normaux, lesquels sont additifs (1 à 50) et attachés aux parties bleues du corps du monstre, et les multiplicateurs Globaux, qui sont multiplicatifs (x4 à x6) et attachés aux parties dorées du corps du monstre. Le présentateur du jeu tire le levier et les rouleaux se mettent à tourner. Ils atterriront sur une combinaison de parties du corps avec des multiplicateurs attribués et assembleront votre monstre avec un multiplicateur total.



Par exemple :

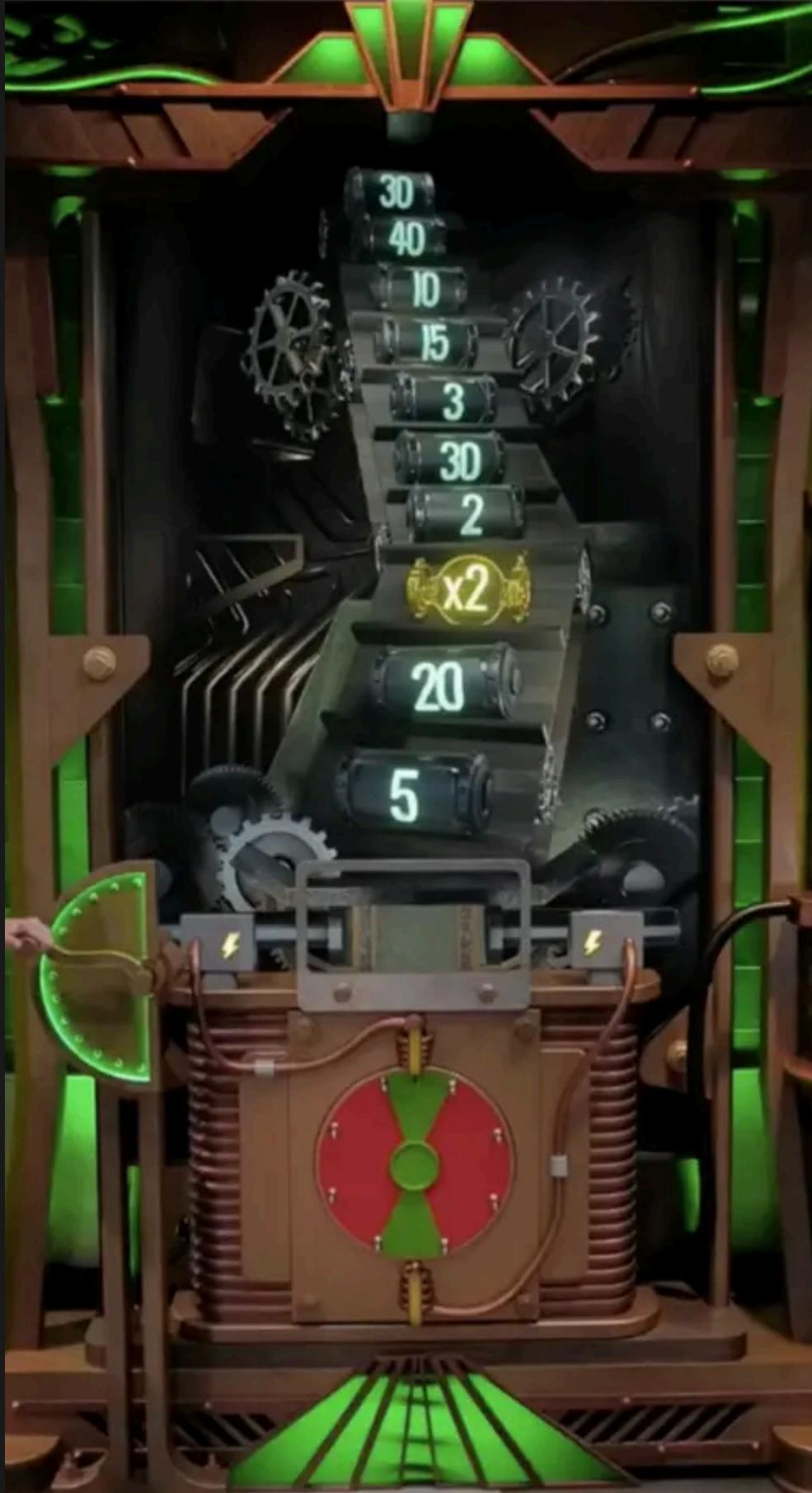
- 10 jambes, x6 torse et x5 tête donneront 300x ( $10 * 6 * 5 = 300$ ).
- 10 jambes, 10 torse et 5 tête donneront 25x ( $10 + 10 + 5 = 25$ )

Si le segment de la partie Bonus Monster Mash a reçu un multiplicateur lors du tour de roue initial, les multiplicateurs Normaux sont multipliés par ce multiplicateur

avant que le levier ne soit actionné. Le multiplicateur Bonus maximum est plafonné à 10 000x.

## **Battery Charger**

Chargez votre propre méga multiplicateur jusqu'à 10 000x dans le Battery Charger. Au cours de cette jeu Bonus, le présentateur du jeu fait tourner les engrenages pour activer le tapis roulant avec dix batteries. Neuf batteries comportent des multiplicateurs Normaux et une batterie comporte un multiplicateur Global qui double toutes les valeurs des batteries restantes sur le tapis roulant. Si ce segment du jeu Bonus a reçu un multiplicateur au cours du tour initial, tous les multiplicateurs Normaux sur le tapis roulant sont multipliés par le multiplicateur attribué avant que la manche du jeu Bonus ne commence.



Les batteries se mettent à tomber une à une sur un chargeur de batterie, tandis qu'une mini-roue détermine le résultat de chaque chute de batterie. Si la roue s'arrête sur le rouge, la batterie est surchargée et explose, laissant la place à la batterie suivante sur le tapis roulant. Si la roue s'arrête sur le vert avec un multiplicateur Normal, vous gagnez le multiplicateur associé à la batterie actuellement dans le chargeur. Si la roue s'arrête sur le vert avec un multiplicateur Global, toutes les batteries qui restent sur le tapis roulant sont doublées. La partie bonus se termine lorsque la mini-roue s'arrête sur le vert avec un multiplicateur

Normal ou lorsque vous n'avez plus de batteries (dans ce cas, le multiplicateur de la dernière batterie est appliqué automatiquement).

## Fireball

Une boule est lancée dans un espace avec des poches à multiplicateurs sur le sol. La grille contient 149 poches avec des multiplicateurs Normaux et Doubles. Si la boule tombe sur un multiplicateur Normal, c'est le multiplicateur total de la manche. Si elle tombe sur un multiplicateur Double, tous les multiplicateurs Normaux de la grille doublent de valeur et la boule est relancée. Si ce segment de la partie Bonus a reçu un multiplicateur lors du tour initial, tous les multiplicateurs Normaux de la grille sont multipliés par le multiplicateur attribué avant que la manche de la partie Bonus ne commence. Le multiplicateur Bonus maximum est plafonné à 10 000x.



## Lightning Storm

Le moment est venu pour vous de monter sur le toit afin d'exploiter la puissance de l'éclair à votre avantage. Lightning Storm propose un panneau d'affichage gigantesque avec une grille de huit multiplicateurs Normaux (additifs) et trois multiplicateurs Globaux (multiplicatifs). Si ce segment de la partie Bonus a reçu un multiplicateur au cours du tour initial, tous les multiplicateurs normaux sur le mur sont multipliés par le multiplicateur attribué avant que la manche de la partie Bonus ne commence.



Choisissez lequel des trois éclairs créera le plus grand multiplicateur et tentez de deviner. L'éclair frappe le mur et se déplace autour de la grille, s'arrêtant sur plusieurs multiplicateurs, et le multiplicateur total de l'éclair est calculé. Le multiplicateur Bonus maximum est plafonné à 20 000x.

Dans Lightning Storm, l'éclair frappe trois fois et vous recevez le multiplicateur créé par l'éclair que vous avez choisi au début du jeu Bonus.

#### **Crédits de la chanson :**

« Rock You Like a Hurricane »

Écrite par Rudolf Schenker, Klaus Meine, et Herman Rarebell

Interprétée par Scorpions

Emplacement de mise	Rapport
	1:1
Emplacements de mise numérotés (1 à 20)	
Chasseur de tempêtes	Jusqu'à 500 000 \$
Chasseur X	

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

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

## Retour au joueur (RTP)

Le pourcentage optimal théorique de retour au joueur (RTP) est de 97,44 % en fonction de la mise Feuille. Veuillez consulter ci-dessous le RTP pour chaque mise séparément sans le plafond de paiement max. appliqué.

Mise	RTP
	97,44 %
Emplacements de mise numérotés (1 à 20)	95,13 %
Chasseur de tempêtes	95,12 %
Chasseur X	95,13 %

Les joueurs peuvent obtenir un « gain » supérieur au paiement maximum, mais leurs gains réels sont alors plafonnés. En raison de ce plafond, les joueurs qui misent le maximum obtiendront le RTP suivant : mises numérotées (1 à 20) 93,65 %, mise Chasseur de tempêtes 93,03 %, mise Chasseur X 93,06 %.

## Placer les mises

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

**Lightning Storm 0,10 – 5 000 \$**

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.

10

Dans la vue classique, le FEU TRICOLORE 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 approprié. 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.

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.

 RÉPÉTER

Le bouton DOUBLER (2x) 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.

ANNULER 

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.

 MISE TOTALE  
500 \$

## Aide en direct

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



## Jeu automatique

Une fois la mise placée, la fonction Jeu automatique vous permet de répéter une ou plusieurs mises sélectionnées, et ce pendant le nombre de manches de jeu que vous avez choisi.

Pour démarrer la fonction Jeu automatique, placez vos mises, puis cliquez/appuyez sur le bouton Jeu automatique.

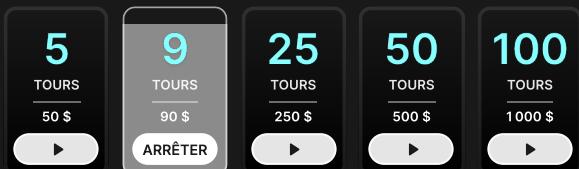


Dans le panneau Jeu automatique, vous pouvez démarrer le Jeu automatique en sélectionnant le nombre de manches pour lesquelles vous souhaitez répéter vos mises.

 10

Le nombre de manches en Jeu automatique est affiché sur le bouton Jeu automatique. Le nombre de manches restantes en Jeu automatique est mis à jour une fois que le Jeu automatique démarre.

MISE PAR MANCHE 10 \$



Votre montant total de mise en Jeu automatique peut être calculé en multipliant le nombre de manches sélectionnées en Jeu automatique par la valeur de votre mise totale. Il est indiqué sous chaque carte de manche de Jeu automatique. Votre limite de Jeu automatique restant sera également indiquée sous chaque carte de manche de Jeu automatique une fois que le Jeu automatique aura commencé.

Vos manches de jeu en automatique continuent jusqu'à ce que le nombre de manches souhaitées en Jeu automatique soit atteint ou que vous interrompiez la fonction Jeu automatique en cliquant/appuyant sur ARRÊTER.



Une fois le Jeu automatique arrêté, vous pourrez répéter les mises et les parties sélectionnées précédemment en cliquant/appuyant sur RÉPÉTER.



Si vous placez d'autres mises sur la grille de pari ou doublez vos mises pendant la fonction de Jeu automatique, un message apparaît, vous permettant de continuer la fonction Jeu automatique avec les mises modifiées. Si vous ne confirmez pas que vous voulez continuer, le Jeu automatique sera arrêté.

## Chat

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



## Statistiques

Les résultats gagnants des manches les plus récentes sont affichés sur votre écran.



Utilisez le bouton Statistiques sur la version bureau pour obtenir une vue étendue.

## 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.



## Dépôts et retraits

Caissier pour des dépôts et des retraits.



## Jeu responsable

Le bouton JEU RESPONSABLE vous permet d'ouvrir la page contenant la politique de jeu responsable. Cette page donne des informations et des liens utiles sur les comportements appropriés pour jouer en ligne, et vous informe sur la manière de définir des limites à vos sessions de jeu.



## 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 conversation 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 de la conversation

Les messages des joueurs dans la Conversation 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 priviléges de conversation 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.

 LOBBY

## Jouer à plusieurs tables

Si vous aimez jouer en continu, vous pouvez rejoindre plus d'une table de jeu et toutes les voir et y jouer simultanément dans la même fenêtre de navigateur !

Après avoir rejoint au moins une table de jeu, cliquez sur LOBBY pour aller au lobby. Dans le lobby ou le jeu, cliquez sur le bouton +TABLE associé à cette table pour la rejoindre. Certaines tables peuvent ne pas être disponibles pour jouer à plusieurs tables à la fois, et dans ce cas, elles ne comportent pas de bouton +TABLE.

 TABLE

Après avoir rejoint plusieurs tables, vous pourrez régler la taille de l'ensemble de la fenêtre de votre navigateur, sans toutefois pouvoir modifier individuellement la taille de chaque fenêtre de table de jeu.

Vous pouvez quitter n'importe quelle table sans affecter votre présence aux autres tables. Pour quitter une table, cliquez sur le bouton X.

Attention :

- Si vous vous asseyez à la même table en utilisant un autre ordinateur/navigateur, vous quitterez automatiquement la table sur le premier.
- Si vous cliquez directement sur une icône de table au lieu de cliquer sur le bouton +TABLE, vous ne ferez que *changer* de table au lieu de rejoindre la table choisie *en plus* de la table où vous vous trouviez déjà.

Nous vous conseillons de ne rejoindre qu'autant de tables que votre écran est capable d'afficher tout en vous permettant de placer vos mises, correctement et précisément.

## 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 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.
ECHAP	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour : <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>