Workshop Wonders

LEXIQUE	
TERME ANGLAIS	**TERME FRANÇAIS**
Shoot obstacles to gain credits or collect candy canes or green gift boxes! Collecting candy canes or green gift boxes will grant power ups and upgrade your elves!	Tirez sur les obstacles pour gagner des crédits ou amasser des cannes en bonbon ou des cadeaux verts! Amasser des cannes en bonbon ou des cadeaux verts accorde des améliorations et améliore vos lutins.
Elves shoot gifts bags, snowmen, toy trucks, and trees to award prizes. Different elves types shoot differently.	Les lutins tirent des sacs de cadeaux, des bonhommes de neige, des camions et des sapins pour accorder des lots. Les différents lutins tirent de différentes manières.
Red candy canes fill the Spin-Crease meter to permanently upgrade your team of elves.	Les cannes en bonbon rouges remplissent le compteur Spin-Crease pour améliorer de façon permanente votre équipe de lutins.
Green gift boxes fill the power up meter to award special power-ups.	Les cadeaux verts remplissent le compteur d'amélioration pour accorder des améliorations spéciales.
Shoot the target to activate the bonus!	Tirez sur la cible pour déclencher le jeu boni!
Shoot the boss to recharge your free games meter. Shoot all the weak points to defeat that level of the boss battle and earn a boss bonus award. The Boss Bonus awards increase for each successive level of the boss battle.	Tirez sur le Boss pour recharger votre compteur de parties gratuites. Tirez tous les points faibles pour passer le niveau de la bataille contre le Boss et gagner un lot boni Boss. Le boni Boss accorde des améliorations pour chaque niveau successif de bataille.
Land an elf on the triple shot power-up to make it shoot on adjacent columns as well.	Obtenez un lutin sur le symbole triple tir pour que celui-ci tire en direction des colonnes adjacentes.
Shoot the area bomb power-up to explode everything adjacent to it.	Tirez sur les pétards pour faire exploser tous les symboles adjacents.
Land an elf on the multiplier power-up to multiply any awards shot by that elf.	Obtenez un lutin sur l'amélioration de multiplicateur pour multiplier tous les lots obtenus par ce lutin.
Free Game [x] of [y]	Partie gratuite [x] de [y]
Playing [x] reels for $[y]. Good luck!	[x] cylindres en jeu pour [y] $. Bonne chance!
Scatter pays $[x]	La combinaison de symboles dispersés rapporte [x] $
Game pays $[x]	La partie rapporte [X] $
Okay/Continue	Okay/Continuer
Balance	Solde
Win/Total Win	Gain/Gain total
Bet Playing [x] reels Multiplier: x[x]	Mise [x] cylindres en jeu Multiplicateur : [x]
AutoPlay Stake per Play Number of Spins Turbo Spins Advanced Settings Set Loss Limit Stop if cash increased by Stop on a single win of at least Stop when entering Bonus Game On/Off Start	Jeu automatique Mise par partie Nombre de parties Parties en accéléré Réglages avancés Définir la limite de perte Arrêter si le solde augmente de Arrêter après un gain unique d'au moins Arrêter lorsqu'un jeu boni commence Activé/Désactivé Jouer
Bonus	Règles du jeu boni
Base	Règles du jeu principal
[x] free games awarded	[x] parties gratuites accordées
Free Game [x] of [y]	Partie gratuite [x] de [y]
You've won $[x]	Vous avez gagné [x] $
Game over	Partie terminée
[x] additional Free Games awarded	[x] parties gratuites supplémentaires accordées
Bonus Complete	Jeu boni terminé
Big win Huge win Super win Mega win Ultra win	Gain important Énorme gain Super gain Méga gain Ultra gain
Error – We are having a problem connecting. Please check your connection and try again.	Erreur – Un problème de connexion est survenu. Veuillez vous connecter de nouveau et réessayer.
Error – Connection was lost due to inactivity	Erreur – La connexion a été perdue en raison de l'inactivité.
You do not have sufficient funds to place this bet. Please deposit money in your account before initiating your bet.	Votre solde est insuffisant pour engager cette mise. Veuillez déposer de l'argent dans votre compte avant d'engager votre mise.

* Certains boutons, afficheurs ou fonctionnalités pourraient ne pas apparaître.

Jeu boni

Déclenchement du jeu boni Free Games

- Au début de chaque partie du jeu principal, si aucun symbole n'apparaît au-dessus des colonnes 1, 2, 3, 4 ou 5, un symbole peut apparaître aléatoirement au-dessus des colonnes 1 ou 5.
- À chaque partie subséquente du jeu principal, si un symbole est présent au-dessus de la colonne 1, il se déplace d'une colonne vers la droite, puis disparaît après s'être déplacé de la colonne 5.
- À chaque partie subséquente du jeu principal, si un symbole est présent au-dessus de la colonne 5, il se déplace d'une colonne vers la gauche, puis disparaît après s'être déplacé de la colonne 1.
- Durant le jeu principal, si un lutin , ou effectue un tir qui dépasse le cylindre 6 sur une colonne au-dessus de laquelle un symbole apparaît, ce symbole est détruit et le jeu boni Free Games est déclenché.
- Durant le jeu principal, si le symbole apparaît sur une colonne au-dessus de laquelle un symbole apparaît, ce symbole est détruit et le jeu boni Free Games est déclenché.
- Durant le jeu principal, si un symbole apparaît à une position comprenant un symbole situé sur une colonne adjacente à une colonne au-dessus de laquelle un symbole apparaît, ce symbole est détruit et le jeu boni Free Games est déclenché.
- Dix parties gratuites sont accordées.
- Le symbole n'apparaît pas sur les cylindres.

Règles du jeu boni Free Games

- Des cylindres différents sont utilisés pour le jeu boni Free Games.
- Les parties gratuites se jouent automatiquement sur six cylindres, qui tournent sur un axe horizontal.
- Les cylindres sont positionnés de bas en haut, le cylindre 1 étant celui du bas et le 6, celui du haut.
- Les symboles , , et apparaissent uniquement sur le cylindre 1.
- Les symboles et apparaissent uniquement sur les cylindres 2, 3, 4, 5 et 6.
- Le symbole apparaît uniquement sur les cylindres 4, 5 et 6.
- Le symbole apparaît uniquement sur les cylindres 5 et 6.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 2, 3, 4 et 5 et afficher une valeur correspondant à 0,5 ou 1 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur le cylindre 6 et afficher une valeur correspondant à 1 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur le cylindre 2 et afficher une valeur correspondant à 2,5 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 3,4 ,5 et 6 et afficher une valeur correspondant à 2,5 ou 5 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître afficher une valeur correspondant à 10 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur le cylindre 5 et afficher une valeur correspondant à 25 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 6 et afficher une valeur correspondant à 25, 50 ou 100 fois la mise totale.
- Les lutins , et apparaissant sur le cylindre 1 effectuent respectivement un, deux ou quatre tirs.
- Chaque tir monte sur la colonne et traverse les cylindres 2, 3, 4, 5 et 6, jusqu'à ce qu'il atteigne un symbole , , , , ou , ou qu'il dépasse le cylindre 6.
- Lorsqu'un symbole , , ou est atteint par un tir, il est détruit, et le lot qu'il affiche est accordé.
- Lorsque le symbole apparaît sur le cylindre 1, tous les symboles , , , , et de la colonne sont détruits de la même manière que s'ils avaient été atteints par un tir.

- Tous les symboles détruits par le symbole accordent le lot qu'ils affichent.
- Lorsque le jeu boni Free Games commence, aucun symbole d'amélioration n'apparaît sur les cylindres.

- Au début de chaque partie impaire du jeu boni Free Games, un symbole d'amélioration, choisi aléatoirement, est placé sur les cylindres.
- Les symboles , , et sont les symboles d'amélioration, qui peuvent être placés sur les cylindres aléatoirement durant les parties impaires du jeu boni Free Games.
- Chaque symbole placé sur les cylindres affiche un multiplicateur de 2 à 10.
- Chaque symbole et est placé aléatoirement sur une position du cylindre 1.
- Chaque symbole est placé aléatoirement sur l'une des trois colonnes centrales des cylindres 3, 4 ou 5.
- Chaque symbole est placé à une position aléatoire des cylindres 2, 3, 4, 5 ou 6.
- Les symboles , , et peuvent apparaître sur les cylindres uniquement lorsqu'ils sont placés aléatoirement durant les parties impaires du jeu boni Free Games.
- Lorsqu'un symbole ou est placé à une position, il y demeure jusqu'à ce qu'un symbole , , ou apparaisse à cette position.
- Lorsqu'un symbole ou est placé à une position, il y demeure jusqu'à ce qu'il soit détruit par un symbole , , ou .
- Les symboles , , et peuvent apparaître à une position occupée par un symbole ou .
- Aucun symbole ne peut apparaître à une position occupée par un symbole ou .
- Tout symbole , ou apparaissant sur un symbole tire en direction des colonnes adjacentes et sur le symbole sur lequel il est apparu.
- Tout symbole apparaissant sur un symbole détruit les symboles des colonnes adjacentes, en plus du symbole sur lequel il est apparu.
- Lorsqu'un symbole , , ou apparaît sur un symbole , le multiplicateur qu'il affiche s'applique à tous les gains obtenus grâce aux symboles , , ou .
- Tout symbole détruit par un symbole , , ou détruit les symboles , , , , et des positions adjacentes avant que tout autre tir ne soit effectué.
- Tout autre symbole détruit résultant de cette réaction est traité comme s'il avait été détruit par un symbole , , ou . Les lots ou les effets correspondants sont accordés.
- Tout symbole détruit par un symbole , , ou détruit les symboles , , , , et de ce cylindre avant que tout autre tir ne soit effectué.
- Tout autre symbole détruit résultant de cette réaction est traité comme s'il avait été détruit par un symbole , , ou . Les lots ou les effets correspondants sont accordés.
- Un tir effectué par un symbole , ou qui dépasse le sixième cylindre accorde une partie gratuite supplémentaire. Le nombre maximal de parties restantes est de 10.
- Un symbole apparaissant sur n'importe quelle colonne accorde une partie gratuite supplémentaire. Le nombre maximal de parties restantes est de 10.
- Le jeu boni Free Games peut comprendre jusqu'à six niveaux.
- Le jeu boni commence au niveau 1.
- Au début du niveau 1, un symbole est placé au-dessus de la colonne 3.
- Au début du niveau 2, un symbole est placé au-dessus des colonnes 2 et 4.
- Au début du niveau 3, un symbole est placé au-dessus des colonnes 1, 3 et 5.
- Au début du niveau 4, un symbole est placé au-dessus des colonnes 1, 3 et 5.
- Au début du niveau 5, un symbole est placé au-dessus des colonnes 1, 3 et 5.

- Au début du niveau 6, un symbole est placé au-dessus de la colonne 3.
- Lorsqu'un lutin , ou effectue un tir qui dépasse le cylindre 6 sur une colonne au-dessus de laquelle un symbole , , , , ou apparaît, ce symbole est détruit.
- Lorsqu'un symbole apparaît sur une colonne au-dessus de laquelle un symbole un symbole , , , , , ou apparaît, ce symbole est détruit.
- Une fois que tous les symboles , , , , , ou ont été détruits, après que tous les tirs du jeu boni Free Games en cours ont été effectués, le niveau en cours est complété et vous passez au niveau suivant du jeu boni Free Games.
- Compléter le niveau 1 accorde un lot correspondant à 10 fois la mise totale.
- Compléter le niveau 2 accorde un lot correspondant à 20 fois la mise totale.
- Compléter le niveau 3 accorde un lot correspondant à 50 fois la mise totale.
- Compléter le niveau 4 accorde un lot correspondant à 250 fois la mise totale.
- Compléter le niveau 5 accorde un lot correspondant à 2 500 fois la mise totale.
- Compléter le niveau 6 accorde un lot correspondant à 25 000 fois la mise totale.
- Le jeu boni Free Games prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie gratuite ou après que le niveau 6 a été complété.

Jeu principal

- Les parties se jouent automatiquement sur six cylindres, qui tournent sur un axe horizontal.
- Les cylindres sont positionnés de bas en haut, le cylindre 1 étant celui du bas et le 6, celui du haut.
- Les symboles , , et apparaissent uniquement sur le cylindre 1.
- Les symboles et apparaissent uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Le symbole apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3, 4 et 5.
- Le symbole apparaît uniquement sur les cylindres 2, 3, 4, 5 et 6.
- Les symboles et apparaissent uniquement sur les cylindres 3, 4, 5 et 6.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 2 et 3 et afficher une valeur correspondant à 0,5 ou 1 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 4 et 5 et afficher une valeur correspondant à 1 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres et afficher une valeur correspondant à 2,5 ou 5 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres et afficher une valeur correspondant à 10 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur le cylindre 3 et afficher une valeur correspondant à 25 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur le cylindre 4 et afficher une valeur correspondant à 25 ou 50 fois la mise totale.
- Le symbole peut apparaître sur les cylindres 5 et 6 et afficher une valeur correspondant à 25, 50, 100 ou 250 fois la mise totale.
- Les lutins , et apparaissant sur le cylindre 1 effectuent respectivement un, deux ou quatre tirs.
- Chaque tir monte sur la colonne et traverse les cylindres 2, 3, 4, 5 et 6, jusqu'à ce qu'il atteigne un symbole , , , , , , ou , ou qu'il dépasse le cylindre 6.
- Lorsqu'un symbole est atteint par un tir, il est détruit et accorde un symbole ou .
- Lorsqu'un symbole est atteint par un tir, il se transforme en symbole et accore un symbole ou .
- Lorsqu'un symbole , , ou est atteint par un tir, il est détruit, et le lot qu'il affiche est accordé.

- Lorsque le symbole apparaît sur le cylindre 1, tous les symboles , , , , , et de la colonne sont détruits de la même manière que s'ils avaient été atteints par un tir, et tous les symboles de la colonne sont détruits de la même manière que s'ils avaient été détruits par deux tirs.
- Tous les symboles détruits par le symbole accordent le lot qu'ils affichent.
- Chaque symbole accordé est amassé et transféré d'une partie à l'autre.
- Si dix symboles ou plus ont été amassés, le nombre de symboles est réduit de 10 à la partie suivante, et deux symboles d'amélioration choisis aléatoirement sont placés sur les cylindres.
- Ce processus se répète aussi longtemps qu'il reste 10 symboles ou plus.
- Les symboles , , et sont les symboles d'amélioration, qui peuvent être placés sur les cylindres aléatoirement lorsque vous avez amassé au moins 10 symboles .
- Chaque symbole placé sur les cylindres affiche un multiplicateur de 2 à 10.
- Chaque symbole et est placé aléatoirement sur une position du cylindre 1.
- Chaque symbole est placé aléatoirement sur l'une des trois colonnes centrales des cylindres 3, 4 ou 5.
- Chaque symbole est placé à une position aléatoire des cylindres 2, 3, 4, 5 ou 6.
- Les symboles , , et ne peuvent pas apparaître à une position qui contient déjà un symbole , , et .
- Les symboles , , et peuvent apparaître uniquement lorsque vous avez amassé 10 symboles .
- Lorsqu'un symbole ou est placé à une position, il y demeure jusqu'à ce qu'un symbole , , ou apparaisse à cette position.
- Lorsqu'un symbole ou est placé à une position, il y demeure jusqu'à ce qu'il soit détruit par un symbole , , ou .
- Les symboles , , et peuvent apparaître à une position occupée par un symbole ou .
- Aucun symbole ne peut apparaître à une position occupée par un symbole ou .
- Tout symbole , ou apparaissant sur un symbole tire en direction des colonnes adjacentes et sur le symbole sur lequel il est apparu.
- Tout symbole apparaissant sur un symbole détruit les symboles des colonnes adjacentes, en plus du symbole sur lequel il est apparu.
- Lorsqu'un symbole , , ou apparaît sur un symbole , le multiplicateur qu'il affiche s'applique à tous les gains obtenus grâce aux symboles , , ou .
- Tout symbole détruit par un symbole , , ou détruit les symboles , , , , , , et des positions adjacentes avant que tout autre tir ne soit effectué.
- Tout autre symbole détruit résultant de cette réaction est traité comme s'il avait été détruit par un symbole , , ou . Les lots ou les effets correspondants sont accordés.
- Tout symbole détruit par un symbole , , ou détruit les symboles , , , , , , et de ce cylindre avant que tout autre tir ne soit effectué.
- Tout autre symbole détruit résultant de cette réaction est traité comme s'il avait été détruit par un symbole , , ou . Les lots ou les effets correspondants sont accordés.
- Tous les symboles amassés et les symboles , , et placés sur les cylindres sont enregistrés uniquement pour le niveau de mise en vigueur.

Boni Spin-Crease

- Amassez des symboles pour activer le boni Spin-Crease et améliorer vos résultats.
- Chaque symbole obtenu est amassé et accorde 30 points Spin-Crease multipliés par le multiplicateur de mise.
- Le nombre total de points Spin-Crease accumulés est calculé sur toutes les sessions de jeu associées à votre compte.
- Le compteur Spin-Crease se remplit à mesure que vous accumulez des points Spin-Crease.
- Lorsque le compteur Spin-Crease est rempli, un symbole , ou est amélioré ou un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1.
- Un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1 lorsque le total des points Spin-Crease atteint 2 500.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 7 000.
- Un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1 lorsque le total des points Spin-Crease atteint 18 000.
- Un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1 lorsque le total des points Spin-Crease atteint 50 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 140 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 380 000.
- Un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1 lorsque le total des points Spin-Crease atteint 1 050 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 2 900 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 8 000 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 22 000 000.
- Un nouveau symbole est ajouté au cylindre 1 lorsque le total des points Spin-Crease atteint 60 000 000.
- Un symbole se transforme en symbole lorsque le total des points Spin-Crease atteint 165 000 000.
- Lorsque le compteur affiche un total de 165 000 000 points Spin-Crease, celui-ci affiche 100 % et aucun symbole supplémentaire ne peut être accumulé.
- Le boni Spin-Crease peut être déclenché uniquement durant le jeu principal.

Informations générales

Règles générales

- Les six cylindres sont toujours actifs.
- Les gains sont affichés en crédits, à moins d'indication contraire.
- Les valeurs affichées dans les écrans d'aide n'ont pas été multipliées à l'avance, à moins d'indication contraire.
- Les gains sont sujets à vérification.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Les gains sont payés conformément à la table de paiement, disponible dans les écrans d'aide du jeu.
- Les choix que vous effectuez pendant le jeu n'ont aucune incidence sur les résultats des parties.
- Toute partie en cours sera automatiquement complétée et le lot correspondant, s'il y a lieu, sera déposé dans le compte. Dans l'éventualité où un choix pouvant avoir une incidence sur le résultat de la partie doit être effectué, la partie sera complétée selon le choix qui est proposé en haut à gauche.

Taux de retour au joueur

- Arrêter l'animation en utilisant le bouton Spin ou le bouton Stop n'a aucune incidence sur le résultat de la partie.
- Le taux de retour théorique de ce jeu est de 90,0 % et peut augmenter jusqu'à 97,2 % à mesure que des symboles sont ajoutés ou améliorés grâce au boni Spin-Crease.
- En accédant au jeu par ce site Internet, vous êtes soumis aux restrictions de tous les éléments configurables du jeu de ce site Web, selon les conditions de l'opérateur.

Compteurs

PLAYING 000 REELS	Indique le nombre de cylindres actifs.
MULTIPLIER: x0000	Indique le multiplicateur de mise.
BET: 0000000	Appuyez sur ces flèches pour sélectionner le montant qui est mis en jeu lorsque vous appuyez sur le bouton Jouer.
WIN: 00000000	Indique le gain total de la partie en cours.
BALANCE: 00000000	Indique votre solde disponible pour engager des mises.

Reprise en cas d'interruption

- Dans l'éventualité où la partie serait interrompue :
  - votre solde sera crédité à votre compte;
  - la partie sera complétée automatiquement;
  - dans toute situation qui demande une sélection de votre part, l'option dans le coin supérieur gauche sera sélectionnée automatiquement. Veuillez noter que cela s'applique uniquement aux jeux où vous devez effectuer des choix (jeux de sélections significatives) et pourrait ne pas s'appliquer à ce jeu.
- Pour toute situation où vous trouvez cela inadéquat, veuillez communiquer avec le soutien technique du site Web.

Écran de jeu boni complété

- L'écran du jeu boni complété n'affiche pas le montant gagné, à moins que le gain total soit supérieur à la mise totale.

Accélération des cylindres (pourrait ne pas être offert dans votre juridiction)

- Maintenez le bouton Jouer enfoncé pour activer l'accélération des cylindres.
- Vos parties défileront plus rapidement jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

Avis juridiques

- Le jeu Workshop Wonders a été créé par High 5 Games (H5G).
- Pour plus d'informations sur H5G, consultez le site www.high5games.com.
- La marque de commerce et les droits d'auteur de Workshop Wonders sont la propriété de H5G ou sont enregistrés par H5G aux États-Unis ou dans d'autres pays.
- La marque de commerce de Spin-Crease est la propriété de H5G ou est enregistrée par H5G aux États-Unis ou dans d'autres pays.