

1. „Wild Heist at Peacock Manor“ – tai vaizdo lošimų automatu žaidžiamas žaidimas su 5 būgnais ir 17 išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra pagrindinio žaidimo „mystery features“ ir premijos žaidimas su nemokamais sukimais, simbolių transformacijomis ir pakartotinio aktyvinimo simboliais. Teorinė grąža žaidėjui yra 96,1%.
2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
3. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
4. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
5. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
6. Jei išmokų kryptimi nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai pagal išmokų lentelę, skiriamas tik didžiausias laimėjimas.
7. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
8. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
9. „Wild“ simboliai gali pakeisti bet kokius simbolius, išskyrus „Scatter“ simbolį.
10. Jei iškrenta 3 arba daugiau simbolių „Scatter“, suaktyvinamas premijos „Bonus“ žaidimas, kuriame suteikiama nemokamų sukimų.
11. Pagrindiniame žaidime „mystery feature“ gali būti atsitiktine tvarka suaktyvinta bet kurio sukimo metu. „Mystery feature“ gali būti „Wild Reel“ sukimas, „Random Wild“ sukimas arba „Walking Wild“ sukimas kartu su susijusiais pakartotiniais sukimais.
12. Premijos žaidimo pradžioje žaidėjas turi pasirinkti 3 kortas (su papildoma galimybe pasirinkti kortą kiekvieną kartą, kai iškrenta papildomas „scatter“), kad nustatytų, kokio tipo nemokami sukimai bus atliekami. Pagal kortas gali būti skiriami papildomi nemokami sukimai, papildomas daugiklis kiekvienam laimėjimui, „Mystery feature“ arba vidurio laimėjimo simbolis, kuris paverčiamas „wild“. Pagal pasirinktą kortą taikoma funkcija galioja viso premijos žaidimo metu, išskyrus nemokamus sukimus, kurie yra įtraukiami į bendrą likusių sukimų skaičių.
13. Žaidžiant premijos žaidimą, 2 ar daugiau „scatters“ suaktyvina „re-pick“, kuris suteikia žaidėjui galimybę pasirinkti papildomas kortas.
14. Premijos žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijos žaidimo suaktyvinimo momentu.
15. Įvykus žaidimo gedimui visi atitinkami statymai ir išmokos anuliuojami.