



BOUTONS ET AFFICHEURS

MORE GAMES	= AUTRES JEUX : appuyez sur ce bouton pour voir les autres jeux.	SPEED	= VITESSE : appuyez sur ce bouton pour régler la vitesse du jeu.
RETURN TO GAME	= RETOUR AU JEU : appuyez sur ce bouton pour quitter les écrans d'aide et revenir au jeu.	PREVIOUS	= PRÉCÉDENT : appuyez sur ce bouton pour revenir à l'écran d'aide précédent.
SEE PAYS	= VOIR TABLES DE PAIEMENT :	NEXT	= SUIVANT : appuyez sur ce bouton pour passer à l'écran d'aide suivant.
BET DOWN BET UP	= DIMINUER / AUGMENTER LA MISE : appuyez sur ces boutons pour diminuer (<i>down</i>) ou augmenter la mise (<i>up</i>)	TOTAL BET	= MISE TOTALE : indique le montant de la mise totale.
CASH	= SOLDE : indique le solde du joueur.	WIN	= GAIN : indique le gain de la dernière partie.
BET 1	= MISER 1 : appuyez sur ce bouton pour miser 1 crédit.	BET MAX	= MISE MAX : appuyez sur ce bouton pour miser le maximum de crédits permis pour ce jeu.
DEAL	= DISTRIBUER : appuyez sur ce bouton pour distribuer les cartes	[x] HAND(S)	= [+] MAIN(S) : appuyez sur un onglet pour choisir le nombre de mains.
HOLD	= CONSERVER : appuyez sur ce bouton pour conserver une carte.	HELD	= CONSERVÉE : indique que la carte est conservée.
COLLECT	= ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour les crédits.	SERVICE	= PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler le préposé.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

- Écran de sélection de jeux :
Select a denomination then game = Choisissez une valeur de crédit, puis un jeu.
- Noms des mains :

Royal flush no deuces	Quinte royale sans 2	Three of a kind	Brelan
Four deuces with ace	Quatre 2 et un as	Four aces	Carré d'as
Four deuces	Quatre 2	Four 2s, 3s, 4s	Carré de 2, de 3 ou de 4
Royal flush with deuces	Quinte royale avec 2	Four 5s thru King	Carré de 5 aux rois
Five aces	Cinq as	Two pair	Double paire
Five 3s, 4s, 5s	Cinq 3, 4, 5	Jacks or better	Valets ou mieux
Five 6s thru King	Cinq 6 aux rois	Five of a kind	Cinq identiques
Straight flush	Quinte	Four aces with any 2, 3, 4	Carré d'as avec n'importe quel 2, 3, 4
Four of a kind	Carré	Four 2s, 3s, 4s with ace, 2, 3, 4	Carré de 2, de 3 ou de 4 avec un as, un 2, un 3 ou un 4
Full house	Main pleine	Royal flush no Joker	Quinte royale sans Joker
Flush	Couleur	Royal flush with Joker	Quinte royale avec Joker
Straight	Séquence		

COMMENT JOUER

Dans certains jeux

- Les mains actives sont illuminées afin de les différencier des mains inactives. Appuyez sur les boutons de mise pour augmenter la mise sur les mains actives. Appuyez sur une main à l'écran afin d'activer cette main ainsi que toutes les mains situées à sa gauche et sous celle-ci. Toutes les mains situées à la droite et au-dessus de la main touchée seront inactives. Les cartes ne sont distribuées qu'aux mains actives.

Une main

- Le jeu utilise un paquet de 52 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 52 cartes, dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

3, 5, 10 mains

- Le jeu utilise un paquet de 52 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Les cartes retenues (*Held*) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 52 cartes, dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

- Les mains actives sont illuminées afin de les différencier des mains inactives.
- Appuyez sur les boutons de mise pour augmenter le nombre de mains actives.
- Les cartes ne sont distribuées qu'aux mains actives.

25, 50, 100 mains

- Le jeu utilise un paquet de 52 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Les cartes retenues (*Held*) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 52 cartes, dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.
- Les mains actives sont illuminées afin de les différencier des mains inactives.

Double Joker Poker, une main

- Le jeu utilise un paquet de 54 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus deux Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 54 cartes (incluant deux Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

Double Joker Poker, 3, 5, 10 mains

- Le jeu utilise un paquet de 54 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus deux Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Les cartes retenues (*Held*) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 54 cartes (plus deux Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.
- Les mains actives sont illuminées afin de les différencier des mains inactives.
- Appuyez sur les boutons de mise pour augmenter le nombre de mains actives.
- Les cartes ne sont distribuées qu'aux mains actives.

Double Joker Poker, 25, 50, 100 mains

- Le jeu utilise un paquet de 54 cartes standard comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus deux Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Les cartes retenues (*Held*) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 54 cartes (plus deux Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

Joker’s Wild, une main

- Le jeu utilise un paquet de 53 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus un Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 53 cartes (incluant un Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

Joker’s Wild, 3, 5, 10 mains

- Le jeu utilise un paquet de 53 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus un Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Les cartes retenues (Held) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 53 cartes (incluant un Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.
- Les mains actives sont illuminées afin de les différencier des mains inactives.
- Appuyez sur les boutons de mise pour augmenter le nombre de mains actives.
- Les cartes ne sont distribuées qu'aux mains actives.

Joker’s Wild, 25, 50, 100 mains

- Le jeu utilise un paquet standard de 53 cartes comportant quatre sortes et 13 valeurs (de 2 à as) de chaque sorte, plus un Joker.
- Pour commencer une partie, choisissez une mise et distribuez les cartes. Appuyez sur les cartes ou les boutons mécaniques afin de choisir les cartes que vous souhaitez conserver et celles que vous souhaitez rejeter.
- Les cartes retenues (Held) seront retenues dans toutes les mains actives.
- Appuyez sur la carte ou sur le bouton mécanique une seconde fois pour annuler une sélection.
- Lorsque votre sélection vous convient, appuyez sur Tirer (*Draw*) pour voir la main finale.
- Les mains gagnantes sont payées comme indiqué dans la table de paiement.
- Pour chaque main active, les cartes de remplacement sont pigées dans un paquet unique de 53 cartes (incluant un Joker), dont les cinq cartes distribuées à l'origine ne font pas partie.
- Lorsque les cinq cartes originales sont distribuées, la main gagnante correspondant au lot le plus élevé pour la mise courante, parmi les mains actives, est automatiquement conservée.
- Appuyez sur le bouton jaune de valeur d'un crédit pour choisir une valeur parmi les valeurs disponibles pour le jeu actuel.
- Appuyez sur le bouton jaune de jeu pour choisir un jeu parmi les jeux disponibles pour la valeur d'un crédit actuelle.

DESCRIPTION DES MAINS

BONUS DEUCES WILD POKER

- *Four of a kind* = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- *Full house* = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- *Flush* = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- *Straight* = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- *Three of a kind* = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- *Royal flush no deuces* = Quinte royale sans 2 : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un 2.
- *Four deuces with ace* = Carré de 2 avec un as : Quatre 2 et un as.
- *Four deuces* = Carré de 2 : quatre 2.
- *Royal flush with deuces* = Quinte royale avec 2 : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une carte ou plus étant remplacées par un 2.
- *Five aces* = Cinq as : cinq as, une carte ou plus étant remplacées par un 2.
- *Five 3s, 4s, 5s* = Cinq 3, 4, 5 : cinq 3, 4 ou 5, une carte ou plus étant remplacées par un 2.
- *Five 6s thru Kings* = Cinq 6 aux rois : cinq 6, 7, 8, 9, 10, J, Q ou K, une carte ou plus étant remplacées par un 2.
- *Straight flush* = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Les 2 sont frimés et remplacent n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

BONUS POKER et DOUBLE BONUS POKER

- **Royal flush** = Quinte royale : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte).
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four aces** = Carré d'as : quatre as.
- **Four 2s, 3s, 4s** = Carré de 2, de 3 ou de 4 : quatre 2, 3 ou 4.
- **Four 5s thru Kings** = Quatre 5 aux rois : quatre 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q ou K.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- **Jacks or better** = Valets ou mieux : deux cartes identiques, chaque carte étant un J, un Q, un K ou un as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

DOUBLE JOKER POKER

- **Royal flush no Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un Joker.
- **Royal flush with Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une carte ou plus étant remplacées par un Joker.
- **Five of a kind** = Cinq identiques : cinq cartes de la même valeur, une carte ou plus étant remplacées par un Joker.
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Le Joker est frimé et remplace n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

JACKS OR BETTER

- **Royal flush** = Quinte royale : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte).
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- **Jacks or better** = Valets ou mieux : deux cartes de la même valeur, chaque carte étant un J, un Q, un K ou un as..
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

JOKER'S WILD (VERSION DEUX PAIRES OU MIEUX)

- **Royal flush no Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un Joker.
- **Five of a kind** = Cinq identiques : cinq cartes de la même valeur, une carte étant remplacée par un Joker.
- **Royal flush with Joker** = Quinte royale avec Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une carte étant remplacée par un Joker.
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Le Joker est frimé et remplace n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

JOKER'S WILD (VERSION AS OU MIEUX)

- **Royal flush no Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un Joker.
- **Five of a kind** = Cinq identiques : cinq cartes de la même valeur, une carte étant remplacée par un Joker.
- **Royal flush with Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une carte étant remplacée par un Joker.
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.

- **Aces or better** = As ou mieux : une main comportant une paire d'as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Le Joker est frimé et remplace n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

JOKER'S WILD (VERSION ROIS OU MIEUX)

- **Royal flush no Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un Joker.
- **Five of a kind** = Cinq identiques : cinq cartes de la même valeur, une carte étant remplacée par un Joker.
- **Royal flush with Joker** = Quinte royale sans Joker : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une carte étant remplacée par un Joker.
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- **Kings or better** = Rois ou mieux : une main comportant une paire de rois ou une paire d'as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Le Joker est frimé et remplace n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

TRIPLE BONUS POKER

- **Royal flush** = Quinte royale : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte).
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four aces with any 2, 3, 4** = Carré d'as avec un 2, un 3 ou un 4 : quatre as et un 2, un 3 ou un 4.
- **Four 2, 3, 4 with ace, 2, 3, 4** = Carré de 2, de 3 ou de 4 avec un as, un 2, un 3 ou un 4 : quatre 2, 3 ou 4, avec un as, un 2, un 3 ou un 4.
- **Four aces** = Carré d'as : quatre as.
- **Four 2s, 3s, 4s** = Carré de 2, de 3 ou de 4 : quatre 2, 3 ou 4.
- **Four 5s thru Kings** = Quatre 5 aux rois : quatre 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q ou K.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- **Jacks or better** = Valets ou mieux : deux cartes de la même valeur, chaque carte étant un J, un Q, un K ou un as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

TRIPLE TRIPLE BONUS POKER

- **Royal flush** = Quinte royale : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte).
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four aces with any 2, 3, 4** = Carré d'as avec un 2, un 3 ou un 4 : quatre as et un 2, un 3 ou un 4.
- **Four 2, 3, 4 with ace** = Carré de 2, de 3 ou de 4 avec un as : quatre 2, 3 ou 4, et un as.
- **Four 2, 3, 4 with 2, 3, 4** = Carré de 2, de 3 ou de 4 avec un 2, un 3 ou un 4 : quatre 2, 3 ou 4, et un 2, un 3 ou un 4.
- **Four aces** = Carré d'as : quatre as.
- **Four 2s, 3s, 4s** = Carré de 2, de 3 ou de 4 : quatre 2, 3 ou 4.
- **Four 5s thru Kings** = Quatre 5 aux rois : quatre 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q ou K.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- **Two pair** = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- **Jacks or better** = Valets ou mieux : deux cartes de la même valeur, chaque carte étant un J, un Q, un K ou un as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

DEUCES WILD

- **Royal flush no Deuces** = Quinte royale sans 2 : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), aucune carte n'est remplacée par un 2.
- **Four Deuces** = Carré de 2 : quatre 2.
- **Royal flush with Deuces** = Quinte royale avec 2 : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte), une ou plusieurs cartes étant remplacée par un 2.
- **Five of a kind** = Cinq identiques : cinq cartes de la même valeur, une carte ou plus étant remplacées par un 2.
- **Straight flush** = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Four of a kind** = Carré : quatre cartes de la même valeur.
- **Full house** = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- **Flush** = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- **Straight** = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- **Three of a kind** = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Le Joker est frimé et remplace n'importe quelle carte pour compléter une main, à l'exception de la quinte royale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.

DOUBLE DOUBLE BONUS POKER

- *Royal flush* = Quinte royale : 10, J, Q, K, A de la même couleur (sorte).
- *Straight flush* = Quinte : cinq cartes de valeurs consécutives et de la même couleur (sorte). L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- *Four aces with any 2, 3, 4* = Carré d'as avec un 2, un 3 ou un 4 : quatre as et un 2, un 3 ou un 4.
- *Four 2, 3, 4 with ace, 2, 3, 4* = Carré de 2, de 3 ou de 4 avec un as, un 2, un 3 ou un 4 : quatre 2, 3 ou 4, et un as, un 2, un 3 ou un 4.
- *Four aces* = Carré d'as : quatre as.
- *Four 2s, 3s, 4s* = Carré de 2, de 3 ou de 4 : quatre 2, 3 ou 4.
- *Four 5s thru Kings* = Quatre 5 aux rois : quatre 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q ou K.
- *Full house* = Main pleine : trois cartes de la même valeur (brelan) et deux cartes d'une autre valeur (paire).
- *Flush* = Couleur : cinq cartes de la même couleur (sorte).
- *Straight* = Séquence : cinq cartes de valeurs consécutives. L'as peut être la valeur la plus élevée ou la plus basse.
- *Three of a kind* = Brelan : trois cartes de la même valeur.
- *Two pair* = Double paire : deux cartes de la même valeur et deux cartes d'une autre valeur.
- *Jacks or better* = Valets ou mieux : deux cartes de la même valeur, chaque carte étant un J, un Q, un K ou un as.
- Les combinaisons gagnantes peuvent apparaître n'importe où dans la main.
- Seul le lot le plus élevé de chaque main gagnante est payé.