



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons ou afficheurs pourraient ne pas être disponibles)

SERVICE	= PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler le préposé.	COLLECT	= ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour encaisser les crédits.
LANGUAGE	LANGUE : appuyez sur ce bouton pour choisir la langue du jeu.	PAYS	= TABLES DE PAIEMENT : appuyez sur ce bouton pour consulter les tables de paiement du jeu.
[X] LINES	= [x] LIGNES : appuyez sur l'un de ces boutons pour choisir un le nombre de lignes que vous souhaitez activer.	[x] CREDITS	= [x] CRÉDITS : appuyez sur l'un de ces boutons pour commencer le jeu en misant le nombre de crédits indiqués.
MAX BET	= MISE MAXIMALE : appuyez sur ce bouton pour commencer la partie en engageant la mise maximale.	AUTOPLAY	= JEU AUTOMATIQUE : appuyez sur ce bouton pour commencer le jeu automatique.
[X] CREDITS [Y] PER LINES	= [X] CRÉDITS [Y] PAR LIGNE : affiche le nombre de crédits misés au total et par ligne.	RETURN TO GAME	= RETOUR AU JEU : appuyez sur ce bouton pour quitter les pages d'aide et revenir à l'écran de jeu.
PLAY WAGER SAVER	= JOUER AU JEU SAUVE-MISE : appuyez sur ce bouton pour activer le jeu Sauve-mise.	EXIT	= QUITTER : appuyez sur ce bouton pour quitter les écrans d'aide et retourner au jeu.
TAKE WIN	= PRENDRE LE GAIN : appuyez sur ce bouton pour mettre fin au jeu Quitte ou double et conserver le gain actuel.	CASH	= SOLDE : indique votre solde.
WIN	= GAIN : indique le montant du gain de la dernière partie.	GAMBLE	= QUITTE OU DOUBLE : appuyez sur ce bouton pour commencer une partie du jeu Quitte ou double.
RED	= ROUGE : appuyez sur ce bouton pour miser sur la carte rouge.	BLACK	= NOIR : appuyez sur ce bouton pour miser sur la carte noire.
BET	= MISE : indique la mise en vigueur.	[x] ¢	= VALEUR D'UN CRÉDIT : indique la valeur d'un crédit.
CHANGE DENOM	= MODIFIER VALEUR D'UN CRÉDIT : appuyez sur ce bouton pour modifier la valeur d'un crédit.		

TABLE DE PAIEMENT DU JEU PRINCIPAL

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement.
- Dans cette représentation graphique :
ANY MIXED = TOUTE COMBINAISON DE
- Tous les gains sur ligne, à l'exception des lots dispersés, doivent apparaître sur des cylindres adjacents et sur des lignes actives.
- Tous les gains sur ligne, à l'exception des lots dispersés, sont payés pour des combinaisons gagnantes apparaissant de gauche à droite, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche.
- Les lots dispersés sont payés pour des symboles apparaissant sur la ligne de paiement centrale ou à une position adjacente de la ligne de paiement centrale.
- Seul le lot le plus élevé de chaque ligne active est payé.
- Seul le lot dispersé le plus élevé par symbole est payé.
- Les lots dispersés sont payés en plus des gains sur ligne.
- Les gains sur ligne sont multipliés par la mise sur ligne en crédits.
- Les lots dispersés sont multipliés par la mise totale en crédits.
- Tous les lots sont payés en crédits.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.

TABLE DE PAIEMENT

- Un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles, à l'exception des symboles  et .
- Neuf symboles dispersés  accordent un lot équivalent à 2 500 fois la mise totale ou accordent le gros lot du niveau 1 lorsque la mise maximale est engagée.
- Huit symboles dispersés  accordent un lot équivalent à 1 000 fois la mise totale ou accordent le gros lot du niveau 1 lorsque la mise maximale est engagée.
- Sept symboles dispersés  accordent un lot équivalent à 100 fois la mise totale ou accordent le gros lot du niveau 1 lorsque la mise maximale est engagée.
- Six symboles dispersés  accordent un lot équivalent à 50 fois la mise totale ou accordent le gros lot du niveau 1 lorsque la mise maximale est engagée.
- Cinq symboles dispersés  accordent un lot équivalent à 10 fois la mise totale ou accordent le gros lot du niveau 1 lorsque la mise maximale est engagée.
- Quatre symboles dispersés  accordent un lot équivalent à cinq fois la mise totale.
- Trois symboles dispersés  accordent un lot équivalent à une fois la mise totale.

TABLE DE PAIEMENT DES PARTIES GRATUITES

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement.
- Dans cette représentation graphique :
ANY MIXED = TOUTE COMBINAISON DE

JEU BONI PARTIES GRATUITES

- Trois symboles dispersés  apparaissant sur les cylindres 2, 3 et 4 déclenchent le jeu boni Parties gratuites.
- Dix parties gratuites ainsi qu'un lot équivalent à une fois la mise totale sont accordés.
- Pour commencer le jeu boni Parties gratuites, sélectionnez un symbole  parmi les 20 qui vous sont présentés dans la grille.
- Continuez d'en sélectionner jusqu'à ce que trois symboles identiques soient révélés, comme indiqué ci-dessous :

- Si trois symboles  sont révélés, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active pendant les parties gratuites multiplie par dix le lot de cette combinaison gagnante.
- Si trois symboles  sont révélés, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active pendant les parties gratuites multiplie par sept le lot de cette combinaison gagnante.
- Si trois symboles  sont révélés, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active pendant les parties gratuites multiplie par cinq le lot de cette combinaison gagnante.
- Si trois symboles  sont révélés, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active pendant les parties gratuites triple le lot de cette combinaison gagnante.
- Si trois symboles  sont révélés, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active pendant les parties gratuites double le lot de cette combinaison gagnante.
- Si le symbole  est révélé, il sera comptabilisé comme l'un des trois symboles identiques nécessaires à la formation d'une combinaison de trois symboles identiques, et ce, pour toutes les options des parties gratuites.
- Si deux combinaisons de symboles identiques ou plus sont obtenues en même temps, celle avec le multiplicateur le plus élevé sera accordée.
- De plus, le symbole  accorde cinq parties gratuites supplémentaires.
- Toutes les parties gratuites sont jouées avec les mêmes mises sur ligne que la partie au cours de laquelle le jeu boni Parties gratuites a été déclenché.
- Le jeu boni Parties gratuites prend fin lorsqu'il ne reste plus aucune partie gratuite.
- Des parties supplémentaires peuvent être accordées durant le jeu boni Parties gratuites et elles sont ajoutées aux parties gratuites restantes.
- Les parties gratuites supplémentaires peuvent être accordées comme suit :
Trois symboles  apparaissant sur les cylindres 2, 3 et 4 accordent le même scénario de parties gratuites que celui accordé au début du jeu boni Parties gratuites, en plus d'accorder un lot équivalent à une fois la mise totale en crédit.
- Les cylindres du jeu boni Parties gratuites sont différents des cylindres du jeu principal.
- Le symbole  apparaît uniquement les cylindres 2, 3 et 4.
- Les gros lots  ne sont pas disponibles durant les parties gratuites.
- Les lots dispersés  sont disponibles durant les parties gratuites.

Titre du jeu : Quick Hit Jungle
Fabricant : SGI
Version : A070-000-1000

LIGNES DE PAIEMENT

Consultez les pages d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.

JEU SAUVE-MISE

- S'il reste un solde en crédits, mais que celui-ci est inférieur au montant nécessaire pour lancer les cylindres avec la dernière mise engagée, le jeu Sauve-mise est automatiquement offert.
- Choisissez l'une des trois options suivantes : , , .
- Appuyez sur  pour encaisser le montant affiché pour le jeu.
- Appuyez sur  pour activer le jeu Sauve-mise et mettre en jeu vos crédits restants.
- Le jeu Sauve-mise offre une chance de remporter une partie gratuite avec la configuration de mise de la dernière partie achetée.
- La roue du jeu Sauve-mise contient deux zones colorées : la zone GAGNEZ (*WIN Zone*) et la zone PERDEZ (*LOSE Zone*). Au début du jeu, le pointeur se trouve dans la zone PERDEZ. Si le pointeur indique GAGNEZ lorsque la roue s'immobilise, une partie est immédiatement accordée avec la même mise que celle de la dernière partie achetée. Si le pointeur indique PERDEZ lorsque la roue s'immobilise, la partie prend fin.
- Appuyez sur  pour retourner au jeu principal.
- Dans certaines versions, si aucune sélection n'est effectuée à l'intérieur d'un délai de deux minutes, le jeu Sauve-mise expire et vous ramène au jeu principal.

QUITTE OU DOUBLE (si disponible)

- Le jeu Quitte ou double peut être déclenché après avoir obtenu un gain.
- Choisissez Rouge (*Red*) ou Noir (*Black*). Si la couleur choisie correspond à celle de la carte révélée, le montant mis en jeu est multiplié par 2.
OU
- Si cette option est disponible, choisissez Cœur, Carreau, Trèfle ou Pique. Si la sorte de carte choisie correspond à celle de la carte révélée, le montant mis en jeu est multiplié par 4 !
- Appuyez sur les boutons du panneau de boutons ou de l'écran tactile pour effectuer vos sélections.
- Le jeu Quitte ou double n'est pas disponible lorsqu'un gros lot est gagné.
- Le jeu Quitte ou double n'est pas disponible durant le jeu automatique, le cas échéant.
- Dans la représentation graphique :
HISTORY = HISTORIQUE
GAMBLE AMOUNT = MONTANT MIS EN JEU
RED/BLACK TO WIN \$[x] = DEVINEZ LA COULEUR POUR GAGNER [x] \$
SUIT TO WIN \$[x] = DEVINEZ LA SORTE POUR GAGNER [x]