



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...



= **AIDE** → Voir les règles du jeu principal et des jeux bonis, les tables de paiement et des renseignements supplémentaires sur le fonctionnement du jeu.



= **VOLUME** → Monter ou descendre le volume du jeu, si disponible.



= **VALEUR DES CRÉDITS** → Modifier la valeur des crédits, si disponible. La valeur indiquée ici peut différer de celle en vigueur dans le jeu.



= **PRÉCÉDENT** → Retourner à l'écran d'aide précédent.



= **SUIVANT** → Passer à l'écran d'aide suivant.



= **QUITTER** → Quitter les écrans d'aide et revenir au jeu.



= **PRÉPOSÉ** → Appeler un préposé.



= **ENCAISSER** → Encaisser les crédits.

LIGNES DE PAIEMENT

Afin de voir une représentation graphique des lignes de paiement, appuyez sur le bouton HELP PAY TABLE. Il est à noter que Line = Ligne.

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

- Les 40 lignes de paiement sont toujours actives.
- Tous les paiements, sauf les lots dispersés, sont effectués sur les cylindres adjacents d'une ligne active, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche.
- Les lots dispersés sont versés pour des symboles apparaissant n'importe où sur les cylindres.
- Seul le lot le plus élevé de chaque ligne active est payé.
- Seul le lot dispersé le plus élevé de chaque combinaison de symboles dispersés identiques est payé, par partie.
- Les lots dispersés sont versés en plus des gains sur ligne.
- Les gains sur ligne sont multipliés par le nombre de crédits misés sur la ligne.
- Les lots dispersés sont multipliés par le nombre total de crédits misés.
- Toute défectuosité annule jeu paiement.
- Un symbole ou plus dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles sauf , et .

TABLE DE PAIEMENT

Consultez la page Paytable des écrans d'aide pour connaître la valeur des lots associés à chaque symbole. Dans cette représentation graphique :
LINE = LIGNE
CREDIT = CRÉDIT

LOTS DISPERSÉS QUICK HIT

- **11 symboles**  dispersés ou plus accordent 1 500 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 11 symboles  ou plus affiché dans le haut de l'appareil.
- **10 symboles**  dispersés accordent 750 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 10 symboles  affiché dans le haut de l'appareil.
- **9 symboles**  dispersés accordent 250 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 9 symboles  affiché dans le haut de l'appareil.
- **8 symboles**  dispersés accordent 50 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 8 symboles  affiché dans le haut de l'appareil.
- **7 symboles**  dispersés accordent 25 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 7 symboles  affiché dans le haut de l'appareil.
- **6 symboles**  dispersés ou plus accordent 10 x la mise totale ou, avec la mise max, paient le lot progressif associé à 6 symboles  affiché dans le haut de l'appareil.
- **5 symboles**  dispersés accordent 5 x la mise totale.
- **4 symboles**  dispersés accordent 1 x la mise totale.

RÈGLES DU JEU BONI PARTIES GRATUITES PROCHINKO

Le jeu boni Parties gratuites Prochinko est activé lorsque 3 symboles  dispersés apparaissent sur les cylindres 2, 3 et 4.

15 parties gratuites Prochinko sont accordées. Appuyez sur le bouton affiché à l'écran pour commencer les parties gratuites Prochinko.

Toutes les parties gratuites Prochinko sont jouées avec les mêmes mises sur ligne que celles en vigueur lors de la partie ayant déclenché le jeu boni Parties gratuites Prochinko. Aucune partie gratuite Prochinko additionnelle n'est accordée pendant les parties gratuites Prochinko. Le jeu boni Parties gratuites Prochinko prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie gratuite.

Pendant les parties gratuites Prochinko, tous les symboles  apparaissant sur les cylindres sont amassés. À la fin des parties gratuites Prochinko, si au moins un symbole  a été amassé, le jeu boni Prochinko est accordé. Tirez le levier vers le bas ou appuyez sur le bouton pour lancer les boules. Chaque boule  amassée accorde un multiplicateur au hasard. Les multiplicateurs accordés varient entre 1 x et 5 x la mise totale. Le nombre total de crédits accordés par le jeu boni Prochinko est égal à la somme de chaque multiplicateur remporté, fois le nombre total de crédits misés. Le lot boni Prochinko est payé en plus des crédits gagnés pendant le jeu boni Parties gratuites Prochinko.

Les cylindres utilisés pendant le jeu boni Parties gratuites Prochinko sont différents des cylindres du jeu principal. Les symboles  et  n'apparaissent pas sur les cylindres pendant le jeu boni Parties gratuites Prochinko. Le symbole  n'apparaît que pendant le jeu boni Parties gratuites Prochinko. Pendant le jeu principal, le symbole  n'apparaît que sur les cylindres 2, 3 et 4. Un maximum de 20  peuvent être amassés pendant les parties gratuites Prochinko.

JEU QUITTE OU DOUBLE ROUGE OU NOIR (SI DISPONIBLE)

Lorsque vous remportez un gain, un bouton  et un bouton  s'allument en alternance sur le clavier-écran (les autres boutons sont bloqués) et vous avez alors la possibilité de jouer votre gain à Quitte ou double. Pour conserver votre gain et revenir aux lancers, appuyez sur le bouton . Pour commencer le jeu Quitte ou double, appuyez sur le bouton . Une carte apparaît au milieu de l'écran, entre deux boutons, l'un rouge, l'autre noir, qui s'allument en alternance et dont l'équivalent se retrouve sur le clavier-écran. Cliquez sur l'un de ces boutons pour indiquer votre choix de couleur. La carte  révélera alors une carte rouge ou noire. Si la couleur choisie correspond à celle de la carte révélée, vous doublez votre gain. Si la couleur choisie ne correspond pas à celle de la carte révélée, vous perdez votre gain et vous retournez aux lancers. Vous pouvez à tout moment quitter le jeu Quitte ou double en appuyant sur le bouton . Le jeu de quitte ou double prend fin lorsque vous perdez votre gain ou après 16 rondes consécutives de jeu.

Titre du jeu : *Quick Hit Pro*
Fabricant : Bally
Plateforme : Alpha II V32
N° de version du jeu : 301514C
N° réf. : 20130517-TAF0048-SCQ-BAL-Fr-0046