



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...



= MENU - AIDE
Afficher le menu du jeu



= PAIEMENTS - AIDE
Voir les écrans d'aide et la table de paiement



= MODIFIER VALEUR
Changer la valeur des crédits (si disponible)



= ENCAISSER
Encaisser les crédits



= PRÉPOSÉ
Appeler un préposé



= ÉCRAN PRÉCÉDENT
Revenir à l'écran précédent



= ÉCRAN SUIVANT
Passer à l'écran suivant



= RETOUR AU JEU
Quitter et revenir au jeu



= VOLUME
Augmenter ou baisser le son



= MISE
Augmenter ou diminuer le nombre de crédits misés par ligne



= RÉPÉTER MISE
Lancer le jeu avec la même mise totale que pour le lancer précédent

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.

Les lignes ci-dessus peuvent contribuer aux gains. Un gain peut se produire sur une ou plusieurs, voire sur toutes les lignes indiquées. Le total des mises sur ligne se répartit toujours également entre toutes les lignes actives. Le montant total de toutes les mises sur ligne peut donc ne pas être disponible.

Si vous utilisez les boutons mécaniques, sélectionnez d'abord le nombre de lignes actives à l'aide des boutons de la rangée supérieure. Ensuite, faites un choix de mise par ligne en appuyant sur l'un des boutons de la rangée inférieure, ce qui lancera directement les cylindres.

Toute défectuosité annule jeu et paiement.

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

- Tous les gains sur ligne sont multipliés par la mise par ligne.
- Pour qu'il y ait gain sur ligne, les symboles de la combinaison gagnante doivent apparaître sur des cylindres adjacents en commençant par le cylindre à l'extrême gauche.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est payé.
- Pendant le jeu principal, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante paie 2X le lot accordé pour cette combinaison, à l'exception de toute combinaison gagnante de symboles .

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

Le symbole  est frimé et remplace tous les symboles sauf  dans le jeu principal et dans le jeu boni Lancers gratuits.

JEU DE LANCERS GRATUITS

Pendant les lancers gratuits, les cylindres du jeu sont remplacés par une autre série de cylindres, mais les combinaisons gagnantes demeurent inchangées.

Deux symboles dispersés  ou plus sur des cylindres adjacents accordent des lancers gratuits à raison de :

- 5 lancers gratuits pour 2 symboles 
- 10 lancers gratuits pour 3 symboles 
- 15 lancers gratuits pour 4 symboles 
- 50 lancers gratuits pour 5 symboles 

Appuyez sur  à l'écran ou sur le bouton mécanique illuminé pour déclencher les lancers gratuits.

LANCERS GRATUITS SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le jeu boni Lancers gratuits, 2 symboles  dispersés ou plus accordent des lancers gratuits supplémentaires qui s'ajoutent aux lancers gratuits restants, le cas échéant. Pendant les lancers gratuits, les combinaisons gagnantes sont les mêmes que lors du jeu principal. Pendant les lancers gratuits, la mise par ligne et le nombre de lignes actives sont les mêmes que pour le lancer ayant activé le jeu boni.

Pendant les lancers gratuits, un symbole  ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante paie 10X le lot accordé pour cette combinaison, à l'exception de toute combinaison gagnante de symboles .

Titre du jeu : *Magic Time*, version 30 lignes
Fabricant : WMS
Plateforme : BB2-VIDEO
N° de version du jeu : SB46-000-1040C2
N° réf. : 20120828-TAF0200-SCQ-WMS-Fr-0186