



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons pourraient ne pas être disponibles)

MENU	= MENU : appuyez sur ce bouton pour accéder au menu du jeu.	PLAY [x] CREDITS	= MISE DE [x] CRÉDITS : indique le nombre de crédits misés.
NEXT PAGE	= PAGE SUIVANTE : appuyez sur ce bouton pour passer à la page d'aide suivante.	PREVIOUS PAGE	= PAGE PRÉCÉDENTE : appuyez sur ce bouton pour revenir à la page d'aide précédente.
[X]¢	= Valeur d'un crédit : appuyez sur cet afficheur pour changer la valeur d'un crédit.	RETURN TO GAME	= RETOUR AU JEU : appuyez sur ce bouton pour quitter les écrans d'aide et revenir au jeu.
PLAY [x] LINES	= [x] LIGNES ACTIVES	TOTAL BET	= MISE TOTALE : indique la mise totale en jeu.
[X] CREDITS (CASH = [x])	= SOLDE : indique le solde du joueur, en crédits et en argent.	WIN	= GAIN : indique le gain obtenu au cours de la partie précédente.
SERVICE	= PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler un préposé.	COLLECT	= ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour encaisser les crédits.

ÉCRAN SUPÉRIEUR

(Ces énoncés sont présents ou non selon le nombre de lignes actives)_

- Consultez les pages d'aide obtenir pour de plus amples renseignements.
- Seul le lot le plus élevé est payé.
- Tous les gains doivent apparaître sur des lignes actives.

UNE LIGNE ACTIVE

- Le symbole  apparaissant sur une ligne active déclenche le jeu boni *Pinball Action*.
- Trois symboles  apparaissant sur une ligne active paient 2 400 crédits (avec la mise maximale).
- Avec une mise de 1, 2 ou 3 crédits, le symbole  peut accorder 1, 2 ou 5 tirs respectivement.

CINQ LIGNES ACTIVES

- Trois symboles  apparaissant sur une ligne active déclenchent le jeu boni *Pinball Action*.
- Trois symboles  apparaissant sur une ligne active paient 1 000 crédits.
- Boni : Trois symboles  apparaissant sur une ligne active accordent 5 tirs.
- Pendant le jeu :
Extra ball = Balle extra
Shots left = Tirs restants
Win = Gain

ÉCRAN DE JEU

- Appuyez sur les onglets au haut de la table de paiement pour voir les lots correspondant aux différentes mises.
- Sur la table de paiement :
[x] credit winner = Mise de [x] crédits
Any = Tout
Payline [x] = Ligne de paiement [x]
- Le symbole  est frimé et remplace tous les symboles, à l'exception du symbole .
- Le symbole  double le lot lorsqu'il apparaît dans une combinaison gagnante, sauf dans le cas de la combinaison   .
- Seul le lot le plus élevé est payé par combinaison gagnante.
- Tous les gains sont payés en crédits.

JEU BONI FLIPPIN' OUT

UNE LIGNE ACTIVE

- Le symbole  apparaissant au centre du troisième cylindre (sur la ligne de paiement) déclenche le jeu boni Flippin' Out.
- Le nombre de tirs accordés dépend de la mise engagée lors de la partie qui a déclenché le jeu boni : Une mise de 1, 2 ou 3 crédits accorde respectivement 1, 2 ou 5 tirs.

CINQ LIGNES ACTIVES

- Trois symboles  centrés sur une ligne de paiement accordent 5 tirs dans le jeu boni Flippin' Out.
- Le nombre de tirs accordés dépend de la mise engagée lors de la partie qui a déclenché le jeu boni : Une mise de 1, 2 ou 3 crédits accorde respectivement 1, 2 ou 5 tirs.

UNE LIGNE OU CINQ LIGNES ACTIVES

- À chaque tir, la balle atteint ,  ou . Si la balle termine sa course dans un , le lot en crédits (entre 5 et 100 crédits) est accordé.
- Si la balle termine sa course dans le , elle demeure coincée, et une balle supplémentaire est accordée.
- Un  ne peut être accordé tant qu'une balle s'y trouve.
- Lorsque la balle supplémentaire est mise en jeu, la balle coincée est relâchée et atteint ,  ou .
- Si la balle n'atteint ni un  ni un , un lot en crédits est accordé; le lot est déterminé par le nombre de tirs restants avant le tir courant. Consultez les pages d'aide pour voir une représentation graphique des lots. Dans cette représentation graphique :
Total bet = Mise totale
Shots left = Tirs restants

LIGNE DE PAIEMENT

- Consultez les pages d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement, selon le nombre de lignes actives choisi au commencement de la partie.
- La mise totale correspond au nombre de lignes actives.

JEU SAUVE-MISE

- S'il reste un solde en crédits, mais que celui-ci est inférieur au montant nécessaire pour jouer une partie avec le même montant de mise que la partie précédente, l'option du jeu Sauve-mise est automatiquement offerte.
- Appuyez sur Jeu sauve-mise (*Play Wager Saver*) pour activer le jeu Sauve-mise et miser vos crédits restants.
- Si le pointeur s'arrête dans la zone verte WIN (gain) de la roue, une partie jouée avec la même mise que la partie précédente est accordée immédiatement.
- Si aucune sélection n'est effectuée, le jeu Sauve-mise retourne automatiquement au jeu principal après deux (2) minutes.

Titre du jeu : *Flippin' Out*
Fabricant : WMS
Version : SDE9-000-1000