



TOUCHEZ CE BOUTON POUR...

1 CREDIT = X ¢/\$	= VALEUR D'UN CRÉDIT : Changer la valeur d'un crédit. (Ce bouton pourrait ne pas être disponible.)	i	= INFORMATION : Afficher les boutons ? et VOLUME.
?	= AIDE/TABLE DE PAIEMENT : Voir les écrans d'aide et la table de paiement.	VOLUME	= VOLUME : Régler le volume du jeu.
BACK	= PRÉCÉDENT : Revenir à l'écran précédent.	EXIT	= QUITTER : Quitter les écrans et revenir au jeu.
NEXT	= SUIVANT : Aller à l'écran suivant.	SERVICE	= PRÉPOSÉ : Appeler le préposé.
COLLECT	= ENCAISSER : Encaisser les crédits.		

RÈGLES DU JEU

Pour faire une mise, touchez le jeton de la valeur que vous souhaitez miser, puis touchez des numéros ou des intersections sur le tapis de jeu. Vous pouvez ensuite empiler des mises en touchant de façon répétitive une mise déjà présente sur le tapis.

MISES INTÉRIEURES

Type de mise	Description
En plein (Straight Up)	Mise déposée directement sur n'importe quel numéro de 0 à 36.
À cheval (Split)	Mise déposée sur la ligne entre deux numéros adjacents.
Transversale pleine (Street)	Mise sur les trois numéros d'une rangée qui est déposée sur la ligne au début de la rangée.
En carré (Corner)	Mise sur quatre numéros qui est déposée au coin de ceux-ci.
Quatre premiers (First Four)	Mise sur les quatre premiers numéros du tapis de jeu qui est déposée au coin du début de la rangée où se croisent le 0 et le 1.
Sizain (Six Line)	Mise sur six numéros qui est déposée au début de deux rangées, sur la ligne entre celles-ci.
Trio (Trio)	Mise sur trois numéros (le 0 et les deux numéros directement adjacents au 0) qui est déposée à l'intersection de ces trois numéros.

MISES EXTÉRIEURES

Type de mise	Description
Colonne (Column)	Mise sur une colonne entière qui est déposée sur la case 2 to 1 (2 à 1).
Douzaine (Dozen)	Mise sur 12 numéros qui est déposée sur la case 1 st 12 (1 à 12), 2 nd 12 (13 à 24) ou 3 rd 12 (25-36).
Rouge/Noir (Red/Black)	Mise soit sur tous les numéros rouges, soit sur tous les numéros noirs.
Pair/Impair (Even/Odd)	Mise soit sur tous les numéros pairs, soit sur tous les numéros impairs.
1-18/19-36 (Low/High)	Mise soit sur les numéros 1 à 18, soit sur les numéros 19 à 36.

Touchez le bouton CLEAR (effacer) pour enlever toutes les mises du tapis de jeu. Touchez le bouton UNDO (annuler) pour enlever jusqu'aux dix dernières mises déposées sur le tapis.

Après avoir effectué votre ou vos sélections, touchez le bouton SPIN (lancer). Vous gagnez si la bille s'arrête sur un numéro correspondant à votre ou vos sélections.

Vous pouvez empiler des jetons de toutes les valeurs sur n'importe quel emplacement de mise valide, sans toutefois dépasser la mise maximale permise.

Les montants de gain sont en crédits. Toute défectuosité annule jeux et paiements.

AUTRES



- BOUTON BET NEIGHBORS OF (MISE SUR LES VOISINS DU) – SI DISPONIBLE

Déposez une mise en plein sur le tapis de jeu pour activer le bouton BET NEIGHBORS OF. Ce bouton suggérera des mises en plein supplémentaires sur les quatre numéros voisins dans le cylindre de la roulette.

Le bouton BET NEIGHBORS OF indiquera, par un cercle vide, la mise en plein déjà présente sur le tapis de jeu.

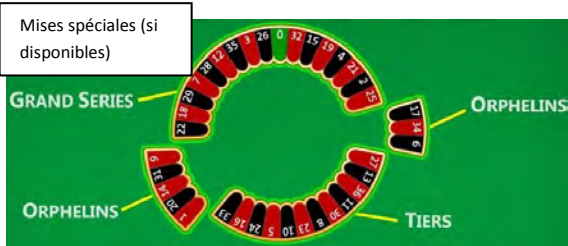
Les deux numéros voisins situés des deux côtés de cette mise en plein initiale seront indiqués par des cercles pleins pour illustrer les mises supplémentaires suggérées. Touchez le bouton BET NEIGHBORS OF pour déposer automatiquement les quatre « mises en plein » supplémentaires sur le tapis de jeu avec la valeur de mise sélectionnée.

- 200 SPIN HISTOGRAPH^{MC} (HISTOGRAMME DE 200 LANCERS) – SI DISPONIBLE

L'histogramme de 200 lancers est un graphique à barres dynamique illustrant les résultats des 200 derniers lancers en relation



les uns avec les autres.

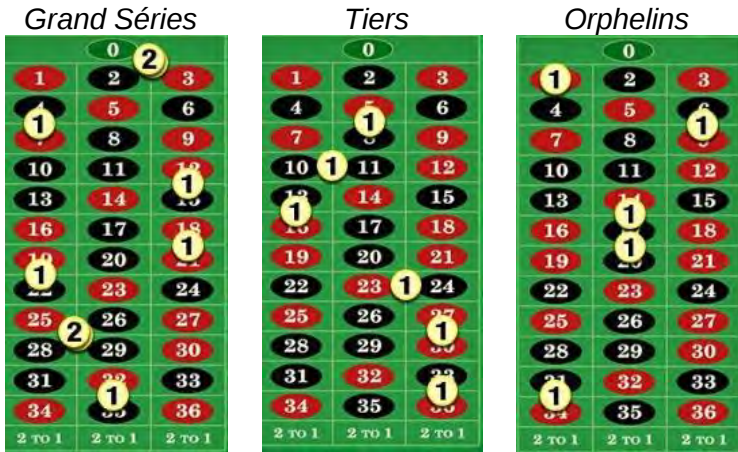


- MISES SPÉCIALES – SI DISPONIBLES

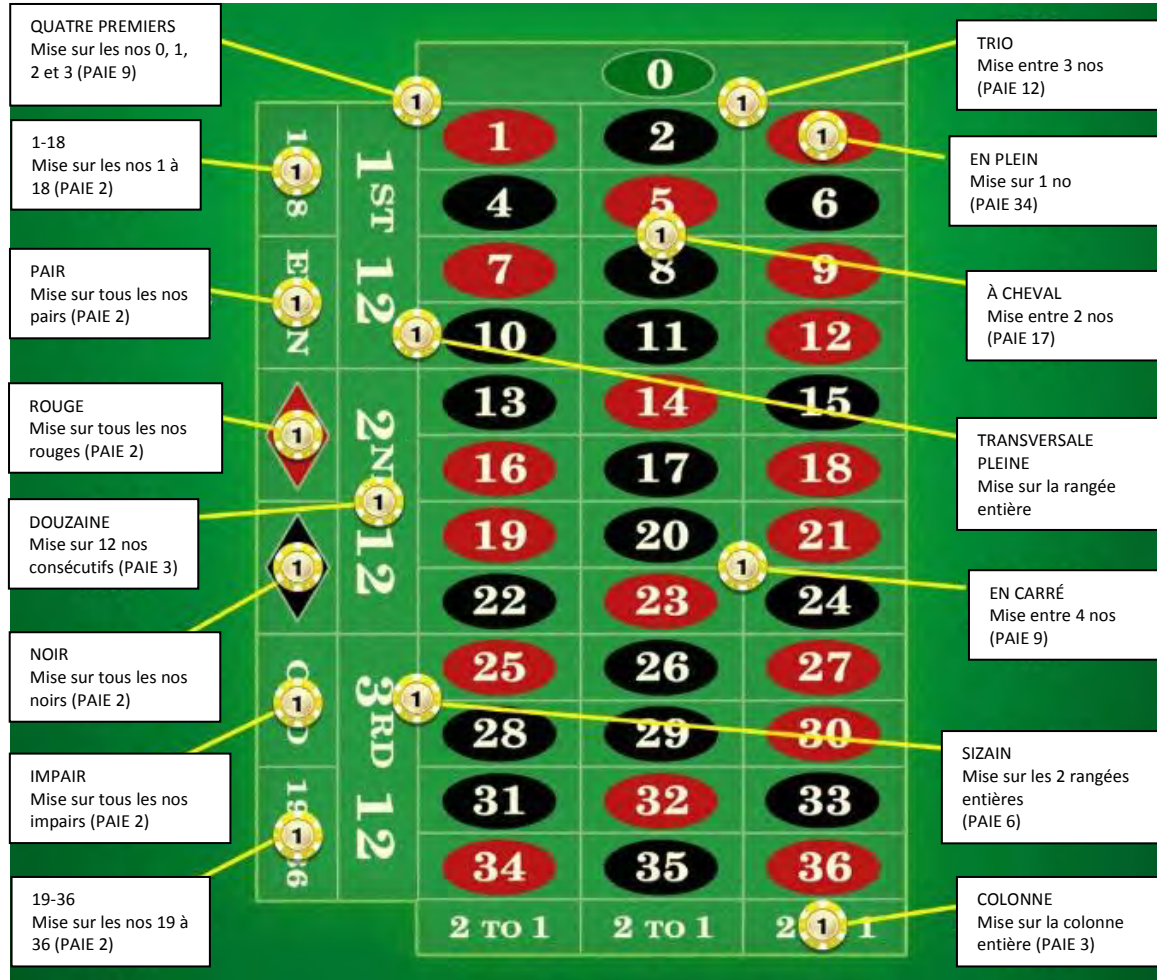
- Le bouton GRAND SERIES (voisins du zéro) permet de faire une mise sur une section de 17 numéros du cylindre de la roulette (22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2 et 25). Neuf (9) jetons de la valeur sélectionnée sont déposés automatiquement sur 7 emplacements de mise pour former une mise sur 17 numéros (mise trio de 2 jetons sur le 0, le 2 et le 3; mises à cheval d'un jeton chacune sur le 4 et le 7, sur le 12 et le 15; sur le 18 et le 21 ainsi que sur le 19 et le 22; mise en carré de 2 jetons sur le 25, le 26, le 28 et le 29; ainsi que mise à cheval d'un jeton sur le 32 et le 35).

AUTRES (SUITE)

- 2) Le bouton **TIERS** (tiers du cylindre) permet de faire une mise sur une section de 12 numéros du cylindre de la roulette (27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16 et 33).
Six (6) jetons de la valeur sélectionnée sont déposés automatiquement sur 6 emplacements de mise pour former une mise sur 12 numéros (mises à cheval d'un jeton chacune sur le 5 et le 8, sur le 10 et le 11, sur le 13 et le 16, sur le 23 et le 24, sur le 27 et le 30 ainsi que sur le 33 et le 36).
- 3) Le bouton **ORPHELINS** (orphelins) permet de faire une mise sur les deux autres sections du cylindre de la roulette non incluses dans les mises *Grand Series* et *Tiers* (mise sur le 17, le 34 et le 6 ainsi que sur le 1, le 20, le 14, le 31 et le 9).
Cinq (5) jetons de la valeur sélectionnée sont déposés automatiquement sur 5 emplacements de mise pour former une mise sur 8 numéros (mise en plein d'un jeton sur le 1 et mises à cheval d'un jeton chacune sur le 6 et le 9, sur le 14 et le 17, sur le 17 et le 20 ainsi que sur le 31 et le 34).



PAIEMENTS



QUITTE OU DOUBLE ROUGE OU NOIR (si disponible)

Doublez votre gain actuel en devinant correctement la couleur, **RED** (rouge) ou **BLACK** (noir), qui sera révélée.

Pour jouer à Quitte ou double rouge ou noir :

- Touchez le bouton **TAKE WIN** (accepter gain) pour conserver votre gain actuel et retourner au jeu.
- Touchez le bouton **RED** (rouge) ou **BLACK** (noir) pour choisir une couleur.
- 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.

Quitte ou double rouge ou noir prend fin lorsque la couleur choisie ne correspond pas à celle de la carte révélée ou après 16 parties consécutives de Quitte ou double rouge ou noir.