



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

PREVIOUS	= PRÉCÉDENT : appuyez sur ce bouton pour consulter l'écran d'aide précédent.	NEXT	= SUIVANT : appuyez sur ce bouton pour consulter l'écran d'aide suivant.
DONE	= QUITTER : appuyez sur ce bouton pour quitter l'écran d'aide et revenir à l'écran de jeu.	PAGE [x] OF [y]	= PAGE [x] DE [y] : indique la page actuelle ([x]) sur un total de [y] pages.
CASH OUT	= ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour encaisser vos gains.	PLAY [x] CREDITS	= MISER [x] CRÉDITS : appuyez sur ce bouton pour commencer la partie avec une mise totale de [x] crédits.
PLAY MAX [x] CREDITS + PROGRESSIVES	= ENGAGEZ LA MISE MAXIMALE DE [x] CRÉDITS ET ACTIVEZ LES LOTS PROGRESSIFS : appuyez sur ce bouton pour engager la mise maximale de [x] crédits et activer les lots progressifs.	[x]¢	= VALEUR D'UN CRÉDIT : indique la valeur d'un crédit. Appuyez sur ce bouton pour modifier la valeur d'un crédit.
CREDIT	= SOLDE : affiche votre solde.	MENU	= MENU : appuyez sur ce bouton pour afficher le menu et les règles du jeu.
BET	= MISE : affiche votre mise pour la partie en cours.	WIN	= GAIN : indique votre gain pour la partie en cours.
PLAY/REPEAT BET	= JOUER/RÉPÉTER LA MISE : appuyez sur ce bouton pour commencer une partie ou pour répéter la mise et commencer une partie.	SERVICE	= APPELER UN PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler un préposé.

BONI PROGRESSIF

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement du boni progressif.
- Dans cette représentation graphique :
SCATTER = SYMBOLE DISPERSÉ
PAYS = ACCORDE

RÈGLES DU JEU

- Lorsque la mise maximale de [x] crédits est engagée et que cinq des douze symboles dispersés  apparaissent sur les cylindres, le lot progressif correspondant, affiché en haut de l'écran, est accordé.
- Tous les lots sont affichés en crédits, à moins d'indication contraire, et ils sont basés sur votre mise actuelle de [x] crédits.
- Les symboles dispersés  peuvent apparaître sur n'importe quel cylindre.
- Si un niveau progressif supérieur est atteint et que le lot associé est plus élevé qu'au niveau inférieur, le lot le plus élevé est accordé.
- Les cylindres Sky Reels^{MC} doivent être actifs pour pouvoir obtenir plus de cinq symboles dispersés .

RÈGLES DU JEU LOCAL AREA PROGRESSIVE

- Durant le jeu principal, les lots progressifs sont déterminés lorsque vous appuyez sur le bouton PLAY ou SPIN pour commencer une partie.
- La première machine sur laquelle il est déterminé qu'un lot progressif est gagné accorde le lot correspondant affiché sur l'écran du haut.

BONI SKY REELS^{MC}

RÈGLES DU JEU

- Lorsque deux symboles dispersés Pierre tombale (Tombstone Scatters) apparaissent sur les cylindres de l'écran principal, ils activent le cylindre Sky Reel correspondant à l'écran Skybox.
- Le numéro indiqué sur le symbole dispersé Pierre tombale détermine le nombre de positions qui seront activées sur le cylindre Sky Reel correspondant, en commençant par la position du bas des cylindres Sky Reels^{MC}.
- Seuls les symboles dispersés Pierre tombale apparaissant sur les cylindres du jeu principal peuvent faire apparaître des symboles et des symboles dispersés gagnants sur les cylindres Sky Reels^{MC}.
- Jusqu'à 60 lignes de paiement supplémentaires peuvent être activées lorsque les cylindres Sky Reels^{MC} sont activés.
- Un maximum de quatre pierres tombales par partie peuvent apparaître sur les cylindres de l'écran principal.
- Les gains des cylindres Sky Reels^{MC} sont déterminés par les lignes de paiement Sky Reel.
- Le symbole dispersé Pierre tombale n'apparaît pas sur les cylindres Sky Reels^{MC}.
- Les cylindres Sky Reels^{MC} utilisent un ensemble de cylindres différent.

TABLE DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement.
- Dans cette représentation graphique :
SYMBOLS = SYMBOLES
[x] OF A KIND = [x] SYMBOLES IDENTIQUES
ANY ZOMBIE = N'IMPORTE QUEL ZOMBIE
AT MAX BET = LORSQUE LA MISE MAXIMALE EST ENGAGÉE
- Tous les lots sont affichés en crédits et sont basés sur votre mise actuelle de [x] crédits.

JEU BONI PROTECT DA HOUSE

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique de la table de paiement du boni progressif.
- Dans cette représentation graphique :
BONUS SCATTERS = SYMBOLE DISPERSÉ BONI
OR = OU
- De un à quatre symboles dispersés bonis apparaissant sur les cylindres n'accordent aucun crédit.
- Tous les lots sont affichés en crédits et sont basés sur votre mise actuelle de [x] crédits.

COMMENT JOUER

- Quatre symboles dispersés bonis  apparaissant dans n'importe quelle combinaison sur les cylindres principaux ou sur les cylindres Sky Reels^{MC} déclenchent le jeu boni Protect Da House.
- Touchez l'écran principal ou appuyez sur un bouton JOUER pour protéger les meneuses de claque des zombies.
- Les meneuses de claque lancent des objets aux zombies pour les arrêter.
- Les zombies s'arrêtent lorsqu'ils sont frappés par un objet.
- Dix lancers vous sont accordés à chaque yard, pour un total de trente lancers durant le jeu boni.
 - Premier yard : haut de l'écran Skybox^{MC}
 - Deuxième yard : milieu de l'écran Skybox^{MC}
 - Troisième yard : bas de l'écran Skybox^{MC}
- Chaque yard est dépassé lorsque les zombies foncent dans la clôture menant au yard suivant.
- Lorsque les zombies dépassent la clôture finale du troisième yard, le jeu boni prend fin et le lot en crédits affiché en haut de l'écran est accordé.

LOTS

- Chaque fois que vous arrêtez un zombie, un lot est accordé, comme indiqué ci-dessous.
 - Premier yard (valeur du lot multipliée par 1) : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40 ou 50.
 - Deuxième yard (valeur du lot multipliée par 2) : 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 ou 100.
 - Troisième yard (valeur du lot multipliée par 3) : 15, 30, 45, 60, 75, 90, 105, 120 ou 150.
 - Les lots affichés pour le deuxième et le troisième yard ont déjà été multipliés.
 - Un des lots affichés ci-dessus est accordé chaque fois que vous arrêtez un zombie.

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

- Le jeu boni Protect Da House Bonus^{MC} n'accorde pas de lot progressif Eat 'Em Up^{MC}.
- L'interaction avec l'écran tactile et les boutons durant le jeu boni Protect Da House Bonus^{MC} ne sert qu'à des fins de divertissement et n'a aucune incidence sur le résultat de la partie.

LIGNES DE PAIEMENT

- Consultez les écrans d'aide pour voir une représentation graphique des lignes de paiement.
- Dans cette représentation graphique :
[x] TOTAL PAY LINES = [x] LIGNES DE PAIEMENT
[x] MAIN GAME PAY LINES = [x] LIGNES DE PAIEMENT DU JEU PRINCIPAL
LINES [x] – [y] APPLY TO THE MAIN SCREEN REELS = LES LIGNES [x] À [y] S'APPLIQUENT AUX CYLINDRES DU JEU PRINCIPAL.
LINES [x] – [y] APPLY TO THE BOTTOM THREE ROWS OF THE SKY REELS = LES LIGNES [x] À [y] S'APPLIQUENT AUX TROIS RANGÉES DU BAS DES CYLINDRES SKY REELS.
LINES [x] – [y] APPLY TO THE TOP THREE ROWS OF THE SKY REELS = LES LIGNES [x] À [y] S'APPLIQUENT AUX TROIS RANGÉES DU HAUT DES CYLINDRES SKY REELS.

RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

- Toutes les combinaisons gagnantes doivent apparaître sur une ligne active et sur des cylindres adjacents, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche, à l'exception des symboles dispersés.
- Engagez une mise minimale de [x] crédits pour activer [y] lignes de paiement.
- Engagez la mise maximale de [x] crédits pour être admissible aux lots progressifs affichés à l'écran du haut. Consultez la page 1 pour obtenir de plus amples renseignements.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Engagez la mise maximale pour améliorer vos gains.