



BOUTONS ET AFFICHEURS

(Certains boutons et afficheurs pourraient ne pas apparaître.)

CALL ATTENDANT	= APPELER UN PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler un préposé.	CASH OUT	= ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour encaisser vos gains.
BET [x] CREDIT [y] REEL	= MISER [x] CRÉDITS POUR ACTIVER [y] CYLINDRES : appuyez sur l'un de ces boutons miser [x] crédits et commencer la partie avec [y] cylindres.	MAX BET (ALL 3 REELS)	= MISE MAXIMALE (ACTIVER LES 3 CYLINDRES) : appuyez sur ce bouton pour engager la mise maximale et commencer la partie avec [y] cylindres actifs.
SERVICE	= PRÉPOSÉ : appuyez sur ce bouton pour appeler un préposé.	DAUB GENIUS	= FONCTION DAUB GENIUS : appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver la fonction Daub Genius.
PLAY	= JOUER : appuyez sur ce bouton pour commencer la partie avec la mise indiquée, pour répéter la mise et commencer la partie, ou pour arrêter les cylindres.	WIN / PAID	= GAIN : affiche le montant gagné lors de la dernière partie.
CREDITS	= SOLDE : indique votre solde.	EXIT	= QUITTER : appuyez sur ce bouton pour quitter l'écran d'aide et revenir à l'écran de jeu.
BET / TOTAL BET	= MISE : affiche la valeur de la mise actuelle.	\$(x)	= VALEUR D'UN CRÉDIT : affiche la valeur d'un crédit.
HELP	= AIDE : appuyez sur ce bouton pour afficher le menu et les règles du jeu.	AVAILABLE DENOMINATIONS	= VALEURS DISPONIBLES : indique les valeurs disponibles d'un crédit. Appuyez sur une valeur pour la sélectionner.
PLAY / CLAIM	= JOUER / ENCAISSER : appuyez sur ce bouton pour marquer la carte et encaisser le gain.		

MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS AND PLAYS = TOUTE DÉFECTUOSITÉ ANNULE JEUX ET PAIEMENTS.

GAGNEZ CE QUE VOUS VOYEZ

- Le gain total de chaque partie correspond à la suite de numéros apparaissant de gauche à droite au centre de la ligne de paiement centrale.
 - La combinaison 1-vidé-vidé accorde 1 crédit.
 - La combinaison vidé-0-5 accorde 5 crédits.
 - La combinaison 1-0-vidé accorde 10 crédits.
 - La combinaison 1-vidé-0 accorde 10 crédits.
 - Le symbole Diamant n'a aucune valeur en crédits. Il représente une position vide.
 - Voici des exemples des lots accordés, lorsque la mise maximale est engagée :

5 crédits	100 crédits	500 crédits	10 500 crédits

ACTIVATION DES CYLINDRES

- Chaque niveau de mise correspond à un nombre de cylindres actifs.
- Misez un crédit pour activer seulement le premier cylindre et courir la chance de gagner un lot maximal de dix crédits.
- Engagez une mise de 1 crédit pour activer seulement le premier cylindre et courir la chance de gagner un lot maximal de 10 crédits.
- Engagez une mise de 5 crédits pour activer les cylindres 1 et 2, et courir la chance de gagner un lot maximal de 105 crédits.
- Engagez la mise maximale pour activer les 3 cylindres et courir la chance de gagner un lot maximal de 10 500 crédits.
- Les numéros qu'il est possible d'obtenir sur le cylindre 1 sont 1, 2, 5 et 10.
- Les numéros qu'il est possible d'obtenir sur le cylindre 2 sont 0 et 5.
- Les numéros qu'il est possible d'obtenir sur le cylindre 3 sont 0, 5 et 00.
- Les lots possibles sont de 1, 2, 5, 10, 15, 20, 25, 50, 55, 100, 105, 150, 155, 200, 205, 250, 255, 500, 505, 550, 555, 1 000, 1 005, 1 050, 1 055, 1 500, 2 000, 2 500, 5 000, 5 500, 10 000 et 10 500 crédits.
- Seul le lot le plus élevé est accordé.

BONI RED RESPIN

- Le boni Red Respin peut être déclenché au hasard après une partie gagnante.
- Un cylindre actif sur lequel aucun lot n'apparaît peut être relancé une fois pour accorder un lot plus élevé que celui de la partie initiale.
- Seul le lot de la relance est accordé.
- Un maximum de deux relances peuvent être accordées.
- Le boni Red Respin ne peut pas être déclenché lorsqu'une mise de 1 crédit est engagée.
- Le boni Red Respin ne peut pas être déclenché durant la même partie que le boni Zero Respin.
- Un ensemble de cylindres différent est utilisé durant le boni Red Respin.
- Les probabilités que le boni Red Respin soit déclenché varient en fonction du niveau de mise.

BONI ZERO RESPIN

- Le boni Zero Respin est déclenché après une partie non gagnante où au moins un symbole Zéro ou Double zéro apparaît sur au moins un cylindre actif, sur la ligne de paiement.
- Les cylindres actifs sur lesquels aucun symbole Zéro ou Double zéro n'apparaît sur la ligne de paiement sont relancés une fois.
- Si la relance n'accorde aucun lot et que des symboles Zéro ou Double zéro apparaissent sur la ligne de paiement des cylindres ayant été relancés, tous les cylindres actifs restants sont relancés de nouveau.
- Le boni Zero Respin prend fin après une partie gagnante ou après une partie non gagnante où aucun symbole Zéro ou Double zéro n'apparaît sur la ligne de paiement.
- Le boni Zero Respin ne peut pas être déclenché durant la même partie que le boni Red Respin.
- Le cylindre 1 ne contient aucun symbole Zéro ou Double zéro.
- Le cylindre 2 ne contient aucun symbole Double zéro.
- Le boni Zero Respin ne peut pas être déclenché lorsqu'une mise de 1 crédit est engagée.
- Lorsqu'une mise de 5 crédits est engagée, un maximum de deux parties peuvent être accordées.
- Lorsque la mise maximale est engagée, un maximum de trois parties peuvent être accordées.
- Un ensemble de cylindres différent est utilisé durant le boni Zero Respin.
- Les probabilités que le boni Zero Respin soit déclenché varient en fonction du niveau de mise.

RÈGLES DU JEU

- Si plus d'une valeur d'un crédit est offerte, appuyez sur la valeur d'un crédit pour la modifier entre les parties.
- Appuyez sur PLAY ou sur MAX BET pour commencer une partie.
- Appuyez sur PLAY vous permet également de jouer une partie avec la même mise qu'à la partie précédente.
- La mise maximale est de 10 crédits.
- Appuyer sur PLAY peut arrêter les cylindres immédiatement.
- Vous ne pouvez pas influencer le résultat de la partie en arrêtant les cylindres.
- Misez 1, 5 ou 10 crédits.
- Appuyez sur INCREASE BET (Augmenter la mise) pour miser un crédit sur la ligne de paiement unique.
- Appuyez de nouveau sur INCREASE BET (Augmenter la mise) pour augmenter la mise sur la ligne de paiement unique.
- Appuyez sur MAX BET pour miser 10 crédits et commencer la partie.
- Tous les lots sont affichés en crédits, à l'exception du gros lot.
- Les lots sont accordés pour les crédits enregistrés seulement.
- Seul le lot le plus élevé par ligne est accordé.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Des cylindres différents sont utilisés pour chaque niveau de mise.
- Les probabilités de gagner un lot peuvent varier lorsqu'un changement de mise déclenche une nouvelle partie.
- Appuyez sur la petite carte de Bingo pour changer les numéros de la carte.
- Appuyez sur PLAY ou sur MAX BET pour vous joindre à une partie multijoueur.
- Vous pouvez également vous joindre à une partie multijoueur et engager la même mise qu'à la partie précédente en appuyant sur PLAY.
- Si un nombre insuffisant de joueurs ont joint la partie, la mise est remboursée.
- L'écran de jeu n'indique pas à quel point vous étiez près de gagner et ne peut donc être utilisé pour déterminer vos chances de gagner ou vos risques de perdre si vous continuez à jouer.
- Appuyez sur PLAY ou sur CLAIM (Encaisser) pour marquer la carte et gagner un lot.
- Les boules sont pigées jusqu'à ce qu'un joueur recouvre complètement sa carte (carte pleine), mettant fin au jeu.
- Un lot est accordé au premier joueur qui recouvre complètement sa carte.
- Des lots sont également accordés pour les motifs secondaires.
- Les lots associés à ces motifs secondaires sont accordés lorsqu'un tel motif est créé avec un nombre de boules ne dépassant pas le nombre indiqué.
- Seul le lot correspondant au motif le plus payant est accordé.
- Appuyez sur DAUB GENIUS pour activer le marquage et la collecte de lot automatiques.
- En activant la fonction DAUB GENIUS, vous marquez votre carte et réclamez vos lots automatiquement jusqu'à ce que la fonction soit désactivée ou que la partie prenne fin.
- Appuyez de nouveau sur DAUB GENIUS pour désactiver cette fonction.