



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...



= **AIDE** → voir les instructions du jeu et les tables de paiement.



= **ÉCRAN SUIVANT** → passer à l'écran suivant.



= **ÉCRAN PRÉCÉDENT** → retourner à l'écran précédent.



= **SORTIE** → retourner au jeu.



= **VALEUR DES CRÉDITS** → modifier la valeur des crédits, lorsque c'est possible.
(La valeur indiquée ici peut différer de celle en vigueur dans le jeu.)

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**.

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

Un symbole **WILD** ou plus apparaissant dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles sauf , , ,  et .

Paiements effectués sur les cylindres adjacents d'une ligne active, sauf lots dispersés. Paiements effectués de gauche à droite, sur une ligne active, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche, sauf lots dispersés.

Les lots dispersés sont versés pour des symboles apparaissant sur la ligne de paiement centrale ou à une position près. Seul le lot le plus élevé de chaque ligne active est payé. Seul le lot dispersé le plus élevé est payé par partie.

Les lots dispersés sont versés en plus des gains sur ligne. Le nombre de lignes actives est fixe. Les gains sur ligne sont multipliés par le nombre de crédits misés sur la ligne. Les lots dispersés sont multipliés par le nombre total de crédits misés.

Boutons de mise :



mise de 30 crédits, soit 1 crédit par ligne de paiement



mise de 60 crédits, soit 2 crédits par ligne de paiement



mise de 90 crédits, soit 3 crédits par ligne de paiement



mise de 120 crédits, soit 4 crédits par ligne de paiement



mise de 150 crédits, soit 5 crédits par ligne de paiement

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

Paielements en crédits. Toute défectuosité annule jeu et paiement.

RÈGLES DU JEU BONI KING'S CROWN

Le jeu boni King's Crown comporte 5 lots chacun associé à une pièce de jeu d'échecs ([ROOK/tour], [KNIGHT/cavalier], [BISHOP/fou], [QUEEN/reine] et [KING/roi]) correspondant à un symbole dispersé pouvant apparaître sur un cylindre du jeu principal.

3 symboles dispersés  ,  ,  ,  ou  ou plus apparaissant n'importe où sur les cylindres déclenchent le jeu boni *King's Crown*. Au commencement de ce jeu, le joueur est invité à appuyer sur le bouton illuminé ou à toucher le cadran doré (PRESS TO SPIN) pour le déverrouiller et en faire tourner le pointeur, sinon le jeu sera automatiquement déclenché au bout de 2 minutes.

Un lancer du pointeur du cadran est accordé pour chaque symbole apparaissant sur les cylindres 1 à 5. Le pointeur tourne une fois pour chaque symbole ayant déclenché le jeu boni, de gauche à droite selon l'ordre d'apparition sur les cylindres, pour un total de 3 à 5 fois.

Chaque fois que le pointeur tourne, il s'arrête sur un des 10 lots affichés, et ce lot est remporté. La valeur des lots est comprise entre 1 x le nombre total de crédits misés et la valeur du lot progressif correspondant au symbole. Les valeurs du jeu boni affichées ont déjà été multipliées par le total des crédits misés.

Le jeu King's Crown ne permet de remporter de lots progressifs que si le nombre maximal de crédits a été misé.

QUITTE OU DOUBLE (*BEAT THE DEALER*) - si disponible

Principe du jeu :

Lorsque le joueur appuie sur le bouton JOUER, il doit jouer son gain à Quitte ou double. S'il choisit une carte dont la valeur est plus élevée que celle de la carte du croupier, son gain est doublé et il a alors le choix de continuer ou d'arrêter le jeu. Si la carte qu'il choisit est plus basse que celle du croupier, il perd la mise et le jeu s'arrête.

Déroulement du jeu :

Appuyez sur le bouton JOUER pour jouer à Quitte ou double avec les crédits remportés lors de votre dernier lancer.

Au début du jeu boni, 5 cartes sont tirées d'un paquet de 52 cartes. La première carte est donnée au croupier. La carte du croupier est dévoilée. Le joueur choisit 1 carte parmi les 4 cartes restantes.

La mise est doublée si la valeur de la carte sélectionnée est plus élevée que la valeur de la carte du croupier. La mise est perdue si la valeur de la carte sélectionnée est moins élevée que la valeur de la carte du croupier.

Si la valeur de la carte choisie est égale à celle de la carte du croupier (égalité), les cartes sont tirées à nouveau. Les as ont la valeur la plus élevée et les deux, la valeur la plus faible. Aucune carte frimée n'est utilisée. Appuyez sur le bouton ACCEPTER GAIN pour conserver le gain et retourner au jeu principal. Le jeu Quitte ou double prend fin lorsque la valeur de la carte du croupier est plus élevée que celle de la carte sélectionnée, lorsque le joueur appuie sur ACCEPTER GAIN ou après 5 rondes consécutives de jeu.

Titre du jeu : *King's Crown*

Fabricant : Bally

Plateforme : Alpha S9E

N° de version du jeu : 300342A

N° réf. : 20120528-TAF0083-SCQ-BAL-Fr-0078