



APPUYEZ SUR CE BOUTON POUR...



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



= VALEUR DES CRÉDITS → Modifier la valeur des crédits, si disponible.
La valeur indiquée ici peut différer de celle en vigueur dans le jeu.



= ÉCRAN SUIVANT → Passer à l'écran suivant.



= ÉCRAN PRÉCÉDENT → Revenir à l'écran précédent.



= SORTIE → Retourner au jeu.



= LANCER/RÉPÉTER MISE → Lancer le jeu avec la mise sélectionnée ou la mise de la dernière partie.



= PRÉPOSÉ → Appeler un préposé.



= ENCAISSER → Encaisser les crédits.

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.

Toute défectuosité annule jeu et paiement.

RÈGLES DU JEU PRINCIPAL

- Paiements effectués sur les cylindres adjacents d'une ligne active, sauf pour les lots dispersés.
- Paiements effectués de gauche à droite sur une ligne active, en commençant par le cylindre à l'extrême gauche, sauf pour les 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 accordés en plus des gains sur ligne.
- 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.
- Toutes les lignes de paiement actives sont fixes.
- Paiements en crédits seulement.
- Le symbole  apparaissant sur la ligne centrale de paiement ou à une position près sur les cylindres 2, 3 ou 4 s'allongera pour se transformer en symbole étendu , à la condition seulement qu'il fasse partie d'une combinaison gagnante.
- Un ou plusieurs symboles  ou  dans une combinaison gagnante sur une ligne active sont frimés et remplacent tous les symboles.
- Les symboles  et  remplacent le symbole  seulement s'ils font partie d'une combinaison gagnante de symbole .
- Le symbole  n'apparaît que sur les cylindres 2, 3 et 4.

TABLE DE PAIEMENT – JEU PRINCIPAL

Tous les gains sont affichés en crédits
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

RÈGLES DU JEU BONI DE LA ROUE (WHEEL)

- Trois (3) symboles  dispersés sur les cylindres 2, 3 et 4 activent le jeu boni de la Roue. Un (1) lancer de la roue est accordé.
- Le symbole  n'apparaît que sur les cylindres 2, 3 et 4.
- Appuyez sur le bouton mécanique ou touchez l'écran pour lancer la roue.
- Si la roue n'est pas lancée par le joueur dans les 2 minutes suivant l'activation du jeu boni, la roue sera lancée automatiquement.
- Si le résultat du lancer consiste en un lot en crédits, le lot est payé et le jeu boni de la Roue prend fin.
- Si le résultat du lancer consiste en des parties gratuites, un gain de 2X le total des crédits misés est accordé, le jeu boni Parties gratuites est activé avec le nombre de parties gratuites indiqué et le jeu boni de la Roue prend fin.
- Si le résultat du lancer consiste en un symbole , , ,  ou , le gros lot indiqué correspondant à ce symbole est accordé et le jeu boni de la Roue prend fin.
- Le nombre total de crédits accordés pendant le jeu boni de la Roue varie entre 2 X le nombre total de crédits misés et la valeur du gros lot Maxi.
- Les lots bonis affichés ont déjà été multipliés par le nombre total de crédits misés.
- Le nombre total de parties gratuites pouvant être accordées varie entre 8 et 15.

RÈGLES DU JEU BONI PARTIES GRATUITES

- Le jeu boni Parties gratuites est activé par le jeu boni de la Roue.
- De 8 à 15 parties gratuites sont accordées, selon ce qu'indique le jeu boni de la Roue.
- Toutes les parties gratuites sont jouées avec les mises sur ligne en vigueur au moment d'activer le jeu boni Parties gratuites.
- Aucune partie gratuite supplémentaire n'est accordée pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Le jeu boni Parties gratuites prend fin lorsqu'il ne reste aucune partie gratuite.
- Les cylindres utilisés lors des parties gratuites sont différents des cylindres du jeu principal.
- Le symbole  et le jeu boni de la Roue ne sont pas offerts pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Aucun paiement n'est associé au symbole  pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Le symbole  n'apparaît que pendant le jeu boni Parties gratuites.
- Un symbole  ou plus dans une combinaison gagnante sur une ligne active est frimé et remplace tous les symboles utilisés pendant les parties gratuites.
- Un (1) symbole  est accordé au commencement des parties gratuites.
- Jusqu'à la dernière partie gratuite, tous les symboles  apparaissant sur la ligne de paiement centrale ou à une position près s'accumulent.
- Lorsqu'un total de 12 symboles  est accumulé, aucun symbole  additionnel n'est compté.
- Lors de la dernière partie gratuite, pour chaque symbole  accumulé lors des parties gratuites précédentes, un symbole  est accordé au hasard n'importe où sur les cylindres 2 à 5.
- Lorsque tous les symboles  sont en place, la dernière partie gratuite est évaluée, les lots sont accordés et le jeu boni Parties gratuites prend fin.
- Les symboles  apparaissant pendant la dernière partie gratuite ne comptent pas pour le total.

TABLE DE PAIEMENT - JEU BONI PARTIES GRATUITES

Tous les gains sont affichés en crédits
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

JEU BONI QUITTE OU DOUBLE (BEAT THE DEALER) (si disponible)

Lorsque vous remportez un gain, un bouton  et un bouton  s'allument en alternance sur le clavier-écran (les autres boutons sont bloqués) et vous avez alors la possibilité de jouer votre gain à Quitte ou double. Pour conserver votre gain et revenir aux lancers, appuyez sur le bouton  sur le clavier ou sur le bouton  affiché à l'écran. Pour commencer le jeu Quitte ou double, appuyez sur le bouton . Une carte apparaît au milieu de l'écran, entre deux boutons, l'un rouge, l'autre noir, qui s'allument en alternance et dont l'équivalent se retrouve sur le clavier-écran. Cliquez sur l'un de ces boutons pour indiquer votre choix de couleur. La carte  révélera alors une carte rouge ou noire. 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 et vous retournez aux lancers. Vous pouvez à tout moment quitter le jeu Quitte ou double en appuyant sur le bouton . Le jeu Quitte ou double prend fin lorsque vous perdez votre gain ou après 16 rondes consécutives de jeu.

Titre du jeu : Moon Goddess (avec lot progressif)
Fabricant : Bally
Plateforme : Alpha 2 Pro Curve
N° de version du jeu : 301200C
N° réf. : 20130226-TAF0453-SCQ-BAL-Fr-0412