

# Vidéopoker Game King<sup>TM</sup> – Jacks or Better

L'expérience royale de vidéopoker est maintenant disponible en ligne! Tous les éléments de jeu que vous connaissez et auxquels vous faites confiance, accompagnés de tables de paiement parmi les plus intéressantes.

## Le jeu

Au vidéopoker, le but est d'obtenir la meilleure main possible selon la table de paiement utilisée.

1. Cliquez sur AUGMENTER LA MISE ou DIMINUER LA MISE pour ajuster le montant de la mise.
2. Cliquez sur DISTRIBUER pour obtenir votre main d'entrée.
3. CONSERVEZ les cartes de votre choix, le cas échéant, en cliquant sur celles-ci.
4. Cliquez sur TIRER pour remplacer les cartes jetées (ou pour continuer avec votre main d'entrée, si toutes les cartes sont conservées).

### Pour AUGMENTER LA MISE :

- Cliquez sur **AUGMENTER LA MISE**.
- Appuyez sur la flèche droite.
- Appuyez sur la flèche vers le haut.

### Pour DIMINUER LA MISE :

- Cliquez sur **DIMINUER LA MISE**.
- Appuyez sur la flèche gauche.
- Appuyez sur la flèche vers le bas.

### Pour CONSERVER / JETER des cartes :

- Cliquez sur une carte à la fois. La mention « En main » s'affiche au-dessus des cartes conservées.
- Cliquez et faites glisser le curseur sur les cartes.
- Appuyez sur les touches 1, 2, 3, 4 ou 5.

### Pour DISTRIBUER les cartes :

- Cliquez sur le bouton **DISTRIBUER**.
- Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** (activez ou désactivez la barre d'espacement dans le panneau Options).

### Pour TIRER des cartes :

- Cliquez sur le bouton **TIRER**.
- Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** (activez ou désactivez la barre d'espacement dans le panneau Options)

## Classement des mains

### *Jacks or Better*

Abréviations : J = valet, Q = dame, K = roi et A = as; T = trèfle, Ca = carreau, Co = cœur, P = pique.

Main	Description	Exemple
Quinte royale	10, J, Q, K, A de la même couleur	10P JP QP KP AP
Quinte	5 cartes de valeur consécutive et de la même couleur	AT 2T 3T 4T 5T
Carré	4 cartes de même valeur	9T 9Ca 9P 9Co 3T
Main pleine	3 cartes de même valeur, 2 cartes d'une autre valeur	ACo AT ACa 6T 6Co
Couleur	5 cartes de la même couleur	8Co 9Co 2Co JCo ACo
Séquence	5 cartes de valeur consécutive	8Co 9Co 10P JCa QCa
Brelan	3 cartes de même valeur	6P 6Ca 6T ACa JT
Double paire	2 cartes de même valeur, 2 cartes d'une autre valeur	QCa QCo 7Co 7P 4Ca
Valets ou mieux	2 cartes de même valeur, de valeur égale ou supérieure au valet (J, Q, K ou A)	KCa KT 9Co 8T 2P

## Options

### Vitesse

Sélectionnez la vitesse des animations de distribution et de tirage.

### Qualité graphique

Sélectionnez différents paramètres de qualité pour optimiser l'expérience de jeu.

### Barre d'espacement pour Distribuer / Tirer

Activer ou désactiver l'utilisation de la BARRE D'ESPACEMENT pour distribuer ou tirer les cartes.

### Couleur de l'arrière-plan

Modifier la couleur de l'arrière-plan du jeu.

# Règles

- Toute défectuosité et toute utilisation inappropriée annulent jeux et paiements.
- Les cartes sont distribuées à partir d'un paquet de cartes ordinaire et brassées avant chaque partie.
- Seul le résultat le plus élevé de chaque main est payé.
- Si une quinte royale est distribuée à la première distribution, toutes les cartes sont automatiquement conservées.
- Si une autre main gagnante est distribuée à la première distribution, aucune carte n'est automatiquement conservée.

## Renseignements supplémentaires

### Taux de retour théorique

Conformément aux pratiques de jeu justes et équitables exigées dans la plupart des juridictions du monde, le résultat de chacune des parties est entièrement indépendant de celui des autres parties. La probabilité d'obtenir un résultat particulier est toujours constante.

Aucun facteur que ce soit n'a d'incidence sur le résultat d'une partie, que ce soit vos résultats précédents, vos mises, votre solde, l'heure de la journée, le jour de la semaine, etc. Par exemple, si le gros lot est gagné pendant une partie, la probabilité de gagner le gros lot lors de la partie suivante demeure la même. De la même façon, les parties perdues n'ont aucune incidence sur le résultat des parties à venir.

Le taux de retour correspond au taux de retour théorique du jeu calculé sur un très grand nombre de parties jouées par plusieurs joueurs pendant une longue période. Le taux de retour théorique pour ce jeu est de 99,54 %. Le taux de retour obtenu par un joueur donné pendant une séance de jeu peut différer de façon importante de ce taux de retour moyen à long terme, que ce soit à la hausse ou à la baisse. Moins le nombre de parties jouées est élevé, plus l'écart entre le taux de retour théorique et le taux de retour réellement obtenu sera important.

Toutes les marques de commerce sont des marques de commerce déposées ou en attente de dépôt de marques d'IGT aux États-Unis ou ailleurs dans le monde. © 2012 IGT. Tous droits réservés.