

RÈGLES DES JEUX

CASINO PRESTIGE





LA ROULETTE



Avant de savoir jouer à la roulette, il vous faut connaître la présentation du jeu. En plus de la roulette elle-même, vous découvrirez un tapis avec des numéros allant de 0 à 36, plus une case double 0 pour certains types de roulette. Les nombres sont en alternance rouges et noirs. Sur la roue se trouvent les mêmes nombres que sur le tapis, dans des crans qui permettent de retenir la bille.



Pendant une soirée casino, vous misez en déposant vos jetons sur les emplacements du tapis de la roulette. Vous retrouvez les numéros simples, le zéro (et le double zéro dans certaines variantes) ainsi que des mises de côté. Ces dernières contiennent :

- la case Manque, pour la première moitié des nombres (de 1 à 18),
- la case Passe, pour la deuxième moitié (de 19 à 36),
- les trois cases P12, M12 et D12 pour les premier, deuxième et troisième tiers,
- deux cases pour les numéros pairs et impairs,
- deux cases pour les rouges et noirs.

DOUZAINE, mise sur 12 numeros X2 4 lignes x 3 colonnes			DOUZAINE à Cheval, X0.5 mise sur 2 douzaines, soit 24 numeros		
CHANCES X1 SIMPLES (voir règles du 0)					
1 à 18	1ER 12	0	1	2	3
PAIR			4	5	6
			7	8	9
			10	11	12
			13	14	15
	2EME 12		16	17	18
			19	20	21
			22	23	24
			25	26	27
IMP AIR	3EME 12		28	29	30
19 à 36			31	32	33
			34	35	36
			2 à 1	2 à 1	2 à 1
			COLONNE : mise sur 12 numeros X2 dans l'ordre de la colonne concernée		
			PLEIN X35 1 numéro misé		
			CHEVAL X17 2 numéros misés		
			TRANSVERSALE X11 Une ligne entière misée, 3 numéros		
			CARRÉ X8 4 numéros misés		
			SIXTAIN X5 6 numéros misés		





LA ROULETTE

Pour la jouer à la roulette, il est possible de miser autant de jetons que vous souhaitez, sur les cases que vous souhaitez. Vous gagnez si l'un de vos jetons est placé sur le numéro correspondant au résultat de la roulette. Vous pouvez également miser sur plusieurs nombres à la fois en plaçant votre jeton entre deux ou quatre chiffres. En déposant votre jeton au bas d'une colonne, vous misez alors sur 12 numéros. Bien sûr, plus vous misez sur un nombre élevé de numéro et plus vos gains seront bas. Attention, lorsque la bille tombe sur la case zéro, le casino ramasse toutes les mises présentes sur le tapis.



Pendant une soirée casino, sachez que vous pouvez miser même lorsque la bille est lancée, jusqu'au moment où le croupier annonce **"Rien de va plus!"**. Vous connaissez désormais les règles de base et pouvez jouer à la roulette !



Les Variantes

Première variante de la roulette : la version européenne

La roulette européenne est la plus ancienne et la plus utilisée dans les soirées casino en Europe. Elle possède, contrairement à la version américaine, une seule case zéro et l'avantage du casino ne s'élève qu'à 2,6% environ. Elle est donc avantageuse pour le joueur.

Version américaine, la variante de la roulette la plus utilisée

La roulette américaine est la version la plus répandue dans le monde, et notamment à Las Vegas et Atlantic City. Elle a été inventée 150 ans après la version européenne. La différence réside dans le fait que cette variante de la roulette propose une case supplémentaire : le double zéro. Grâce à cet ajout, l'avantage du casino monte à 5,26%, ce qui est assez élevé puisque l'avantage maison dans d'autres jeux tels que le blackjack ou le craps est de 1% maximum.

Version Anglaise :

La roulette anglaise est similaire à la version française au niveau du cylindre mais possède le même tapis que la roulette américaine. De plus, le nombre de joueurs est limité à 7. Les règles de la roulette conservent tout de même une base commune.





LE BLACK JACK



L'objectif du jeu

À chaque partie, le joueur doit tenter d'obtenir une main dont la valeur est plus élevée que celle de la main du croupier, sans toutefois qu'elle excède 21.

Les cartes

Le black jack se joue avec 1 à 8 paquets de 52 cartes. Les as peuvent valoir 1 ou 11, les figures valent 10, et toutes les autres cartes possèdent leur valeur nominale. Si les deux premières cartes d'une main sont un as et un 10 ou un as et une figure, il s'agit d'un black jack, c'est-à-dire une main de deux cartes dont la valeur totale est de 21, pointage le plus élevé au black jack.



La Donne

Le croupier distribue les cartes à chaque joueur. Seul le croupier peut toucher aux cartes. Il distribue une carte à chaque joueur, puis s'en donne aussi une, celle-ci face visible. Le croupier distribue ensuite une deuxième carte à chaque joueur, puis s'en donne une deuxième, celle-ci face cachée.



Les Options

Dans la mesure où le croupier n'a ni un black jack ni encore dévoilé sa deuxième carte, le joueur peut notamment, s'il y a lieu :

- **TIRER** une ou plusieurs cartes supplémentaires pour améliorer sa main sans qu'elle dépasse 21;
- **ARRÊTER** s'il est satisfait de sa main;
- **PARTAGER**, c'est-à-dire séparer deux cartes d'une même valeur (ex : roi et 10, paire de 9) afin de jouer plus d'une main, et ce, jusqu'à un maximum de trois mains. Chaque main est ensuite jouée séparément. Dans le cas d'une paire d'as, le joueur ne peut partager qu'une seule fois et n'est autorisé à tirer qu'une seule carte additionnelle pour chaque main. Chaque fois que le joueur partage, il doit ajouter une mise d'un montant égal à sa mise initiale. Il ne peut y avoir de black jack avec une main partagée.
- **DOUBLER** sa mise, c'est-à-dire ajouter une mise d'un montant égal à la mise initiale sur une main de deux cartes, sauf si sa main forme un black jack. Le joueur peut également doubler sa mise initiale après un PARTAGE, et ce, pour chacune des mains ainsi partagées, sauf dans le cas d'une paire d'as.

Dans tous les cas, lorsque le joueur double sa mise, il obtient une seule et dernière carte.





LE BLACK JACK



La Stratégie Maison

Après avoir dévoilé sa carte cachée, le croupier complète sa main, au besoin, selon la stratégie de la maison, qui consiste, selon ce qui est indiqué à la table : Ici, à TIRER sur un total de 16 ou moins et à ARRÊTER sur un total de 17 (facile ou difficile) ou plus.

Main Facile

Il s'agit d'une main dans laquelle un as peut valoir à la fois 1 ou 11, sans toutefois que la valeur de la main excède 21.

Exemple : 17 facile = main pouvant être composée d'un as et d'un 6, pour une valeur totale de 7 ou de 17.

Main Difficile

Il s'agit d'une main sans as ou d'une main avec un as qui ne peut prendre que la valeur de 1.

Exemple : 17 difficile = main pouvant être composée d'un 10, d'un 6 et d'un as, pour une valeur totale de 17.



Les Paiements - Règles générales

La mise du joueur est **gagnante** si :

- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins et est supérieure à celle de la main du croupier;

ou

- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins, tandis que celle de la main du croupier excède 21;

ou

- la valeur de la main du joueur est un black jack tandis que celle de la main du croupier n'est pas un black jack.

Si le joueur a un black jack, la mise est payée 3 à 2, sauf si le croupier a lui aussi un black jack. Toute autre mise gagnante est payée 1 à 1.

La mise du joueur est **nulle** si le joueur a un black jack alors que le croupier a aussi un black jack. Il en va de même si la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins et qu'elle est égale à la valeur de la main du croupier.

La mise est **perdante** si la valeur de la main du joueur excède 21. Elle est également perdante si la valeur de sa main est inférieure à la valeur de la main du croupier si cette dernière n'excède pas 21.





LA BOULE



Le jeu de la boule est un jeu de casino une variante à celui de la roulette, mais avec les chiffres de 1 à 9.



Les chances simples

Il est possible de miser rouge, noir, manque, passe, pair ou impair.

Les chiffres 1, 3, 7, 9 sont impairs.

Les chiffres 2, 4, 6, 8 sont pairs.

Les chiffres 1, 3, 6, 8 sont noirs.

Les chiffres 2, 4, 7, 9 sont rouges.

Les chiffres 1, 2, 3, 4 sont manques.

Les chiffres 6, 7, 8, 9 sont passes.

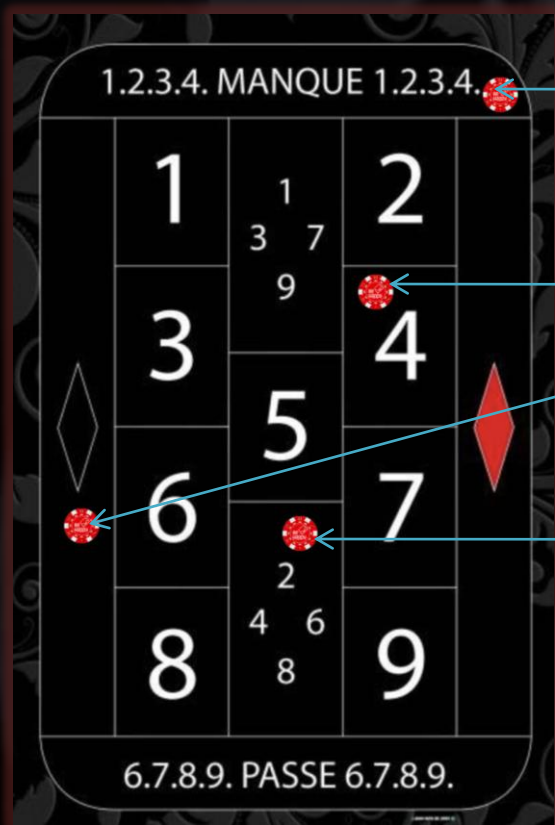
Le chiffre 5 n'est ni pair, ni impair, ni manque, ni passe, ni rouge, ni noir.
Si le 5 sort, la mise jouée sur une chance simple perd.

Si la chance simple misee sort, le joueur gagne une fois la mise, sinon la mise est perdue.

Le numéro plein

Si le numéro misé sort, le joueur gagne 7 fois la mise sinon la mise est perdue.

Contrairement à la roulette, il n'est pas possible de miser plusieurs numéros avec un seul jeton.



Chance simple
X1

Numéro seul
X7

Chance simple
X1

Chance simple
X1





LE CHUCK A LUCK



Sont ici utilisés, trois dés, à six faces (des dés classiques).

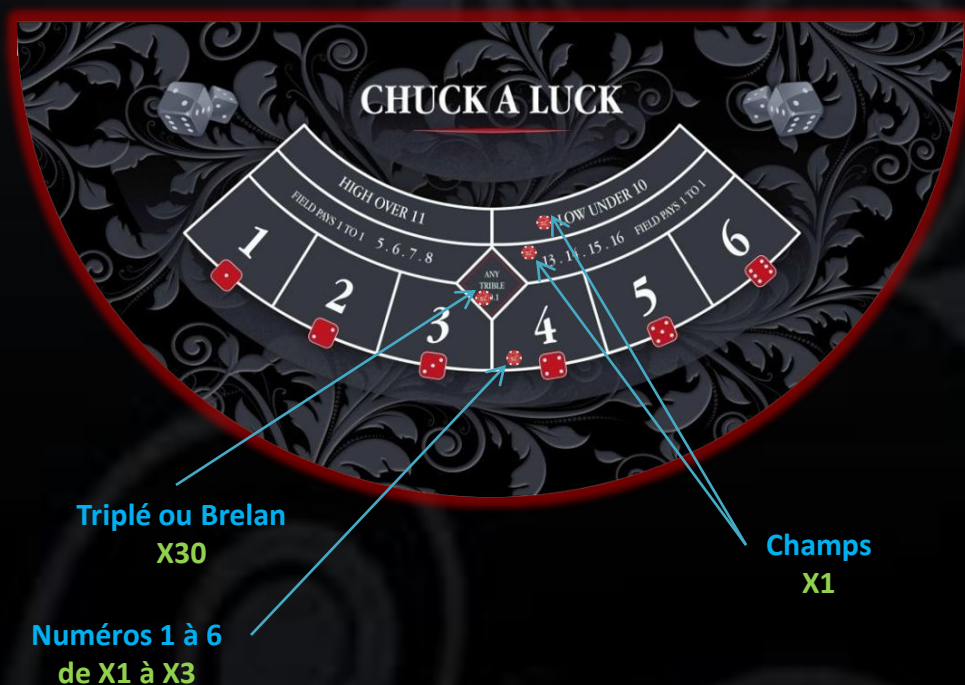


L'objectif est assez simple. Les joueurs doivent parier sur les résultats de ces dés, après le lancer. Il faut en parier miser sur la face d'un, de deux ou de trois dés, avec des gains pouvant aller de 1:1 (pour une face trouvée) à 3:1 (pour 3 faces trouvées).



Il est aussi possible de parier sur d'autres événements comme :

- Over/Under : une somme totale supérieure ou inférieure à 10 : 1 fois la mise
- Chiffre précis : le montant total de la somme des trois dés : 1 fois la mise
- Le triplé ou Breelan : 30 fois la mise





LA BATAILLE



Lorsque qu'un joueur a une carte identique à celle du croupier, 2 choix s'offrent à lui:

- il peut **abandonner** et récupérer la moitié de sa mise de départ
- ou **faire « bataille »**.

Pour débiter la bataille le joueur doit engager une **mise additionnelle** qu'il place sur la case « **Bataille** », d'une valeur égale à sa mise initiale. Le croupier brûle alors 3 cartes et distribue 1 carte supplémentaire à chaque(s) joueur(s) engagé(s) dans la bataille, il brûle une nouvelle carte, et se distribue aussi une carte.

Comme précédemment, voici plusieurs scénarios possibles :

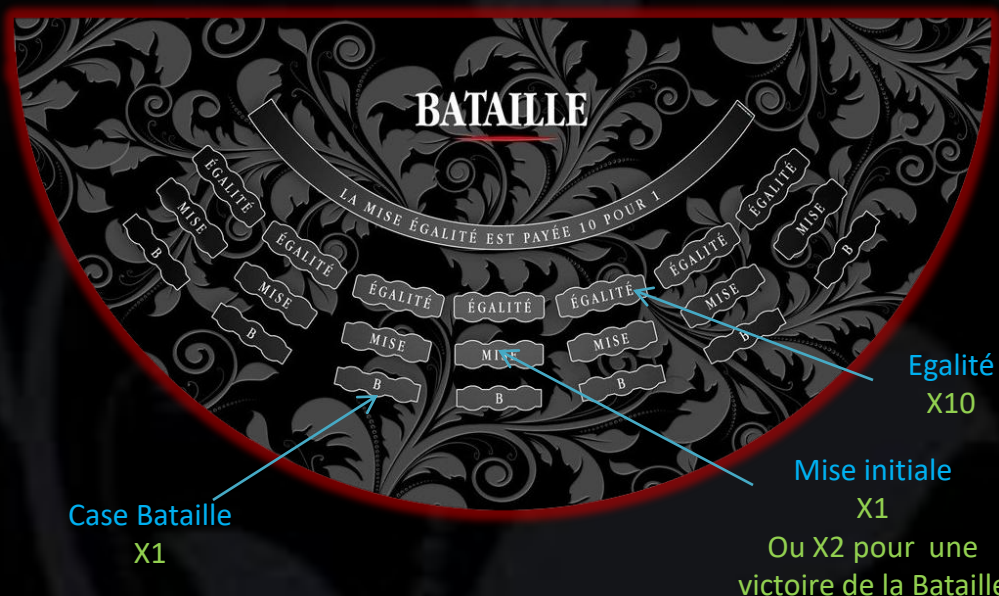


- La carte du joueur est **supérieure** à celle de la carte du croupier, le joueur gagne 2x sa mise initiale et repart avec sa mise additionnelle.
- La carte du joueur est **inférieure** à celle de la carte du croupier, le joueur perd sa mise initiale et sa mise additionnelle.
- Les cartes sont de nouveau identiques, cette fois ci il n'y pas bataille, le coup est dit « **nul** » et le joueur repart avec l'ensemble de ses mises.



Bonus :

Les joueurs ont également la possibilité de miser sur un bonus, la case « **Egalité** ». Comme son nom l'indique, la mise est gagnante lorsque la première carte du joueur est identique avec la première carte du croupier. Le joueur voit alors sa mise payé 10x son montant.





LE STUD POKER



Le Caribbean Stud Poker, est une variante de poker. C'est un poker 5 cartes, c'est-à-dire que chaque joueur dispose de 5 cartes à jouer en main. Comme le black jack, vous affrontez le croupier et non les autres joueurs.



Le But du Jeu

Le Stud Poker, se joue avec un jeu de 52 cartes et respecte les mains traditionnelles du poker.

Dans cette variante, le but est de battre le croupier avec une main supérieure à la sienne. Chaque joueur reçoit 5 cartes à jouer, mais il doit d'abord payer, **sur la case MISE, une ANTE** (mise obligatoire que vous devez placer sur le tapis pour jouer un tour de jeu).

Les joueurs de Stud ne sont autorisés à regarder leur donne qu'à la fin de la distribution. Le croupier dispose également de 5 cartes, dont 4 cartes face cachée et 1 seule face visible. À ce stade du jeu, vous avez plusieurs choix qui s'offrent à vous :

- **PASSER** : vous pouvez vous "coucher" c'est-à-dire abandonner en déposant votre jeu, face cachée, sur la case CARTES car vous pensez que votre main n'est pas suffisante pour battre le croupier. Votre mise initiale est alors perdue
- **CHANGER UNE CARTE** : Pour améliorer votre jeu, vous pouvez décider d'acheter une carte et une seule, pour le montant de votre mise de départ (ANTE). Cette mise est déposée sur la **case RELANCE**. Reposez les 4 cartes que vous souhaitez conserver, faces cachées, sur la case CARTES et la carte que vous souhaitez changer, face cachée, devant le croupier
- **RELANCER** : vous pouvez relancer et ainsi vous qualifier pour affronter la banque. Cette mise de relance s'appelle le **BET** et doit être le **double de l'ANTE**. Elle est déposée sur la **case RELANCE**

A partir de cet instant, les joueurs ne sont plus autorisés à toucher leurs cartes.



Le Choix du Croupier:

Le croupier n'a pas de choix à proprement parler. Il doit également **se qualifier** pour affronter les joueurs. Sa main doit être composée d'un **As et d'un Roi au minimum**.





LE STUD POKER

Les Gains

Après l'échange des cartes, la banque retourne son jeu et doit être QUALIFIÉE pour pouvoir payer les joueurs qui ont relancé. Cela signifie que la banque doit avoir dans son jeu au minimum un AS et un ROI ou n'importe quelle combinaison (une paire, deux paires, un brelan...) pour pouvoir payer les joueurs.

3 possibilités :

- La banque n'est pas qualifiée : elle paye UNE fois la Mise de chaque joueur.
- La banque est qualifiée et sa combinaison est supérieure à celle du joueur : elle ramasse la mise et la relance du joueur.
- La banque est qualifiée et sa combinaison est inférieure à celle du joueur : elle paye la Mise UNE fois et la Relance en fonction du barème ci-dessous :

- Une Paire (2 cartes identiques) : 1 fois la relance
- Deux Paires (2 fois 2 cartes identiques) : 2 fois la relance
- Un Brelan (3 cartes identiques) : 3 fois la relance
- Une Quinte (5 cartes qui se suivent) : 4 fois la relance
- Une Couleur (5 cartes de même couleur) : 5 fois la relance
- Un Full (un brelan + une paire) : 7 fois la relance
- Un Carré (4 cartes identiques) : 20 fois la relance
- Une Quinte Flush (5 cartes de même couleur qui se suivent) : 50 fois la relance
- Une Royale Flush (As, Roi, Dame, Valet, 10 de même couleur) : 100 fois la relance





PAI GOW POKER



Il se joue avec un jeu traditionnel de 52 cartes et un joker. Chaque joueur doit faire une mise initiale. La mise doit être déposée à l'emplacement prévu à cet effet, et ce, avant que la première main soit distribuée. Aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée par la suite. Les joueurs ne peuvent pas se montrer leurs cartes ou se consulter. Une fois la distribution terminée, le croupier ramasse les cartes qui sont devant les emplacements de jeu sans mise.

Le Déroulement

La partie commence par la distribution des cartes. Chacun reçoit sept cartes. Votre mission : Diviser ces cartes en deux mains : une de cinq cartes, l'autre de deux. La valeur des cartes dans l'ordre décroissant est l'as, le roi, la dame, le valet, le 10, le 9, le 8, le 7, le 6, le 5, le 4, le 3 et le 2. L'as peut cependant être utilisé pour former une quinte ou une séquence as-2-3-4-5. Le joker a la valeur d'un as mais peut remplacer n'importe quelle carte pour compléter une séquence, une couleur, une quinte ou une quinte royale.



Les Mains

Chaque joueur doit former une main de cinq cartes (la main forte) et une main de deux cartes (la main faible) en utilisant ses sept cartes. La main de cinq cartes doit absolument être d'une valeur égale ou supérieure à celle de la main de deux cartes, sans quoi la mise est perdante.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix et déposé leurs cartes, faces cachées, sur le tapis, ils ne peuvent plus toucher à leurs cartes. Le croupier dévoile alors ses sept cartes et compose sa main forte et sa main faible. Par la suite, il dévoile les deux mains de chaque joueur à tour de rôle et les compare à celles de la Banque.

Un joueur peut renoncer à sa mise avant que le croupier dévoile les mains de ce même joueur. Dans un tel cas, les cartes du joueur en question ne sont pas dévoilées aux autres joueurs.





LE PAI GOW POKER

Les Combinaisons par ordre décroissant



- 5 As : Quatre as et un joker.
- Quinte royale : Une main de cinq cartes de la même couleur, l'As étant la carte la plus haute, et en séquence numérique.
- Quinte Flush : Cinq cartes de la même couleur, en séquence numérique.
- Carré : Quatre cartes de même valeur.
- Full (ou Main Pleine) : Trois cartes de même valeur et deux cartes différentes de même valeur.
- Flush (ou Couleur) : Cinq cartes quelconques de la même couleur – l'ordre n'a aucune importance.
- Séquence : Cinq cartes en séquence numérique – la couleur n'a pas d'importance.
- Breton : Trois cartes de même valeur.
- 2 Paires : Deux séries différentes de deux cartes de même valeur.
- Paire : Deux cartes de même valeur.
- High Card : Une main qui ne contient ni paire, ni quinte, ni couleur. Elle est classée selon sa carte la plus forte.

Les paires ont aussi des valeurs relatives :

- Hautes : composées de As, Rois, Dames ou Valets
- Médium : Composées de 10, 9, 8, 7
- Basses : Composées de 6, 5, 4, 3, 2



Les paiements

- A la fin de la partie, un joueur ayant formé deux mains (une de 2 cartes et l'autre de 5 cartes) plus fortes que celles du croupier remporte 1 fois sa mise.
- Si le joueur a obtenu une main plus forte que le croupier et une main plus faible, la partie est jugée nulle et le joueur récupère sa mise.
- Enfin, le croupier gagne la partie s'il obtient deux mains plus fortes que le joueur ou s'il y a une égalité sur l'une ou les deux mains. Dans ce cas, le joueur perd son pari.





LA ROUE DE L'INFORTUNE



Bonus Chance
X35 + toutes les
autres mises en jeu

Numéro plein
X35

Chance Simple
X1



Sur notre **table exclusive** sur le thème hippique, les mises se font comme à la Roulette. Le « zéro » est matérialisé sur le tapis par le « BONUS CHANCE ».

Le tirage est réalisé par une grande roue verticale.



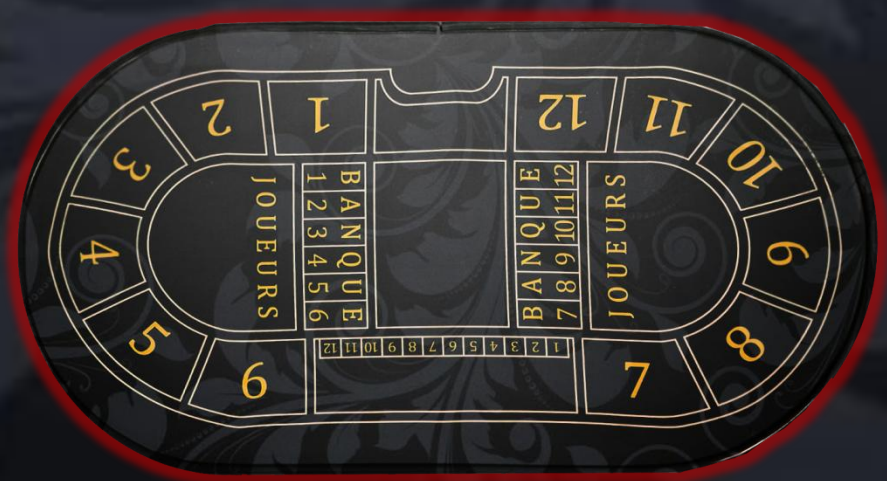
Les gains sont les suivants :

- Chances simples : 1 fois la mise
- Numéros pleins : 35 fois la mise
- Bonus Chance : 35 fois la mise + toutes les autres mises en jeu
- A cheval (2 numéros joués) : 17 fois la mise
- En Carré (4 numéros joués) : 8 fois la mise
- En ligne (9 numéros joués) : 3 fois la mise
- En colonne (4 numéros joués) : 8 fois la mise





LE BACCARRA



12 joueurs maximum



Le Déroulement d'une partie

- Le joueur peut miser soit sur le **Joueur**, la **Banque** ou sur **Egalité**. Les mises des joueurs doivent être déposées aux emplacements prévus à cet effet, et ce, avant que la première carte soit distribuée. Aucune mise ne peut être faite, modifiée ni retirée par la suite.
- Deux cartes sont distribuées au banquier et au joueur. À chaque donne, les première et troisième cartes tirées du sabot constituent la main Joueur alors que les deuxième et quatrième cartes constituent la main Banque.



L'objectif du Baccara est d'obtenir ou de s'approcher le plus d'une main au total **de 9 points** avec deux ou trois cartes.



La Valeur des cartes au Baccara

- Les figures et les dix valent zéro.
- Les autres cartes, de l'as au neuf gardent leurs valeurs faciales.
- Lorsque la somme des valeurs des cartes est un nombre à deux chiffres, l'unité est gardée. Exemple : Vous avez une carte « 4 » et une carte « 8 » : $4 + 8 = 12$. Votre main a donc une valeur de 2.



Le Paiement des mises

- Si votre main gagne, vous serez payé à 1:1
- Si vous avez parié sur « égalité », vous remporterez 8 fois votre mise initiale
- Si vous perdez, vous perdez votre mise.



Le Cas du « baccara naturel »

- Si le total des deux premières cartes de la main totalisent 8 ou 9, il s'agit d'un *naturel*, une main gagnante. Si le joueur ET le banquier obtiennent un *naturel*, alors le naturel le plus élevé l'emporte.
- La troisième carte est tirée lorsque ni le joueur, ni le banquier n'ont obtenu un naturel au premier tirage.





LA MACHINE A SOUS



Faites le change de vos jetons pour obtenir des pièces de jeu pour la machine.



Déroulé du jeu

Insérez de 1 à 3 pièces (ou COIN) dans la fente sur la droite de la machine ou, si des crédits sont disponibles, appuyez sur « BET ONE » pour jouer un crédit ou « BET MAX » pour jouer 3 crédits d'un coup.

Actionnez le bras du Bandit Manchot ou appuyez sur « SPIN ».



La touche « CASH CREDIT » permet de se faire payer en pièce le nombre de Crédits disponibles depuis le début du jeu.

Nombre de crédits
joués pour la partie
en cours



Gain de la partie en
cours

Nombre de crédits
disponible non
payés



Tableau des Gains

ONE COIN CALIFORNIA BETTER SYMBOL DOUBLES WINNING COMBINATION ONLY HIGHEST WINNER PAID WHEN CENTERED ON PAYLINE		EUROPE GAMING ALL PAYS IN COINS		TWO COIN CALIFORNIA BETTER SYMBOL PAYS 4 X WINNING COMBINATION EXCEPT BONUS SYMBOLS CALIFORNIA, CHERRY, STRAWBERRY AND BELL	
1st COIN		2nd COIN		3rd COIN	
800		1600		2500	
777		80	160	240	777
BAR BAR BAR		40	80	120	BAR BAR BAR
BAR BAR BAR		25	50	75	BAR BAR BAR
BAR BAR BAR		10	20	30	ANY TWO
ANY ANY ANY		5	10	15	ANY ONE
ANY ONE		2	4	6	





LE MUSI'CASINO



Sur notre **table exclusive** en forme de Jukebox Géant, les mises se font comme à la Roulette.

La différence : Le tirage est réalisé par ordinateur et diffusé sur un écran.



Sur le pourtour de la table, des champs supplémentaires vous permettent de jouer sur l'année de sortie du titre diffusé pendant le tirage.





LE BINGO EXPRESS

A tous les tours de jeu, un GAGNANT!



Avec notre **système de jeu exclusif**, scannez un QR CODE et transformez votre smartphone en carte de Bingo Express !

Le tirage, réalisé par notre croupier à l'aide d'un ordinateur, est diffusé sur un écran.



Le premier des joueurs à compléter sa « carte » et les lettres BINGO remporte la partie et au **minimum 5 fois sa mise**. Mais, plus il y a de joueurs à la partie, plus les gains sont élevés :

- de 2 à 5 joueurs : 5 fois la mise
- de 5 à 20 : autant de fois la mise qu'il y a de joueurs

