

ROULETTE

ÉLECTRONIQUE

BUT DU JEU

LA ROULETTE EST UN JEU DE HASARD DONT LE BUT EST D'ANTICIPER LE RÉSULTAT D'UNE BILLE LANCÉE SUR UN CYLINDRE EN ROTATION.

LES JOUEURS PEUVENT MISER SUR DES NUMÉROS, GROUPES DE NUMÉROS OU DES COULEURS.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. LE JOUEUR MISE SUR UN OU PLUSIEURS NUMÉROS À L'AIDE DE L'ÉCRAN TACTILE.
2. LE LANCEUR AUTOMATIQUE ANNONCE "FAITES VOS JEUX".
3. LE JOUEUR PEUT ENCORE MISER JUSQU'À L'ANNONCE "RIEN NE VA PLUS".
4. LE RÉSULTAT EST ANNONCÉ, LE NUMÉRO GAGNANT EST AFFICHÉ SUR LES ÉCRANS.
5. LES GAINS SONT CUMULÉS AUX CRÉDITS.
6. LE JOUEUR PEUT À NOUVEAU MISER POUR UNE NOUVELLE PARTIE.



TAPIS DE LA ROULETTE



RAPPORT DES MISES GAGNANTES

- | | | |
|---|---|--------------|
| 1 | SUR N° EN PLEIN | 35 X LA MISE |
| 2 | SUR 2 N° À CHEVAL | 17 X LA MISE |
| 3 | SUR UNE TRANSVERSALE (3N°) | 11 X LA MISE |
| 4 | CARRÉ (4N°) | 8 X LA MISE |
| 5 | SIXAIN (6N°) | 5 X LA MISE |
| 6 | SUR UNE COLONNE (12N°) | 2 X LA MISE |
| 7 | SUR UNE DOUZAINÉ (12N°) | 2 X LA MISE |
| 8 | CHANCES SIMPLES
(PAIR - IMPAIR - ROUGE-NOIR, MANQUE 1 - 18, PASSE 19-36) | 1 X LA MISE |

TABLEAU DES VOISINS

35	3	26	0	32	15	19
24	16	33	1	20	14	31
19	4	21	2	25	17	34
28	12	35	3	26	0	32
32	15	19	4	21	2	25
8	23	10	5	24	16	33
25	17	34	6	27	13	36
22	18	29	7	28	12	35
36	11	30	8	23	10	5
20	14	31	9	22	18	29
30	8	23	10	5	24	16
27	13	36	11	30	8	23
29	7	28	12	35	3	26
34	6	27	13	36	11	30
33	1	20	14	31	9	22
26	0	32	15	19	4	21
10	5	24	16	33	1	20
21	2	25	17	34	6	27
31	9	22	18	29	7	28
0	32	15	19	4	21	2
16	33	1	20	14	31	9
15	19	4	21	2	25	17
14	31	9	22	18	29	7
11	30	8	23	10	5	24
23	10	5	24	16	33	1
4	21	2	25	17	34	6
12	35	3	26	0	32	15
17	34	6	27	13	36	11
18	29	7	28	12	35	3
9	22	18	29	7	28	12
13	36	11	30	8	23	10
1	20	14	31	9	22	18
3	26	0	32	15	19	4
5	24	16	33	1	20	14
2	25	17	34	6	27	13
7	28	12	35	3	26	0
6	27	13	36	11	30	8

VOICI LE TABLEAU DES VOISINS QUI VOUS RENDRA SÛREMENT SERVICE LORS DE VOS SÉANCES DE JEU.

ASTUCE

Assurance

La première carte de la banque est un AS ?
Assurez-vous contre un Black Jack en appuyant sur la case "ASSURANCE" pour une mise égale à la moitié de votre mise initiale.
Le croupier fait Black Jack, votre assurance est payée 2 pour 1 sinon vous perdez votre mise assurance.

GAINS

- Vous battez le croupier avec un Black Jack : vous gagnez 1,5 fois votre mise
- Vous battez le croupier sans dépasser 21 : vous gagnez 1 fois votre mise
- Vous faites égalité avec le croupier : vous récupérez votre mise
- Votre score est supérieur à 21 ou inférieur à celui du croupier : votre mise est perdue

Notre personnel est à votre disposition pour vous guider dans vos premiers pas.

JOUER COMPORTE DES RISQUES : DÉPENDANCE, ISOLEMENT ...
APPELEZ LE 09 74 75 13 13 (APPEL NON SURTAXÉ).
L'accès aux salles de jeu est réservé aux personnes majeures et non interdites de jeu (pièce d'identité obligatoire).

BLACK JACK

RÈGLE DU JEU



CASINO
des Dunes

La Faute-sur-Mer (85)

☎ 02 51 27 10 29

f www.casinodesdunes.com

OBJECTIF

Obtenez un score supérieur à celui du croupier sans dépasser 21.

Avant de vous lancer dans le jeu, insérez un billet ou un ticket de jeu.
Les mises minimales et maximales autorisées sont affichées sur l'écran de jeu tactile.

Valeur des cartes au BLACK JACK :



= 1 ou 11 points au choix.



= 10 points.

Les autres cartes ont leur valeur faciale entre 2 et 10 points.

Vous obtenez 21 points en 2 cartes, c'est un "BLACK JACK", le meilleur jeu !



DÉROULEMENT DU JEU



"Faites vos jeux"

Placez votre mise dans la ou les case(s) face à vous.

Le croupier distribue ensuite 2 cartes visibles à chaque joueur et s'en distribue 1 face visible.



Après avoir regardé vos cartes et celle du croupier, vous avez 2 possibilités :



Le score de vos 2 cartes vous satisfait, appuyez sur la case "RESTER",



Vous souhaitez tirer des cartes supplémentaires pour vous rapprocher de 21, appuyez sur la case "DONNER".

Selon votre jeu, vous pouvez aussi ...



Doubler

Si vous considérez avoir un beau jeu, doublez votre mise de départ pour augmenter vos gains en appuyant sur la case "DOUBLER".

Dans ce cas, le croupier vous distribue une seule carte supplémentaire.



Partager

Si vous avez 2 cartes identiques (une paire), vous pouvez créer 2 jeux indépendants, appuyez sur la case "SPLIT".

Ajoutez une mise égale à votre mise initiale, le croupier vous distribue alors autant de cartes que vous le souhaitez pour constituer vos 2 jeux.

Quand votre jeu est terminé, le croupier tire une ou plusieurs cartes jusqu'à obtenir 16 points et s'arrête de jouer à partir de 17 points. Si le croupier obtient plus de 21, il perd automatiquement.



Abandonner

La Case "SURRENDER" permet de se retirer de la main en cours et de recevoir la moitié de sa mise en retour.