

Casino Games™



SEGA®

Instructions de chargement:

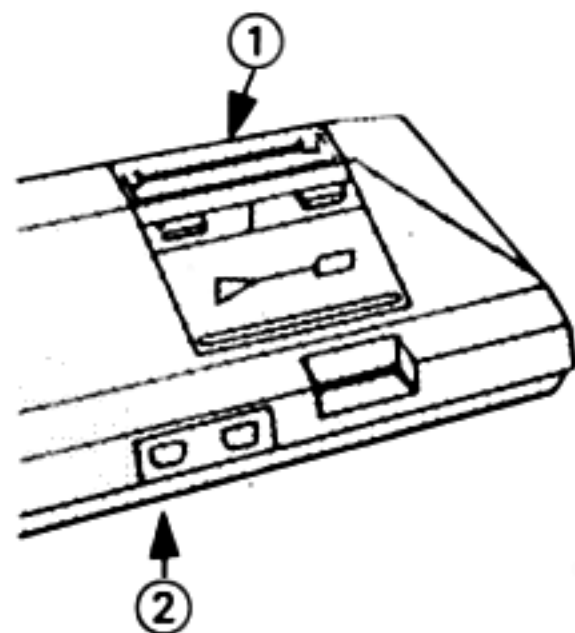
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega.
- ② Introduisez le bloc de commande 1.



Les Jeux de Casino (Casino Games™)

Asseyez-vous et mettez-vous à l'aise, Madame ou Monsieur. Vous allez bientôt faire partie du monde des grands joueurs! Vingt-et-un, poker, baccara, machines à sous. Et si jamais vous vous en lassez, vous pouvez faire quelques parties de flipper!

Si vous êtes assez chanceux, vous ferez fortune. Si vous jouez mal aux cartes ou si vous avez de la déveine, vous risquez de vous faire dévaliser, mais ce jeu vous permet d'apprendre à bien jouer sans vous faire risquer un sou!

Maintenant, faites vos jeux. Le donneur vous attend. Et rappelez-vous que vous êtes là pour gagner. Ne leur donnez jamais l'occasion de vous voir perdre votre sang froid!

- Poker
- Blackjack (Vingt-et-un)
- Baccara
- Machines à sous
- Flipper

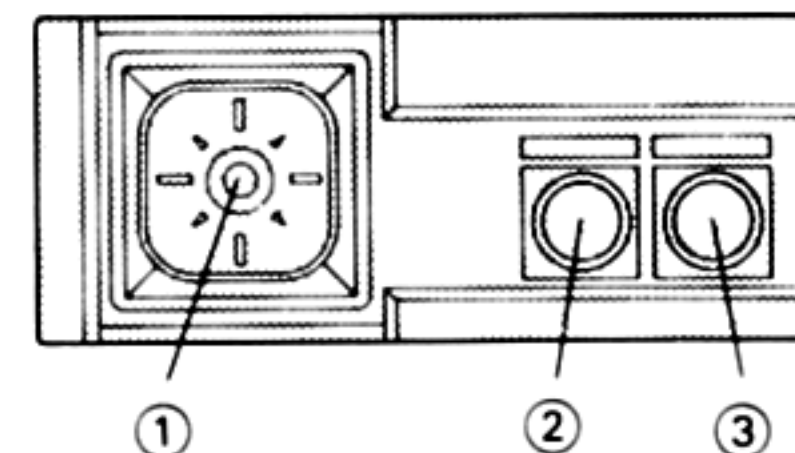
Introduction aux Jeux de Casino

Le Casino offre cinq jeux différents: poker, vingt-et-un, baccara, machines à sous et flipper. Pour chaque jeu, imaginez que vous êtes dans une salle, dans un vrai casino à Las Vegas, Reno ou Atlantic City. Ainsi, vous pouvez passer d'un jeu à l'autre aussi facilement que si vous sortiez d'une salle à l'autre.

L'objectif principal des Jeux de Casino est de bien s'amuser.

Contrôles

- ① **Bouton directionnel (Bouton D):**
Déplace le curseur.
Augmente, baisse les paris.
- ② **Touche 1:**
Annule les sélections. Vous permet de sortir d'une salle pour aller à l'écran de sélection.
- ③ **Touche 2:**
Confirme une sélection.



Bienvenue Casino

Sur l'écran des titres, appuyez sur la Touche 1 pour commencer le jeu. Ecrivez un nom d'inscription. Vous pouvez aller jusqu'à dix caractères.

Pour introduire votre nom:

1. Tournez le Bouton D pour déplacer la pièce de monnaie et sélectionnez Monsieur ou Madame. Confirmez la sélection en appuyant sur la Touche 2.
2. Utilisez le Bouton D pour sélectionner les lettres pour écrire votre nom. Confirmez chaque lettre en appuyant sur la Touche 2. Appuyez sur la Touche 1 pour reculer d'une lettre et vous permettre ainsi de corriger.
3. Sélectionnez ⇨ ou ⇐ et appuyez sur la Touche 2 pour vous déplacer à gauche ou à droite.
4. Ensuite, déplacez le curseur vers (ENTER) et appuyez sur la Touche 2. Si vous ne voulez pas mettre votre nom, il suffit de sélectionner (ENTER) et l'ordinateur choisira un nom pour vous.



Comptoir des renseignements

Dès que vous mettez votre nom, vous allez automatiquement vers l'écran des renseignements, vous permettant de vérifier votre compte.

Si vous avez déjà joué et si avez un compte au Club Sega, vous pouvez retirer votre argent et commencer à jouer aux jeux de votre choix.

Si vous n'avez pas encore joué ou bien si votre dernière tentative n'a pas été trop favorable, répondez NON et Sega vous accordera une avance de \$500. Bonne chance!



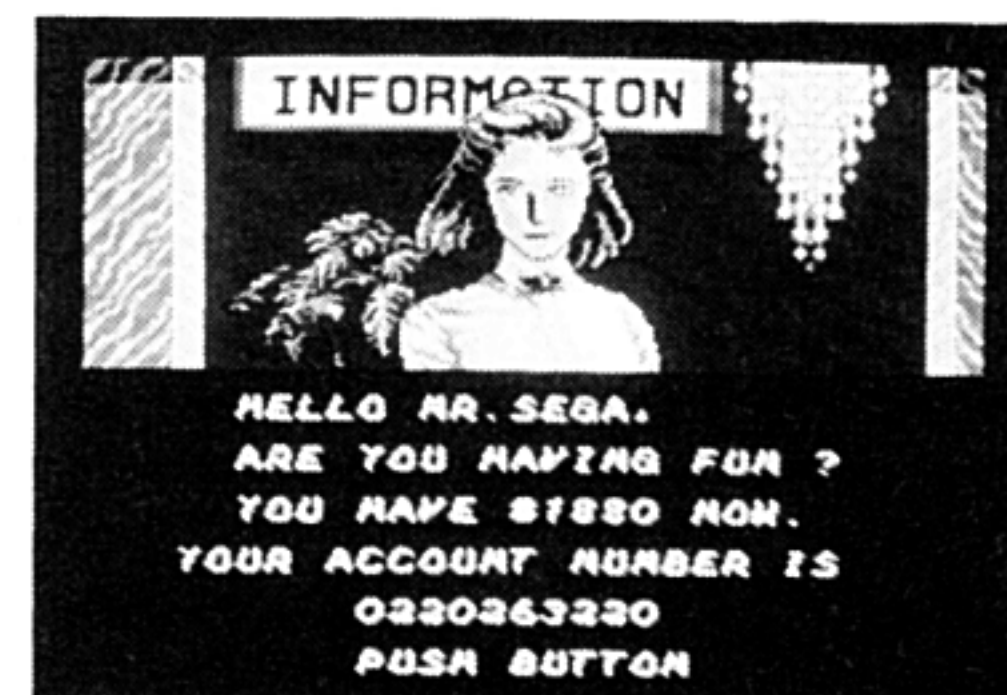
Ouverture d'un compte

Si vous avez gagné plus de \$1 000 pendant le jeu, vous pouvez ouvrir un compte en vous adressant au comptoir des renseignements.

Allez au comptoir des renseignements en appuyant sur la Touche 1 pour vous faire sortir du jeu. Sélectionner les renseignements et appuyer sur la Touche 2. En suivant les instructions sur la fenêtre de renseignements, vous recevrez un numéro de compte. N'OUBLIEZ SURTOUT PAS DE L'ECRIRE! En l'écrivant, vous revenez au casino muni de tout votre argent.

A noter:

Pour retirer de l'argent de votre compte, votre nom et votre numéro de compte doivent correspondre exactement à ce que vous avez écrit au jeu précédent.



Fin de jeu

Il y a deux façons de terminer. Soit, vous faites faillite: Le jeu s'arrête et vous êtes obligé de recommencer dès le début.

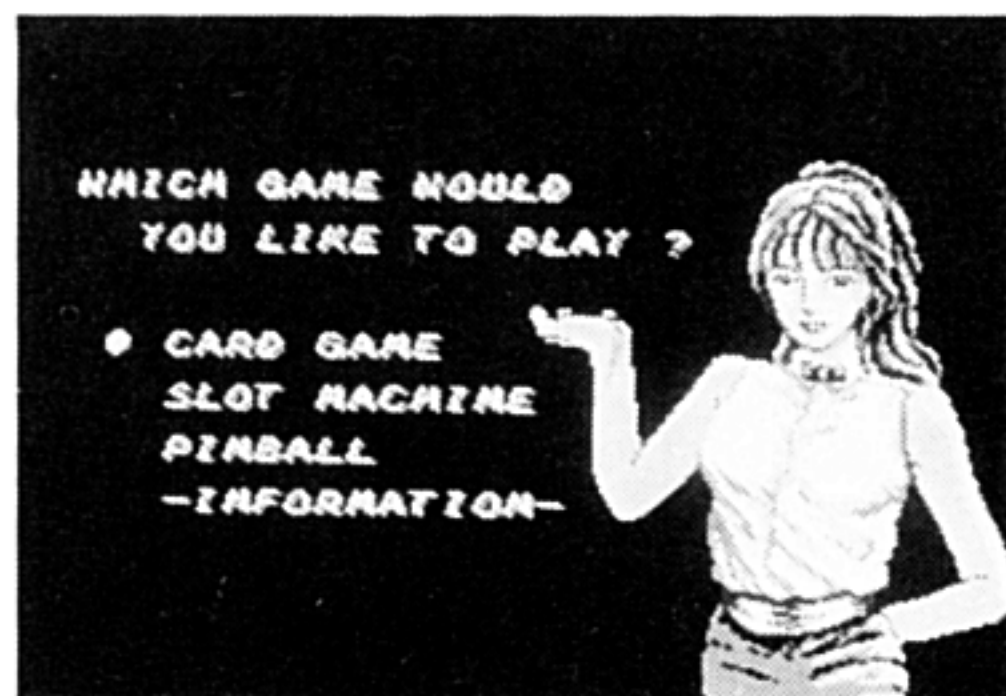
Soit, vous faites \$1 million: Vous mettez la banque en faillite et vous sortez gagnant!

Salles de jeux

Il y a trois salles de jeux dans les Jeux de Casino: la salle des JEUX DE CARTES (CARD GAME), la salle de la MACHINE A SOUS (SLOT MACHINE), la salle de FLIPPER (PINBALL). La salle des JEUX DE CARTES comprend trois jeux: POKER, VINGT-ET-UN (BLACKJACK) et BACCARA.

Sélectionnez votre jeu au moyen du Bouton D et confirmez cette sélection en appuyant sur la Touche 2.

Pour les jeux de cartes, choisissez votre jeu et confirmez par la Touche 2.



☆ Poker

Les règles pour le poker Sega sont les mêmes que celles du "draw poker". On donne cinq cartes à chaque joueur. Chacun a le droit d'échanger jusqu'à quatre cartes. La meilleure main gagne.

Ce jeu se déroule face à face, le joueur contre l'ordinateur. Vous pouvez sélectionner parmi quatre adversaires différents à partir du menu sur l'écran de l'ordinateur.

Après avoir sélectionné votre adversaire, appuyez sur la Touche 2 pour vous diriger sur la table de cartes.

Au cours du jeu, vous verrez quelques mots clés de poker sur les sous-écrans. Les voici pour vous permettre de les apprendre avant de commencer le jeu.



Terminologie du poker

ANTE (PREMIERE MISE):

Montant minimum pour entrer dans le jeu. Lorsque les joueurs augmentent l'enjeu, les cartes sont distribuées.

BET (PARIER):

Vos paris pendant le jeu. Vous pariez que votre main est meilleure que celle de votre adversaire.

PASS (PASSER):

Tactique pour vous renseigner sur la main de votre adversaire. Vous "passez" pour voir le montant qu'il va parier.

FOLD (REPLIER):

Si vous pensez que votre main est trop faible pour gagner... et que vous ne voulez pas essayer de "bluffer" ou de tromper votre adversaire pour qu'il quitte le jeu, vous pouvez replier votre main. Mais vous perdez l'argent que vous avez déjà parié sur cette main.

CALL (APPELER):

Pour égaler le pari que votre adversaire vient de jouer.

RAISE (RELANCER):

Si vous avez une bonne main, vous pouvez "relancer" ou augmenter votre pari. Le montant que vous pouvez relancer dépend des limites que vous avez fixées concernant vos paris.

STAND (RESTER):

Ceci veut dire que vous ne pariez plus. Vous défiez votre adversaire de vous montrer ses cartes.

Rang des cartes:

Les as sont les plus forts... les deux, les plus faibles. As, roi, dame, valet, dix, neuf, huit, etc.

Comment jouer au poker

Placez votre première mise avant de tirer les cartes. Le montant de cette mise dépend de la quantité d'argent à votre disposition. L'ordinateur en décidera.

Étudiez vos cartes pour déterminer si vous voulez continuer à jouer. Si vous voulez arrêter cette main, sélectionnez "replier".

Si vous décidez de continuer, sélectionnez "parier" ou "passer" et appuyez sur la Touche 2.

Si vous sélectionnez "parier", les mots "appeler", "rester" et "relancer" apparaissent sur l'écran. Choisissez-en un.

Si vous sélectionnez "passer", votre adversaire pariera le premier. Vérifiez le montant du pari et sélectionnez "appeler", "relancer", ou "replier".

Si vous choisissez "relancer", l'écran vous montrera le montant d'argent dont vous disposez. Utilisez le Bouton D pour augmenter votre pari et appuyer sur la Touche 2 pour entrer votre pari.

Si votre adversaire appelle, vous pouvez relancer: trois fois pendant un pari.

Si votre adversaire choisit l'appel et que vous ne voulez pas relancer, sélectionnez "rester". Ensuite, vous pouvez échanger les cartes que vous ne voulez pas garder.

Pour changer une carte, déplacez le curseur triangulaire vers la carte/les cartes que vous voulez changer et appuyez sur la Touche 2 pour les mettre en relief.

Les cartes mises en relief seront changées quand vous appuyez sur la Touche 1.

Une fois que les cartes sont changées, sélectionnez appeler, rester, relancer ou replier, selon votre dernière main. Votre adversaire peut encore relancer. Vous pouvez également relancer au-dessus de ce pari.

Après avoir changé des cartes et après deux paris, les deux mains de poker sont montrées et la meilleure main gagne.

Si vous voulez sortir de ce jeu ou changer d'adversaires, attendez la fin de la main que vous êtes en train de jouer, puis appuyez sur la Touche 1. Vous retournerez à l'écran de sélection des jeux.

Mains de poker

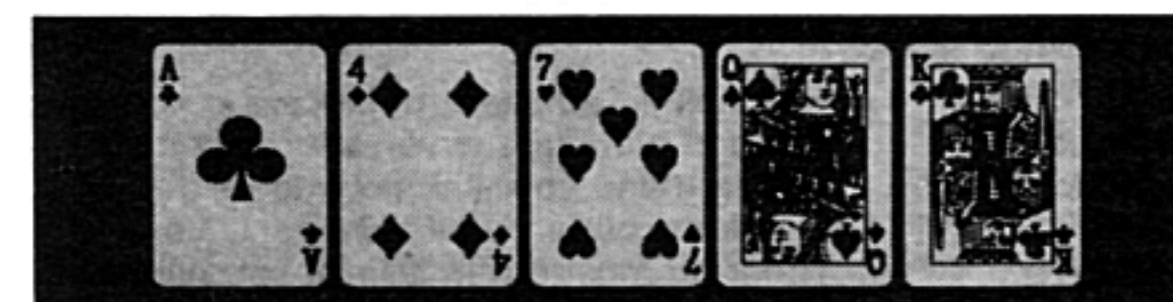
Gagner ou perdre dépend du rang des mains de poker. Si les mains sont pareilles, celle ayant les cartes les plus élevées gagne.

Voici les mains reconnues dans le "draw poker".

① SANS PAIRE (NO PAIR):

Les cinq cartes sont différentes.

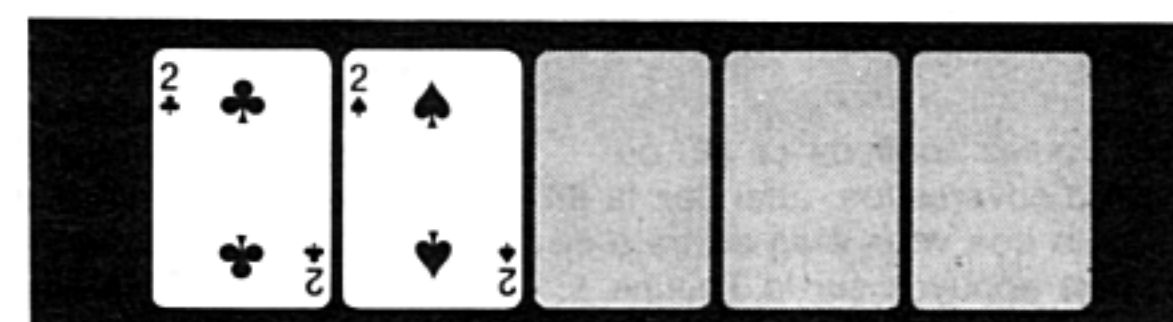
①



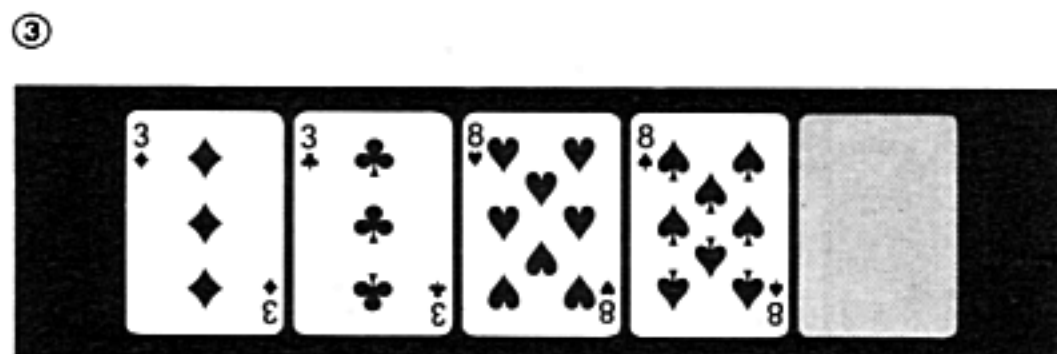
② UNE PAIRE (ONE PAIR):

Deux cartes ont les mêmes valeurs.

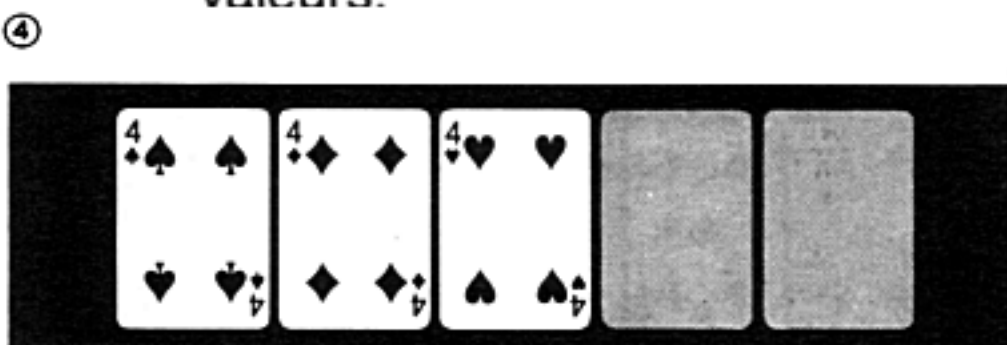
②



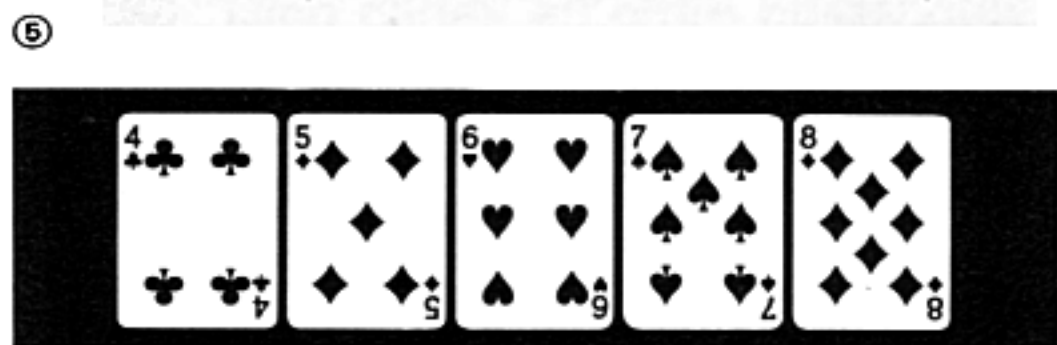
- ③ **DEUX PAIRES (TWO PAIRS):**
Deux unités de paires.



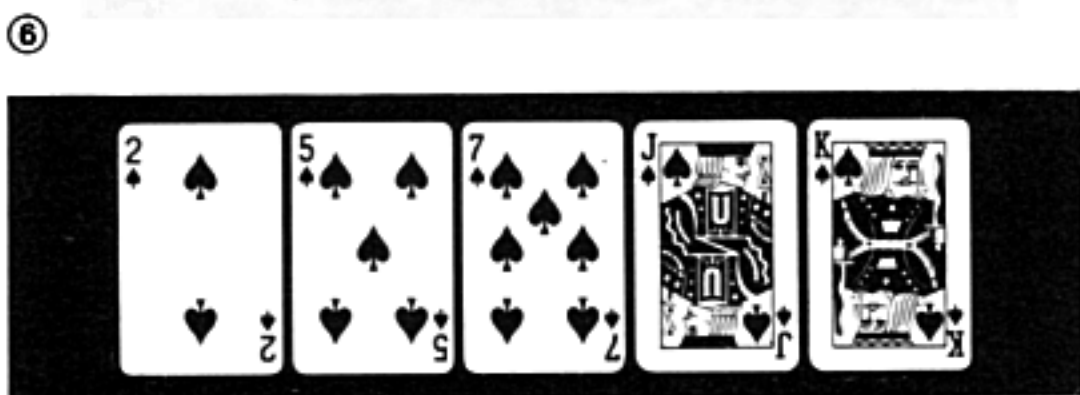
- ④ **BRELAN (THREE OF A KIND):**
Trois cartes ayant les mêmes valeurs.



- ⑤ **QUINTE (STRAIGHT):**
Cinq cartes en ordre numérique.



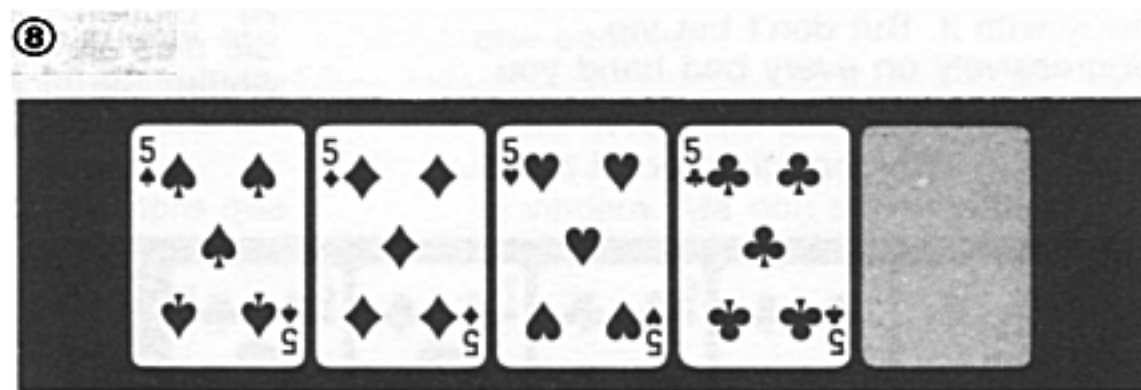
- ⑥ **FLUSH:**
Cinq cartes de la même couleur.



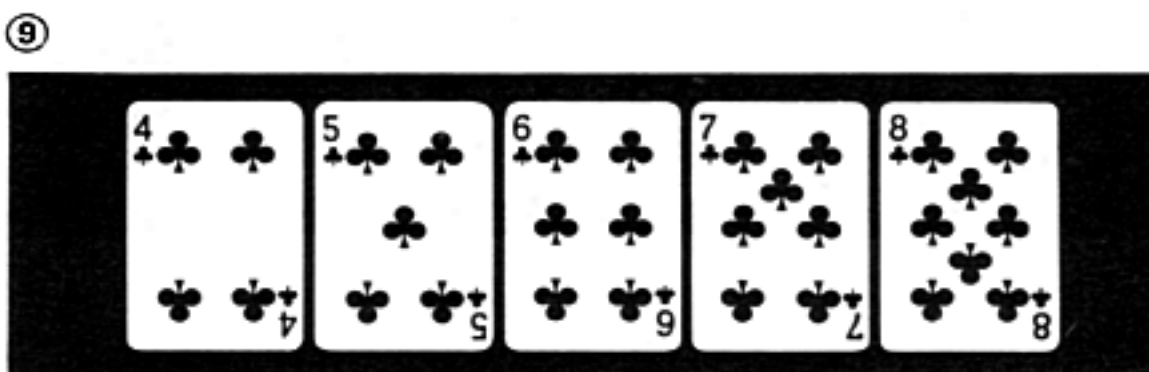
- ⑦ **FULL HOUSE:**
Combinaison d'une paire et d'un brelan.



- ⑧ **CARRÉ (FOUR OF A KIND):**
Quatre cartes ayant les mêmes valeurs.



- ⑨ **QUINTE FLUSH (STRAIGHT FLUSH):**
Cinq cartes en ordre numérique, de la même couleur.



- ⑩ **FLUSH ROYAL:**
Dix, valet, dame, roi, as de la même couleur. Une main extrêmement rare en poker!



Lorsqu'aucun des deux joueurs n'a de paire, celui ayant la carte la plus élevée gagne.

Parfois, quand votre main est faible, vous pouvez tromper votre adversaire et lui faire croire que vous avez une bonne main en pariant agressivement. C'est ce qu'on appelle "BLUFFER"! Il s'agit d'un art délicat employé par les plus grands maîtres de poker.

Tuyaux sur le poker

- Essayez de deviner la main de votre adversaire selon le nombre de cartes qu'il change.
- Votre adversaire essaiera de vous bluffer. Bluffez à chaque fois que cela peut marcher. Mais ne pariez pas excessivement sur chaque main faible que vous recevez!

☆ **Blackjack (Vingt-et-un)**

Le vingt-et-un est un jeu très facile à comprendre et à jouer. Les joueurs commencent par deux cartes. L'objectif est de se rapprocher du vingt-et-un autant que possible sans "buster", c'est à dire sans dépasser le vingt-et-un. Si vous le dépassez, vous perdez. Mais si vous allez au-dessus des cartes du donneur, vous gagnez!

Voici quelques mots clés du vingt-et-un:

CARTE (HIT):

Le donneur vous donnera une autre carte.

RESTER (STAND):

Vous ne voulez plus de cartes.

NATUREL:

Si vos deux premières cartes comprennent à la fois un As et une carte ayant une valeur de dix (dix, valet, dame, roi) vous avez un vingt-et-un "naturel". Le donneur vous payera automatiquement!

DIVISER (SPLIT):

Si vous avez deux cartes ayant les mêmes valeurs de points, tels que 6, 6 ou 8, 8 vous pouvez diviser votre main et faire des hits sur chacune. Il faut également doubler votre pari.

DOUBLER (DOUBLE):

Si vos deux premières cartes totalisent 9, 10 ou 11, vous pouvez "doubler" en doublant le montant de votre mise. Le donneur vous distribuera une carte de plus, face dessous. Vous pariez que vous vous rapprochez du vingt-et-un avec cette dernière carte.

ASSURANCE (INSURANCE):

Si le donneur montre un as, l'assurance est un pari équivalent à 50% de votre pari actuel que le donneur a effectivement "vingt-et-un".

POUSSER (PUSH):

Si vous et le donneur avez le même total de points, il s'agit de pousser ou avoir match nul.

Valeur des cartes:

As vaut 1 ou 11, selon votre main
10, valet, dame, roi valent 10 points chacun.
2 – 9 ont la même valeur que leur chiffre indique.

Comment jouer au vingt-et-un

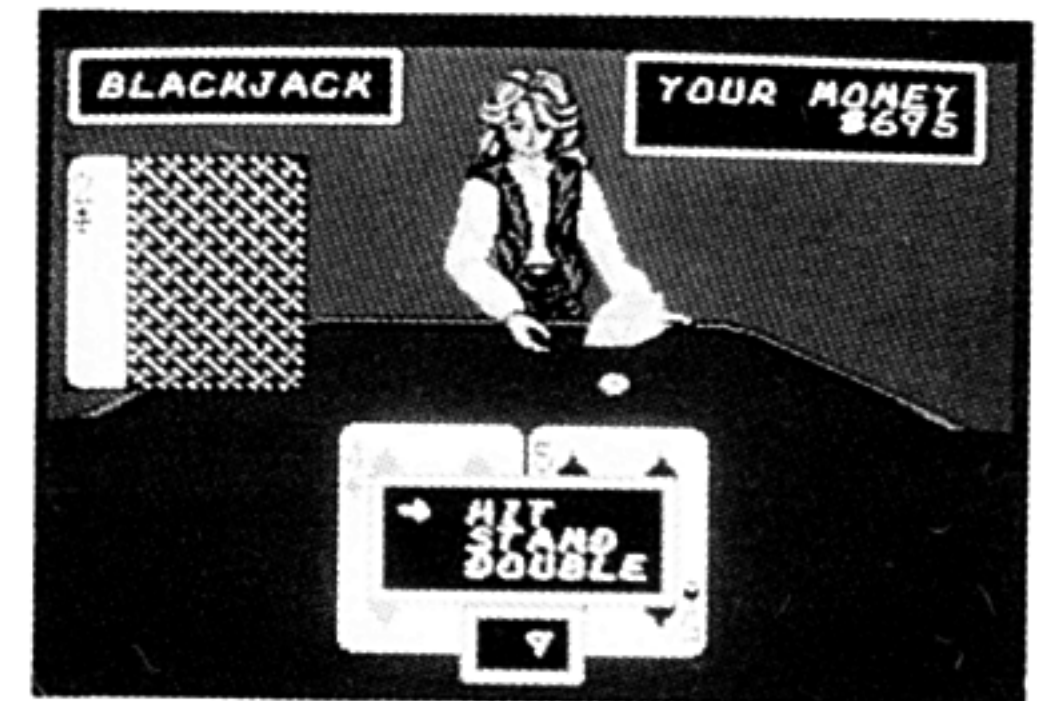
Sélectionnez le vingt-et-un à partir du menu des jeux de cartes et appuyez sur la Touche 2.

Sur la table de vingt-et-un, vous verrez un écran indiquant les montants minimum et maximum de paris. En appuyant sur la Touche 2, vous pouvez recommencer à parier. Utilisez le Bouton D pour augmenter votre mise. Vous ne pouvez pas aller en-dessous du minimum, sauf en perdant de l'argent et vous rangeant ainsi dans une catégorie plus faible de paris.

Si le montant de votre mise est correcte, appuyez sur la Touche 2. Vous recevrez deux cartes.

Sélectionnez sur le menu: cartes, rester, diviser ou doubler, selon la valeur de vos cartes.

Si vous avez deux as, ils seront divisés automatiquement et vous recevrez une carte pour chaque as.



Sélectionnez "carte" pour en avoir une autre. Vous pouvez en demander jusqu'à ce que vous soyez satisfait de vos points totaux ou jusqu'à ce que vous dépassiez vingt-et-un. Le joueur s'approchant le plus de vingt-et-un gagne, sauf si vous ou le donneur dépassez ce chiffre ou si vous faites match nul.

Si le donneur a déjà deux cartes totalisant 16 ou moins au préalable, il doit demander une carte. Si celui-ci a 17 ou plus, il doit rester. Diviser, doubler et assurance peuvent être sélectionnés après révision de vos cartes et de celles montrées par le donneur.

Pour sortir de la table de jeu, appuyez sur la Touche 1 et revenez à l'écran de sélection des jeux.

Tuyaux sur le vingt-et-un

Quelle que soit votre habileté au vingt-et-un, il existe toujours un élément de chance. Voici quelques situations où vous pouvez demander une autre carte:

- Si le donneur montre une carte ayant une valeur de 6 ou moins et que vous avez entre 12 et 16, ne demandez plus de carte.
- Si vous avez entre 3 et 11, demandez une carte.
- Si le donneur montre une valeur de 10, demandez une carte.
- Doublez contre tout sauf lorsque le donneur montre un 10 ou un as.
- L'assurance, c'est bon pour tout le monde!
- Diviser ou doubler peuvent vous faire gagner beaucoup d'argent... ou vous coûter très cher! Les employer prudemment.

☆ Baccara

Le baccara est le jeu favori de l'agent secret 007! C'est le jeu de cartes le plus facile à jouer.

Le jeu est décidé par le total à un chiffre de deux ou trois cartes. Le point le plus élevé que vous pouvez avoir est 9. Plus votre total est faible, moins vous aurez de chances de gagner.

Le jeu est contrôlé automatiquement. Après avoir placé votre mise, le donneur distribuera deux cartes pour vous et deux pour lui-même. Si nécessaire, une troisième carte est tirée pour vous ou pour le donneur.

Comment gagner des points au baccara

Le point le plus élevé au baccara est 9. Voici comment arriver aux points totaux des cartes:

As = 1 point.

2 - 10 = valeur nominale.

Valet, dame, roi = 0.

Puisque 9 est le nombre de points total le plus élevé que vous pouvez avoir, 10 points sont soustraits de la valeur totale de vos cartes.

Par exemple, un nombre de points total de 7, 17 ou 27 égalera au même... 7 points!

Mots clés du baccara

STAND (RESTER):

Ne pas tirer la troisième carte.

NATURAL (NATUREL):

Si le nombre de points total de vos deux premières cartes est 8 ou 9, vous avez un "naturel" et une troisième carte n'est pas tirée pour vos adversaires. Ils doivent jouer leur total original contre votre naturel.

DRAW (TIRER):

Prendre une troisième carte.

Comment jouer au baccara

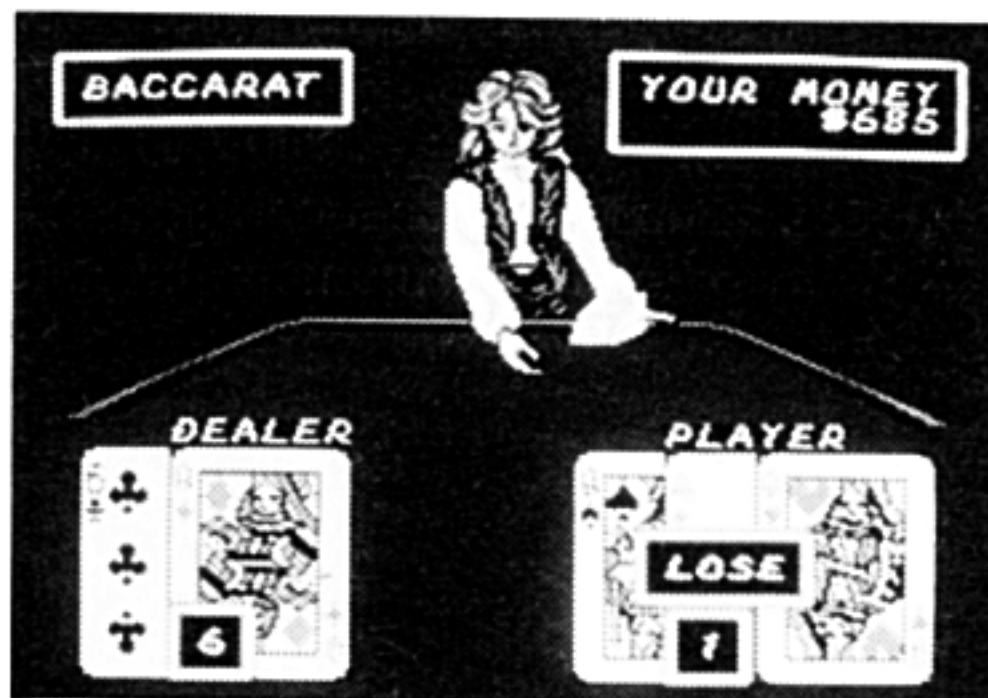
Sélectionnez baccara du menu des jeux de cartes et appuyez sur la Touche 2.

A table, vous verrez affichés les paris minimum et maximum. Appuyez sur la Touche 2 pour faire distribuer les cartes. Après le guidage, utilisez le Bouton D pour faire afficher le montant que vous voulez parier et appuyez sur la Touche 2.

Après avoir placé votre mise, les cartes sont retournées et le jeu continue automatiquement. Les gagnants et perdants sont affichés et vous allez au prochain tour.

Pour sortir de la salle de baccara, appuyez sur la Touche 1 après la fin du tour et revenez au menu de sélection des jeux.

Puisque le jeu progresse automatiquement, il n'y a pas de tuyaux. Tout simplement, il faut bien surveiller votre argent!



☆ Machines à sous

Les fameuses machines à sous de Sega sont des jeux très faciles. Sélectionner machine à sous au menu et appuyez sur la Touche 2. Ceci vous amènera vers la salle des machines à sous.

① Bouton D:

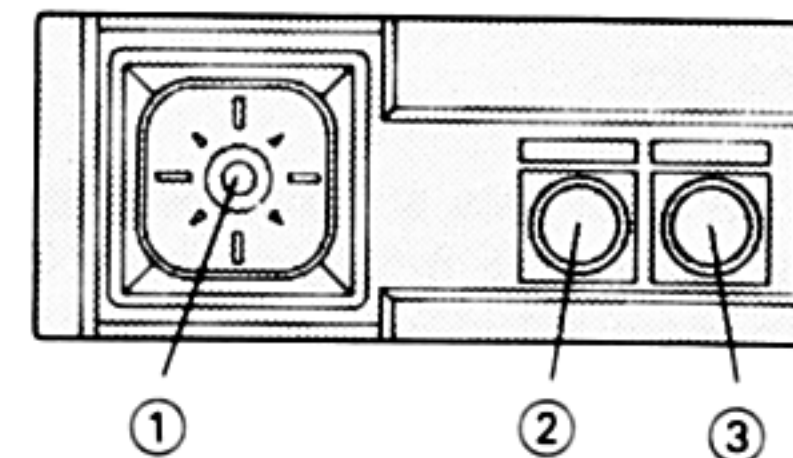
Déplace le curseur pour permettre des sélections.

② Touche 1:

Annule la sélection.

③ Touche 2:

Confirme la sélection.



Comment jouer à la machine à sous

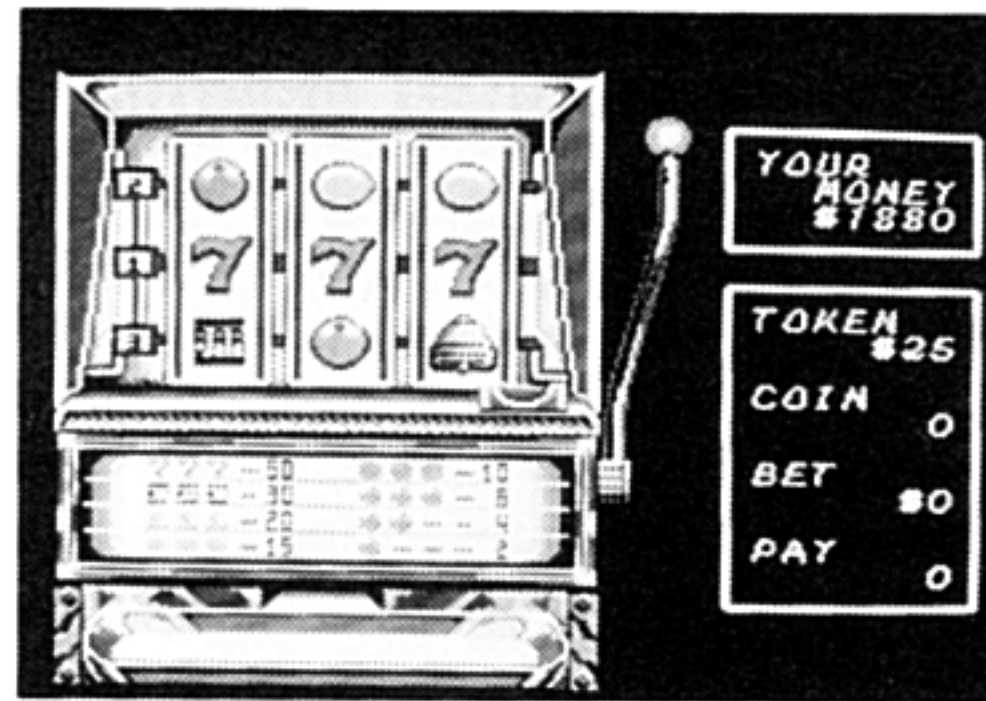
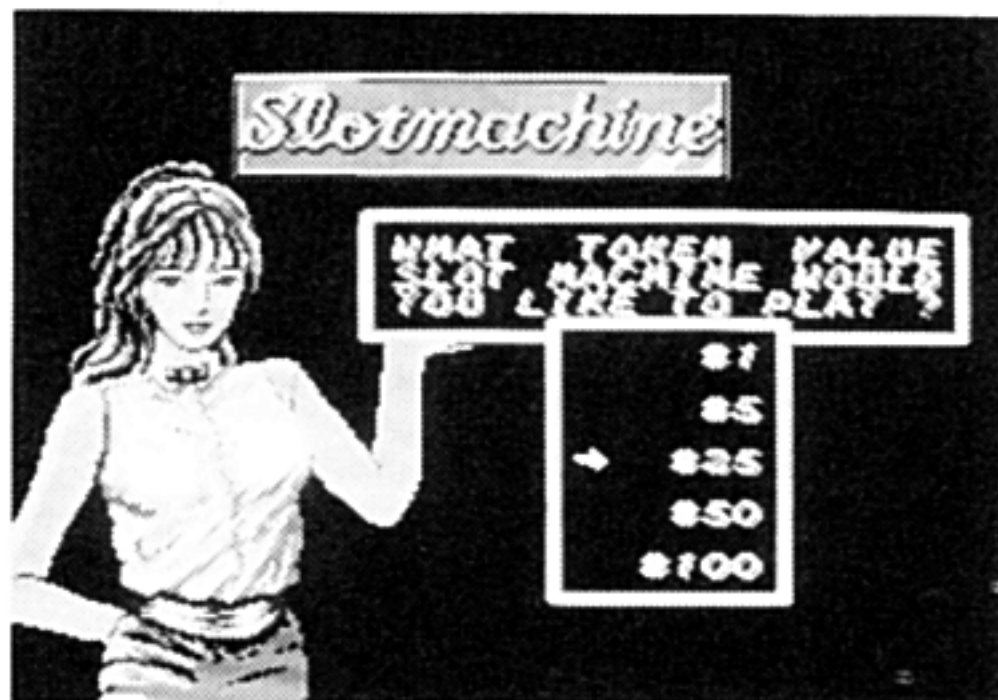
Sélectionnez "machine à sous" à partir du menu de sélection des jeux et appuyez sur la Touche 2. Avant de jouer, il faut choisir la devise à utiliser.

Choisissez le bon jeton grâce au Bouton D et appuyez sur la Touche 2 pour commencer.

Pour jouer, appuyez sur la Touche 2 et mettez les jetons dans la machine à sous. Vous pouvez jouer avec neuf jetons au maximum. Puis appuyez sur la Touche 1 pour mettre les roues en route. Si vous arrivez à une combinaison gagnante, vous serez payé... si vous avez joué la ligne qui gagne!

Bien que vous puissiez jouer avec n'importe quel nombre de jetons de 1 à 9, la machine à sous n'a que trois lignes gagnantes. Si vous y mettez deux jetons et le jeu met une combinaison gagnante sur la troisième ligne, vous ne serez pas payé. La machine ne payera que les lignes allumées. Vos meilleurs paris seront donc placés sur des multiples de trois.

Si vous faites une erreur, 4 jetons par exemple, les pièces supplémentaires seront utilisées pour les prochaines lignes. Dans un pari de 4 jetons, la ligne numéro 1 payera le double, tandis que les lignes deux et trois ne payeront que ce qui est enregistré dans la machine.



Combinaisons gagnantes

Voici les combinaisons que la machine paye.

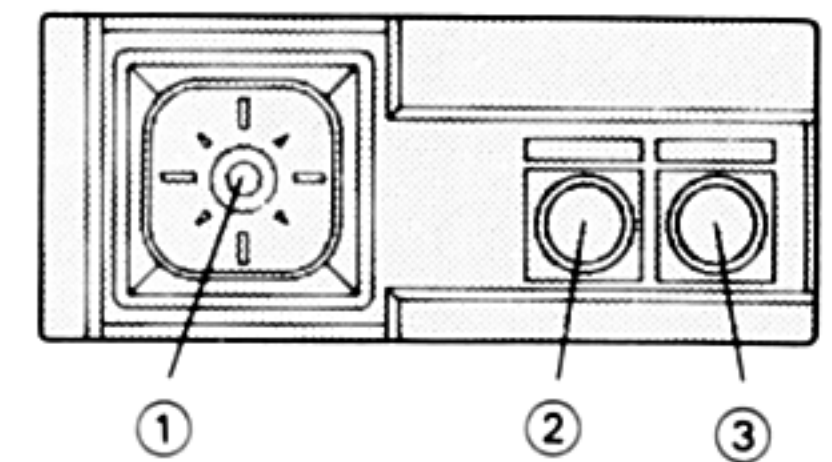
777	- 50	777	- 10
77	- 30	77	- 6
7	- 20	7	- 4
	- 15		- 2

☆ Flipper

Vous n'avez pas besoin de fiches ni de jetons pour jouer au flipper. C'est un bon moyen de se détendre à la suite de quelques parties de jeux d'argent!

Jouer au flipper

- ① **Bouton D:**
Contrôle le flipper de gauche.
- ② **Touche 1:**
Lance les boules. Pour donner de l'effet.
- ③ **Touche 2:**
Contrôle le flipper de droite.



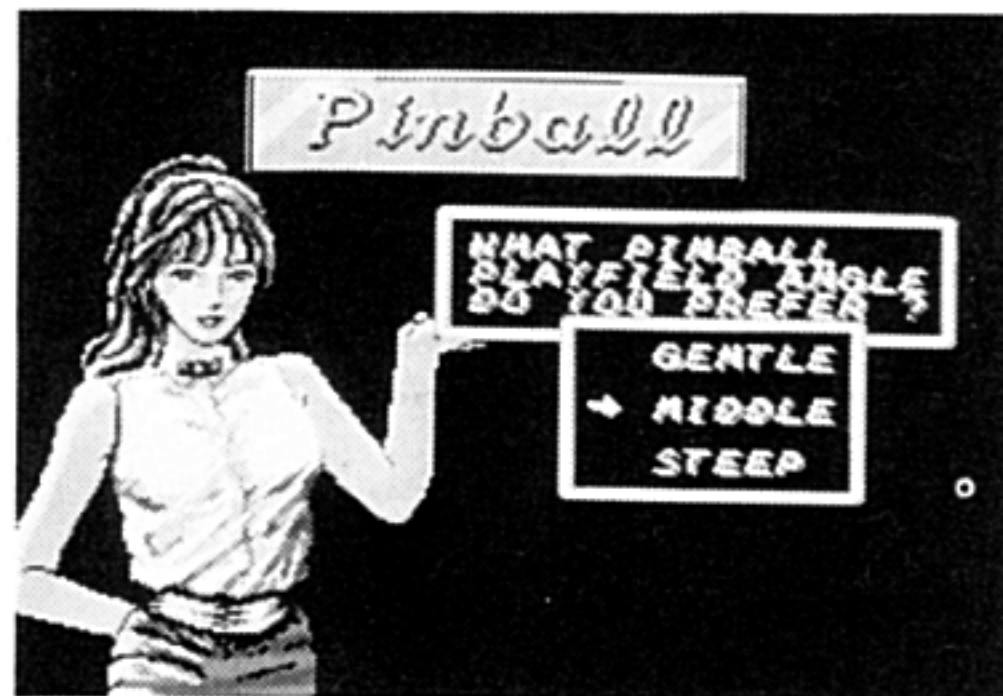
Après avoir sélectionné le flipper à partir du menu de sélection de jeux, il faut choisir la pente ou l'angle du jeu de flipper.

Utilisez le Bouton D pour sélectionner GENTLE (DOUCE), MIDDLE (MOYENNE) ou STEEP (RAIDE). Appuyez sur la Touche 2 pour commencer à jouer.

Quand la machine à flipper apparaît, vous pouvez lancer la boule en appuyant sur la Touche 1. Regardez la mesure de puissance sur le côté droit de la machine. Vous vous en servez pour estimer la force de la boule quand elle entre dans la machine.

Le Bouton D et la Touche 2 sont utilisés pour vos flippers afin de faire dévier la boule et la faire retourner dans la machine. Si la boule tombe dedans, vous la perdez et vous n'aurez que deux boules de plus pour jouer.

Vous gagnez des points en faisant rebondir la boule à travers des pare-chocs, des cibles de chute et autres appareils dans la machine.



Pour marquer les points au flipper

Vous recevez des points à chaque fois que la boule touche le pare-chocs ou la cible de chute. Toutefois, il existe plusieurs moyens de bien augmenter vos points.

Le frappeur du haut augmente les points quand les couleurs des lampes à l'entour changent. Le frappeur commence à 100 points et s'accroît à 200 points, 400 points et finalement à 800 points à chaque fois que la boule touche les lampes. Après 800 points, le frappeur retourne à 100 points.

Quand toutes les trois cibles de chute s'abaissent, la lampe du point de roulement située juste en-dessous s'allume. Quand la boule passe par le point de roulement, la touche de renvoi de droite s'ouvre. Si la boule va vers la touche de renvoi, les points de frappeur augmenteront par 100, et même jusqu'à 1 000 points de cette façon.

Si toutes les cibles de chute du milieu sont enfoncées, la lampe de la porte du lanceur s'allumera. Si la boule traverse la porte du lanceur, un récipient de boule apparaîtra entre les flippers pour garder votre boule dans le jeu.

Voici un moyen d'avoir des boules supplémentaires. Frappez toutes les cibles de chute inférieures. Passez la boule à travers les deux points de roulements inférieurs de droite pour allumer la lampe. La touche de renvoi de gauche s'ouvrira. Si la boule va vers la touche de renvoi, les deux points de roulements inférieurs de gauche s'allumeront. Maintenant, si la boule passe à travers l'un ou l'autre des points de roulement inférieurs, vous aurez une boule supplémentaire.

Pour multiplier les points, passer la boule à travers les trois points de roulements supérieurs. A chaque fois que vous le faites, le point de roulement s'allumera. Quand toutes les lampes sont allumées, un indicateur de bonus s'allumera également. A chaque fois que les points de roulements sont touchés tous les trois, la lampe s'allumera, jusqu'à un multiple de six fois les points actuels.

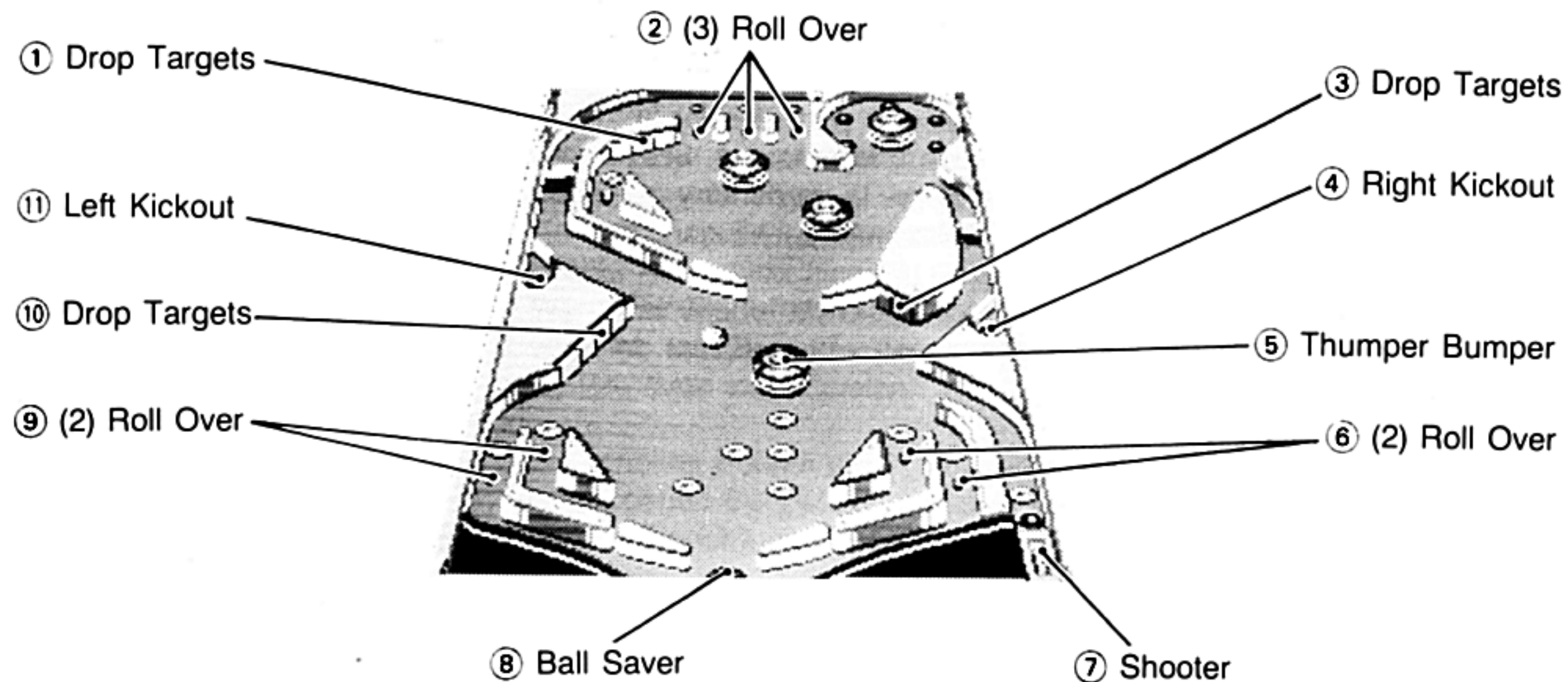
Tuyaux sur le flipper

- Appuyez sur la Touche 1 pour donner de l'effet au cours du jeu. Mais rappelez-vous qu'un effet trop fort peut faire basculer la machine.
- Le contrôle du flipper est essentiel. Si vous frappez trop tôt, le retour de la boule sera lent. Si vous frappez trop tard, la boule se mettra dans un mauvais angle. Synchronisez bien votre jeu selon la pente de la table.

La machine à flipper

- ① Cibles de chute
- ② (3) Point de roulement
- ③ Cibles de chute
- ④ Touche de renvoi de droite
- ⑤ Frappeur

- ⑥ (2) Point de roulement
- ⑦ Lanceur
- ⑧ Récipient de boules
- ⑨ (2) Point de roulement
- ⑩ Cibles de chute
- ⑪ Touche de renvoi de gauche



SEGA®

Printed in Japan