

### ANIMATION CASINO ÉVÉNEMENTIEL

Les Jeux de Casino se prêtent particulièrement bien à tous vos événements, tant en cocktail dînatoire qu'en apéritif pour un dîner, et lorsque vous voulez que chacun de vos invités participe.

Nous vous proposons plusieurs tables de jeux: la Roulette, la Boule, le Black-jack, le Stud-Poker, le Punto-Banco, le chuck-a-luck, la Triche.

Chaque table est animée par un croupier(e) en tenue qui encadre le jeu et explique les règles des jeux aux participants. Il est possible de faire intervenir du personnel bilingue français et anglais.

À l'accueil, des billets factices sont distribués qui sont ensuite échangés aux tables contre des jetons. Les jeux durent environ 2h, puis une vente aux enchères à l'aveugle d'une vingtaine de minutes est organisée (nous pouvons fournir les cadeaux). Nos tables de Casino factice sont tenues en parfaite conformité avec la réglementation en matière de jeu.

Les tables sont éclairées individuellement et nous prévoyons un éclairage décoratif de l'espace (ParHF LED). Nous pouvons également compléter nos tables d'un magicien en close-up.

Vous trouverez ci-dessous une description des tables et la règle de chaque jeu.



#### +INFO

Espace au sol	3x2m par table
Hauteur minimale	2,20m
Puissance électrique	200w
Nombre de joueurs	7 à 20
Participants / heure	60 à 100
Age minimum	18 ans
Temps de montage	1h
Installation	En intérieur

Customisation / Branding

PLV imprimée

## LE BLACKJACK

Nos tables de Black-Jack sont en forme de demi-cercle et mesurent 1,80x1,20m. 7 joueurs participent en même temps.

Le croupier dispose dans le sabot de 6 paquets de cartes mélangées. Avant que le croupier ne distribue les cartes, chaque joueur choisit le montant qu'il souhaite parier et ensuite doit placer ses paris. Dès que le croupier distribue les cartes, il n'est plus possible pour le joueur de retirer les sommes pariées.

Le but du Black Jack est d'atteindre la somme 21 ou d'en être le plus proche possible en additionnant toutes les cartes reçues par le croupier. Le joueur gagnera la main si ce dernier possède un total équivalent à 21 ou plus élevé que celui du croupier mais ne dépassant pas 21. Si le montant total du joueur est égal à celui du croupier, chacun reprendra sa mise de départ. Chaque carte possède la valeur du chiffre inscrit dessus. Les figures, soit le valet, la reine et le roi ont chacune une valeur de 10. L'as donne le choix d'être compté comme 11 ou comme 1 en fonction des autres cartes.

Le joueur reçoit 2 cartes face découverte. Il lui sera possible de redemander autant de cartes qu'il le désire en prenant le risque de dépasser 21. Le croupier reçoit aussi deux cartes, une face découverte, l'autre cachée. La carte cachée du croupier le restera jusqu'à ce que le joueur finisse sa main. Après cela, le croupier retourne sa carte "cachée". Si la valeur de sa main est comprise entre 17 et 21, il doit "rester", c'est-à-dire qu'il ne peut plus reprendre de carte.

Si la valeur est égale ou inférieure à 16, il doit continuer à prendre des cartes jusqu'à ce qu'il obtienne 17 ou plus. S'il dépasse 21, le joueur gagne.

Le joueur gagne la partie si la valeur totale de sa main est supérieure à la main du donneur tout en ne dépassant pas 21. Toutes les mains totalisant une valeur inférieure à celle du croupier sont perdantes.

Les mains de valeur identiques sont considérées comme une égalité ou un "push", et le joueur reprend sa mise de départ. Si le joueur obtient Black Jack (ce qui correspond à un 10 ou une figure avec un As), il remporte une fois et demie sa mise à moins que le croupier ne reçoive également un Black Jack. Dans ce cas là, c'est "push".

### "DOUBLER"

Le joueur peut cliquer sur le bouton "DOUBLER" après avoir reçu ses deux premières cartes.

Cette option double automatiquement la mise initiale et sert automatiquement une troisième carte face découverte. Le joueur ne peut plus recevoir d'autres cartes. Il est possible de doubler uniquement lorsque le joueur reçoit ses deux premières cartes ou après avoir partagé son jeu.

### "SEPARER"

Si le joueur reçoit les deux premières cartes avec la même dénomination, il lui est possible de partager sa main en deux mains différentes. Cette option place automatiquement un pari égal au pari initial sur chacune des deux mains.

Chaque main sera alors jouée indépendamment.

Le joueur joue avec deux mains différentes et peut donc redemander autant de cartes qu'il veut pour chaque main (en prenant le risque de perdre ses mains, s'il dépasse 21). Dans le cas où le joueur veut partager deux As, s'il reçoit un Black Jack il sera considéré comme un simple 21. Dans ce cas, un 21 du croupier entraînera une égalité ("push").

### "ASSURANCE"

Si la carte avec face découverte du croupier est un As, le joueur a la possibilité de prendre un pari avec "ASSURANCE". Cela correspond à parier la moitié du pari original, cela assure le joueur de ne pas perdre son pari si le croupier a une main contenant un 10 ou une figure en plus de l'As découvert.

Si la main du croupier correspond bien à un As et à un 10, le joueur gagne 2 fois et demi la mise de son Assurance (ce qui correspond à garder sa mise initiale et sa mise de l'assurance).

Si la carte cachée du croupier a une valeur de moins de 10, le joueur perd son pari d'assurance et la partie continue normalement. En cas d'assurance le joueur ne peut ni doubler, ni séparer.

### "Push" ou "Egalité":

Il y a égalité quand le croupier et le joueur ont le même compte dans leur main respective. Lors d'une égalité, personne ne perd et le joueur reprend sa mise de départ.



## LA TRICHE

Nos tables de Triche sont en forme de demi-cercle et mesurent 1,80x1,20m. De 2 à 4 joueurs participent en même temps.

Le jeu de la Triche est d'une très grande simplicité.

Avant chaque tour de jeu, chaque joueur pose sa mise sur le tapis. Le croupier sort alors les trois cartes (deux rouges et une noire). Il mélange les cartes sur le tapis en montrant de temps à autre où se trouve la carte noire et chacun doit découvrir où elle se cache lorsque le croupier pose les trois cartes alignées sur le tapis. Celui qui trouve la carte noire gagne.



## LA ROULETTE

Nos tables de Roulette sont en bois massif avec contour vert et pieds en acajou et mesurent 2,10x1,40m. 20 participants peuvent jouer en même temps.

Il y a beaucoup de moyens différents de placer les paris à la roulette. Chaque joueur doit initialement choisir le montant qu'il souhaite miser et placer ensuite sa mise de jeu sur la ou les case(s) désiré(es). Lorsque le croupier annonce la fin du temps de mise (les jeux sont faits?), il lance la boule. Une fois la boule arrêtée, le croupier annonce la case où la boule s'est arrêtée et rémunère les joueurs.

**Pari Plein :** vous pouvez parier sur n'importe quel numéro, y compris 0, en plaçant le jeton sur un numéro.

**Pari Séparé :** vous pouvez parier sur deux numéros en plaçant un jeton sur la ligne qui divise les deux numéros.

**Pari Street :** vous pouvez parier sur trois numéros en plaçant un jeton sur la ligne gauche frontalière intérieure de la table de roulette qui se trouve à côté d'une rangée correspondante des trois numéros.

**Pari de Coin :** vous pouvez parier sur quatre numéros en plaçant les jetons sur le coin où quatre numéros se rencontrent.

**Pari de Cinq :** vous pouvez parier sur les numéros 0, 1, 2 et 3 en plaçant votre jeton sur la ligne gauche frontalière intérieure entre 0 et la première ligne l'entrecoupant.

**Pari de Ligne :** vous pouvez parier sur deux paris de street (c'est à dire, les six numéros différents dans deux rangées de trois numéros),

en plaçant votre jeton sur la ligne gauche frontalière intérieure où la ligne divisant les deux rangées l'entrecoupant.

**Pari de Colonne :** il y a trois boîtes étiquetées "2 pour 1" au bout d'une colonne de numéros. Vous pouvez parier sur tous ces numéros en plaçant votre jeton dans une de ces boîtes. Si un des numéros de votre colonne sort, vous êtes payé 2 pour 1 ; 0 et 00 sont des numéros perdant.

**Pari de Douzaine :** vous pouvez parier sur un groupe de douze numéros en plaçant votre jeton dans une des trois boîtes marquées "1ère 12ème," "2nde 12ème," ou "3ème 12ème". Si un de vos 12 numéros sort, vous êtes payé 2 pour 1 ; 0 et 00 sont des numéros perdant.

**Paris Rouge/Noir, Pair/Impair, Passe/Manque**  
Vous pouvez placer une mise dans l'une de ces boîtes qui couvre une moitié des numéros de la table de roulette (à l'exception de 0). Chaque boîte couvre 18 numéros. Vous gagnez le même nombre de jetons (1 pour 1) sur toutes ces mises ; 0 est un numéro perdant.

### Table des gains

1 numéro Plein	35 pour 1
2 numéros Pari Séparé	17 pour 1
3 numéros Pari Street	11 pour 1
4 numéros Pari de Coin	8 pour 1
5 numéros Pari de Cinq	6 pour 1
6 numéros Pari de Ligne	5 pour 1
12 numéros Pari de Douze	2 pour 1
18 numéros Rouge/Noir, 1 pour 1	
Pair/Impair ou Pari Passe/Manque	



## LA BOULE

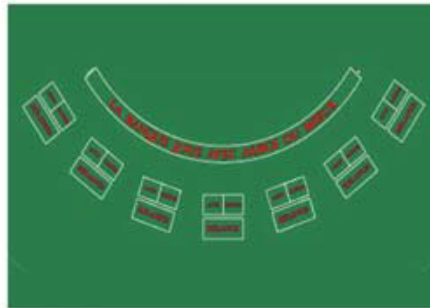
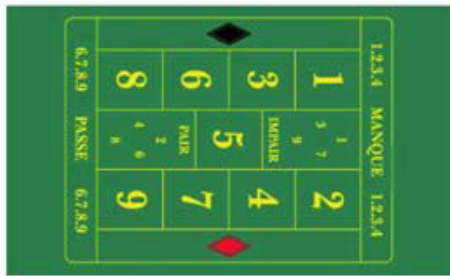
Nos tables de Boule sont en bois massif avec contour vert et pieds en acajou et mesurent 2,10x1,40m. 20 participants peuvent jouer en même temps.

Le jeu de la Boule est d'une très grande simplicité. Chaque joueur pose sa ou ses mises, soit sur les numéros pleins, soit sur les Egalités. Il n'y a pas d'autres formes de jeu. Les mises à cheval, contrairement à la Roulette, sont refusées.

Chaque joueur doit initialement choisir le montant qu'il souhaite miser et placer ensuite sa mise de jeu sur la ou les case(s) désiré(es). Lorsque le croupier annonce la fin du temps de mise (les jeux sont faits?), il lance la boule. Une fois la boule arrêtée, le croupier annonce la case où la boule s'est arrêtée et rémunère les joueurs. Il est important pour le joueur de savoir qu'il peut jouer sur une ou plusieurs cases ainsi qu'une des 6 types d'Egalités, soit:

Rouge : 2 - 3 - 7 - 9      Pair : 2 - 4 - 8 - 8  
 Manque : 1 - 2 - 3 - 4      Noir : 1 - 3 - 6 - 8  
 Impair : 1 - 3 - 7 - 9      Passe : 6 - 7 - 8 - 9

Toutes les mises jouées sur un numéro sorti seront payées 7 fois la mise plus la mise de départ du joueur. Toutes les mises gagnantes sur une des égalités seront payées 1 fois la mise plus la mise de départ. Le numéro 5 est payé comme les autres chiffres, 7 fois la mise, plus la mise. Cependant, la sortie du numéro 5 entraînera la perte de toutes les mises jouées sur les Egalités.



## LE STUD POKER

Nos tables de Stud Poker sont en forme de demi-cercle et mesurent 1,80x1,20m. Un minimum de 5 participants et un maximum de 7 est requis.

Le croupier compte et vérifie les cartes puis les mélange 5 fois et les coupe 2. Le joueur situé à son extérieur gauche est chargé de couper le jeu une nouvelle fois. Les joueurs n'ont le droit qu'à une seule mise et une seule main ! Le joueur débute la donne par le joueur à sa gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre. A la fin il se distribue également une carte. Il renouvelle l'opération 4 fois. Les cartes sont distribuées faces cachées exceptée la 5ème carte du croupier qui est exposée face visible. Le coup est annulé si les joueurs et le croupier n'ont pas tous le même nombre de cartes ou si les joueurs discutent entre eux de leur main ou s'ils prennent connaissance de leur main avant la fin de la donne.

Après la donne, les joueurs découvrent leurs cartes et décident en fonction de leur main de "relancer" ou de "renoncer". Si un joueur "relance", il double sa mise initiale. S'il "renonce", il dit "passe" et met alors ses cartes devant lui face cachée, elles sont aussitôt ramassées avec la mise par le croupier.

Ensuite, le croupier montre sa main. Si elle ne comprend pas de combinaison AS/ROI ou mieux, il déclare "pas de jeu". Il paie alors les mises initiales et enlève les cartes. Si elle comprend une combinaison AS/ROI, la main est comparée à celle des autres joueurs au cas par cas dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il ramasse les mises des perdants (mises initiales + relances) et paie les mains gagnantes. Les combinaisons égales à celle du croupier sont considérées comme nulles. Lorsque la main du croupier est gagnante, il proclame : "banque gagnée".

Les meilleures combinaisons sont dans l'ordre décroissant :

- \* Quinte Royale (5 cartes de la même couleur qui se suivent à l'As) 100 fois la mise
- \* Quinte Flush (5 cartes de la même couleur qui se suivent) 50 fois la mise
- \* Carré (4 cartes de la même couleur) 20 fois la mise
- \* Full (3 cartes de la même couleur) 10 fois la mise
- \* Flush (5 cartes de la même couleur) 8 fois la mise
- \* Suite (5 cartes qui se suivent) 5 fois la mise
- \* Breton (3 cartes de la même valeur) 3 fois la mise
- \* Double paire (2 paires) 2 fois la mise
- \* Paire (2 cartes de la même valeur) une fois la mise

## LE CHUCK A LUCK



Nos tables de Chuck-a-luck sont en forme de demi-cercle et mesurent 1,80x1,20m.

Le dé est un dé standard à six faces, avec sur chaque face les numéros de 1 à 6 (représentés par le nombre de points correspondant). Il y a trois dés et ces dés sont mélangés ensemble dans une cage qui tourne autour d'un axe horizontal. Les joueurs placent leur pari en plaçant des jetons dans les divers rectangles marqués sur la table.

Lorsque la cage est lancée, tous les paris sont validés et ne peuvent changer. La cage s'arrête de tourner et les dés s'immobilisent. Les numéros gagnants sont les numéros de la face supérieure sur chaque dé et ils permettront de déterminer les paris gagnants.

Si vous placez un pari sur les nombres dans un des six rectangles contenant les nombres de 1 à 6, vous gagnerez en fonction du nombre de dés, sur les 3, qui auront le nombre choisi.

Dé Correspondant	Paiement
1 (un simple)	1 pour 1
2 (un double)	2 pour 1
3 (un triple)	10 pour 1

Si tous les dés sortaient avec le nombre 4, alors les paris placés sur "4" auraient payé 10 pour 1. Vous pouvez parier sur autant de nombres que vous désirez.



## LE PUNTO BANCO

Nos tables de Punto Banco sont en forme de demi-cercle et mesurent 1,80x1,20m. Sept participants jouent ensemble à la table.

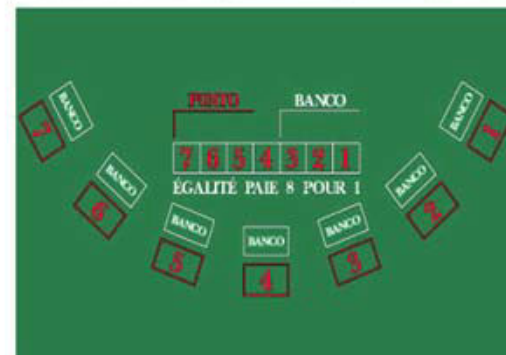
Venu d'Amérique du Sud, le Punto est aussi appelé mini baccara. Dans ce jeu de cartes, le risque est proportionnel à la mise. Le croupier dirige le jeu, récupère les mises et paie les gains.

Le joueur a le choix d'être avec (Banco), contre la banque (Punto) ou à parité. Le croupier distribue les cartes faces visibles : première et troisième cartes au punto, seconde et quatrième carte au banco.

L'objectif est d'atteindre 9 points avec deux ou trois cartes. Quand la somme des deux cartes du punto ou du banco est de 8 ou 9 points, la distribution s'arrête. Les cartes ont une valeur nominale : les figures et le dix sont sans valeur, l'as vaut 1. Si la somme est supérieure à la dizaine, seul comptera l'unité.

Par exemple,  $8 + 7 = 15 \Rightarrow$  "5" est le total.

Le joueur qui a le plus de points gagne. Si les deux parties sont à égalité, c'est les joueurs qui ont misé sur la parité qui gagnent et les mises sur les cases punto et banco sont soit laissées soit reprises par les joueurs. Le joueur gagne une fois sa mise, la banque gagne une fois sa mise moins 5% pour le casino, l'égalité gagne 8 fois sa mise.





## LE TEXAS HOLD'EM

Nos tables de Poker sont de forme arrondie et mesurent 1,80x1,20m. Neuf participants jouent ensemble à la table, avec distribution du jeu et des mises par un croupier.

Le Texas hold 'em (littéralement : «Texas - Retiens-les») est la variante du poker actuellement la plus jouée et la plus connue, notamment dans sa forme no-limit utilisée au cours de l'épreuve principale des World Series of Poker (WSOP). Il se joue à partir de 2 joueurs Heads-Up (face à face) jusqu'à 10 joueurs Full Ring (table complète). Le but est de remporter les jetons des autres joueurs en ayant la meilleure main ou en faisant « se coucher » les autres joueurs. Les règles du Texas Hold'em sont faciles à comprendre, mais ne rendent pas le jeu plus simple pour autant. Le poker étant originaire des États-Unis, le jargon technique utilisé au cours du jeu est généralement en anglais, même en France ; on assiste aussi à un mélange des deux langues (franglais) ou même une francisation des termes anglais.

Avant la distribution des cartes, les deux joueurs à la gauche du donneur doivent s'acquitter des blinds. Le joueur placé directement à gauche du donneur paie la petite blind et son voisin de gauche la grande. Le joueur qui a le jeton du donneur (dealer en anglais), appelé aussi le bouton, distribue les cartes, sauf en présence d'un croupier, qui se charge alors de l'opération ; mais celui qui a le bouton est tout de même appelé «donneur».

La distribution se fait en deux tours horaires : chaque fois, une carte est donnée face cachée à chaque joueur, en partant du small blind. À la fin de la donne, les joueurs ont donc deux cartes, dont eux seuls ont connaissance. Le joueur a la responsabilité de protéger ses cartes, notamment lorsqu'il prend connaissance de son jeu. Ces deux cartes, les seules que le joueur recevra individuellement, ne seront éventuellement dévoilées qu'au moment de l'abattage (showdown en anglais).

Quand tous les joueurs ont pris connaissance de leur jeu, commence un tour de mise pré-flop qui débute par le joueur à la gauche de la grosse blind, appelé UTG (Underthegun) et continue dans le sens horaire.

Après le premier tour de mise, le donneur « brûle » une carte face cachée puis étale le flop : trois cartes sont retournées faces visibles ; ces cartes sont communes à tous les joueurs. Combinées avec les deux cartes « privées » que chaque joueur tient cachées, elles serviront à la constitution des mains. L'ensemble des cartes communes posées sur la table constitue le tableau (« board en anglais »).

Nouveau tour de mises. Le joueur à la gauche du donneur commence à miser. Il en sera de même pour tous les tours de mises suivants.

Le donneur brûle une carte et en retourne une nouvelle au centre : le tournant (« the turn » en anglais) ou encore fourth street qui servira aussi dans les combinaisons de chaque joueur.

### Nouveau tour de mises

Le donneur brûle une dernière carte et en retourne une cinquième et dernière au centre : the river (« la rivière ») ou encore fifth street.

### Dernier tour de mises

L'abattage (ou showdown en anglais) : les mains des joueurs encore en jeu s'affrontent.

Chaque joueur présente une main de cinq cartes choisies parmi ses deux cartes privées et les cinq cartes du tableau. Il faut souligner que le joueur peut inclure dans sa combinaison de cinq cartes ses deux cartes privées, ou une seule, ou même aucune s'il le désire (par exemple, lorsque la combinaison des cinq cartes du tableau est la meilleure qu'il puisse obtenir). Le joueur ayant la meilleure main emporte le pot. En cas d'égalité, celui-ci est partagé.

Le donneur passe alors le bouton au joueur à sa gauche, celui qui était donc de petite blind, un nouveau coup peut alors commencer.