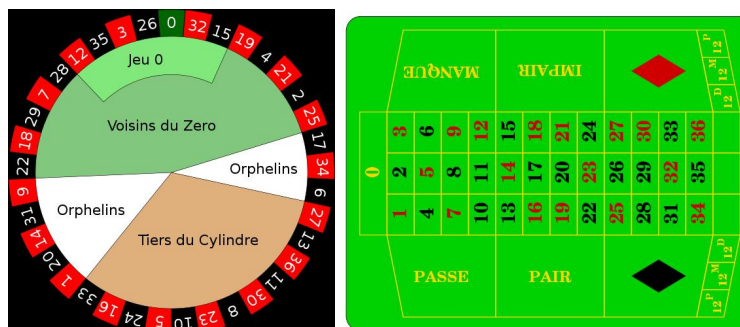


## JEUX de CASINO

### LA ROULETTES (SIMPLIFIEE) :



D'après : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette\\_%28jeu\\_de\\_hasard%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Roulette_%28jeu_de_hasard%29)

**Matériel** : une roulette, un tapis de jeu, des jetons avec des valeurs faciales (éventuellement),...

Les joueurs sont répartis autour de la table. Sur le tapis de jeu, ils misent, chacun leur tour, une certaine somme d'argent en la déposant sur le tapis. Au niveau du stand de la roulette, on peut remplacer les billets par des jetons qui affichent une valeur faciale différente. C'est le croupier qui sera chargé de faire le transfert à ce stand et non la banque.

#### Les gains :

- Mise sur un numéro (*plein*) ⇒ 35 fois la mise
  - Mise sur deux numéros (*cheval* : exemple : 7-10) ⇒ 17 fois la mise
  - Mise sur trois numéros (*transversale* : exemple : 7-8-9) ⇒ 11 fois la mise
  - Mise sur quatre numéros (*carré* : exemple : 25-26-28-29) ⇒ 8 fois la mise
  - Mise sur six numéros (*sixain* : exemple : 13-14-15-16-17-18) ⇒ 5 fois la mise
  - Mise sur 12 numéros (*douzaine ou colonne* : exemple : colonne 1-34 ou douzaine 1-12) ⇒ 2 fois la mise
  - Mise sur une chance simple (*Noir-Rouge - Pair-Impair - Manque-Passe*) ⇒ 1 fois la mise
- Le zéro fait perdre les mises sur les douzaines et les colonnes. Les mises jouées sur les chances simples perdent soit la moitié de leur valeur (partage), soit le tirage suivant détermine si le joueur récupère sa mise (si sa chance simple est tirée) ou si elle est perdue.
  - Ces gains sont notés hors récupération de la mise initiale. C'est-à-dire que par exemple pour un numéro plein on récupère 35 fois la mise + la mise !

*Par exemple, si je mets 2 € en jeu (i.e. je mise deux euros), et que je fais un "plein", je gagne 35 fois la mise. C'est-à-dire : je récupère 70 € + ce que j'ai misé à savoir 2 €. J'ai donc à la fin 72 €.*

**Le 421 :**

D'après : [http://fr.wikipedia.org/wiki/421\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/421_%28jeu%29)

**Déroulement du Jeu :**

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance un dé, le plus petit score ouvre la partie. En cas d'ex-aequo, les joueurs concernés répètent l'opération.

**Le jeu se joue en deux phases :**

**La première phase** - "la charge" - consiste à distribuer les jetons aux joueurs. Pour ce faire, les joueurs lancent à tour de rôle les dés. Celui qui fait la plus faible combinaison récupère des jetons dont le nombre dépend de la plus forte combinaison. Le joueur qui perd le tour commence le tour suivant.

**La seconde phase**, dite « décharge » commence Lorsque tous les jetons ont été ainsi répartis (sauf si un seul joueur a reçu tous les pions, il a alors perdu la partie. C'est ce que l'on appelle "l'Espagnole").

La grande différence par rapport à la première phase du jeu est que les joueurs peuvent jouer plusieurs fois de suite pour améliorer la combinaison obtenue : ainsi, si au premier tirage on obtient 5, 3, 1, on pourra mettre de côté le troisième dé (celui dont la face visible est le 1), et relancer les deux autres : si on tire alors 4, 1, on pourra décider d'arrêter sur 4, 1, 1. On peut mettre ainsi de côté un ou deux dés, ou tout relancer.

Le premier joueur peut jouer ainsi jusqu'à 3 fois. Les autres joueurs peuvent alors jouer en autant de coups, ou moins, que le premier, dans ce cas, il annonce "le bon" ( par exemple un premier joueur fait 2,3,4 en trois coups, celui qui le suit 4,5,5 au premier coup. Ce joueur peut alors prendre le dé 4 et dire "le bon", ce qui signifie qu'il joue "sec" et ne pourra faire un troisième lancé. S'il fait 5,5,5 il aura donc gagné. On considère qu'un joueur qui ne dit pas "le bon" doit continuer de lancer si nécessaire ). Celui qui a obtenu la plus forte combinaison donne, à celui qui a eu la plus faible, autant de jetons que la valeur de sa combinaison. Selon certains jeux les combinaisons sont cumulées.

Si un joueur obtient l'égalité avec le même nombre de coups qu'un joueur précédent, on annonce "Qui barre démarre !" ou on dit qu'il y a « rampo » (ou barrage ou encore "main chaude"). On départage alors les joueurs, en commençant par le dernier et en tournant en sens inverse. On joue en un coup. Il peut parfois y avoir un « rampo » sur le « rampo ». Lorsqu'il y a "main chaude", le premier joueur à relancer les dés peut annoncer : "pour ce qui est", c'est-à-dire pour la valeur de la combinaison qui a donné la "main chaude" ou "pour ce qui vient", dans ce cas, les joueurs donneront (car c'est uniquement en cas de donne) la valeur des combinaisons effectuées lors de ce second tour de "main chaude".

Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, il a gagné et sort du jeu. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a tous les jetons (il a alors perdu).

**Règles très simplifiées :**

On joue seul devant le croupier, on a alors 3, 4, 5, ou 6 essais (à déterminer) pour réaliser le fameux 421. C'est beaucoup moins marrant de jouer seule et en plus on apprend pas grand-chose sur le véritable jeu.

**LE BLACKJACK :**

D'après : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Blackjack\\_%28jeu%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Blackjack_%28jeu%29)

**Règle :**

La partie oppose tous les joueurs contre la banque. Le but est d'approcher ou de faire 21 sans les dépasser. Dès qu'un joueur dépasse 21, on dit qu'il « saute » ou qu'il « crève » et il perd sa mise initiale. La valeur des cartes est établie comme suit :

- de 2 à 10 → valeur nominale de la carte
- chaque figure → 10 points
- l'As → 1 ou 11 (au choix)

Un Blackjack est composé d'un As et d'une « buche » (carte ayant pour valeur 10, donc 10, J, Q ou K). Cependant, si le joueur atteint le point 21 en 3 cartes ou plus on compte le point 21 et non pas Blackjack.

Au début de la partie le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur et tire une carte face visible également pour lui. Il tire ensuite pour chacun une seconde carte face visible et tire une seconde carte face cachée pour lui au Blackjack américain. En France, le croupier tire sa seconde carte après le tour de jeu des joueurs.

Puis il demande au premier joueur de la table (joueur situé à sa gauche) l'option qu'il désire choisir. Si le joueur veut une carte, il doit l'annoncer en disant « Carte ! ». Le joueur peut demander autant de cartes qu'il le souhaite pour approcher la valeur sans la dépasser. Si après le tirage d'une carte, il a dépassé 21, il perd sa mise et le croupier passe au joueur suivant. S'il décide de s'arrêter, en disant « Je reste », le croupier passe également au joueur suivant.

Le croupier répète cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs soient servis.

Ensuite, il joue pour lui selon une règle simple et codifiée : « La banque tire à 16, reste à 17 ». Ainsi, le croupier tire des cartes jusqu'à atteindre un nombre compris entre 17 et 21 que l'on appelle un point. S'il fait plus de 21, tous les joueurs restants gagnent mais s'il fait son point, seuls gagnent ceux ayant un point supérieur au sien (sans avoir sauté). Dans cette situation, le joueur remporte l'équivalent de sa mise. En cas d'égalité le joueur garde sa mise mais n'empoché rien en plus.

Après la distribution des premières cartes, le joueur peut s'il le désire utiliser *une seule* des trois possibilités suivantes :

- **L'assurance.** Si la première carte du croupier est un As, un joueur a la possibilité de s'assurer contre son Blackjack. Pour cela, le joueur paye la moitié de sa mise initiale. Si le croupier fait Blackjack, le joueur perd sa mise mais se voit payer l'assurance en double (donc bénéfice 0, perte 0). Si le croupier ne fait pas Blackjack deux situations sont possibles : premièrement, le joueur gagne. Il perd son assurance mais empoché l'équivalent de sa mise initiale (bénéfice net : 1/2 de la mise initiale). Deuxièmement, le joueur perd. Il perd alors l'assurance ainsi que sa mise (perte : 1,5 fois la mise initiale). Il peut bien sûr TIRER après avoir pris l'assurance.

• **Le split.** Lorsqu'un joueur obtient deux cartes de même valeur, il lui est possible de séparer ces deux cartes afin de jouer avec deux jeux. Pour cela, il doit ajouter la même mise que celle qu'il a jouée au départ. Une fois les jeux séparés, le joueur joue chaque main de la même façon qu'une main simple. S'il gagne sur les deux jeux, il aura fait d'une pierre deux coups (deux gains en un coup). Si le joueur perd sur un jeu, il ne gagne pas mais ne perd rien. Enfin, s'il perd sur les deux jeux, il aura perdu deux fois en un coup. Si suite à une séparation, le joueur obtient une troisième carte de même valeur (sur le premier ou deuxième tableau) il peut à nouveau les séparer et ainsi jouer sur 3 tableaux. Dans les casinos français, il n'est pas possible de jouer sur plus de trois tableaux.

Une règle particulière concerne la séparation de deux as : en séparant deux as, le joueur ne peut plus recevoir qu'une carte pour chacun des tableaux.

• **Doubler.** Après avoir reçu deux cartes, le joueur peut choisir de doubler sa mise à la seule condition de ne recevoir qu'une carte après cela. Exemple : après la donne, j'ai 11 (8 et 3). Le croupier a une carte faible, 6 par exemple. Je choisis alors de doubler ma mise. L'espoir est de recevoir une bûche pour obtenir le point 21 alors que le croupier a peu de chances de faire de même.

Au Blackjack américain, le joueur, double face cachée (*doubling down*), c'est-à-dire que la carte qu'il reçoit après avoir doublé lui est distribuée face cachée. Il ne la voit qu'une fois le jeu du croupier terminé.

En France, jusqu'en 2007, il n'était possible de doubler que si le score des deux premières cartes était 9, 10 ou 11. Cette règle a été abolie, et il est désormais possible de doubler avec n'importe quel score au blackjack joué dans les casinos français.

### **Le jeu des gobelets**

Matériel : 3 gobelets opaques identiques et une balle

Le meneur de jeu met devant le joueur qui a parié la balle dans un gobelet. Le meneur tourne les gobelets. Le joueur, s'il veut doubler sa mise doit retrouver le gobelet sous lequel la balle est cachée.

### **Les Allumettes**

Matériel : 21 Allumettes (ou trucs selon l'imaginaire)

Deux personnes jouent l'une contre l'autre. (Il peut s'agir d'un joueur contre le meneur ou de deux joueurs : dans ce dernier cas ce stand ne rapportera pas d'argent à la banque). Chaque joueur retire, à son tour, une, deux ou trois allumettes. Le but du jeu est de ne pas prendre la dernière allumette.

### **Inférieur / Supérieur**

Matériel : un jeu de cartes

Le joueur doit deviner si la carte qui va être retournée par le meneur est de valeur inférieure ou supérieure à celle déjà retournée. Ce stand présente l'avantage de permettre un très fort *turn over* de joueurs.

**Machine à sous**

Matériel : 3 dés.

Le joueur mise, puis jette les dés. En fonction de la combinaison, il gagne :

- 3 dés les mêmes : 3 fois sa mise
- 2 dés les mêmes : 2 fois sa mise
- Suite de 3 chiffres : 2 fois sa mise
- Jackpot (triple-6) : 5 fois sa mise
- Aucun ci-dessus : perte de sa mise (le croupier la prend) - MAX 1 joueur à la fois

**Tchic tchic**

Matériel : dé + tapis de tchic-tchic (à vous de le créer : le faire sur du tissu plutôt que sur du papier vous permet de le réutiliser)

Les joueurs mises sur l'une des cases du tapis de jeu (1-2-3-4-5-6-pair- impair => vous pouvez corser un peu le jeu avec un dé avec plus de six faces et/ou en enlevant le pair et le impair ...) Le croupier lance le dé ! Le joueur qui a misé sur la case qui est « sortie » double sa mise ; les autres ont perdu !