

CASINO OOSTENDE

Le plus grand casino de la Côte

Ouvert chaque jour à partir de 15h00

ENTREE GRATUITE

Minimum 21 ans / carte d'identité obligatoire

INFO

Tél. 059/70 51 11 - Fax 059/70 85 86
e-mail: info@cko.be - www.cko.be

CASINO OOSTENDE

Le plus grand casino de la Côte

Roulette

Blackjack

Stud Poker

Craps

REGLES DE JEUX

Le personnel de jeu

Les croupiers et les chefs de table veillent au bon déroulement du jeu et des paiements aux tables de jeu.

Les inspecteurs de salle assurent la surveillance et sont toujours disposés à répondre à vos questions éventuelles.

Il est d'usage de donner un pourboire aux croupiers quand on gagne. A cet effet, chaque table est équipée d'une boîte séparée avec fente.

Il est par exemple d'usage à la roulette de donner la mise comme pourboire lorsque le numéro sur lequel vous avez misé sort.

Dans les casinos belges, le personnel de jeu est payé au moyen de ces pourboires.

Aussi vous remercient-ils de ce signe d'appréciation.

				⑤	④	③	②	①						
⑦	2o1	34	31	28	25	22	19	16	13	10	7	4	1	0
	2o1	35	32	29	26	23	20	17	14	11	8	5	2	
	2o1	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3	
⑥	4 QUATRO			3 QUATRO			2 QUATRO			1 QUATRO				
⑦	D12			M12			P12							
⑧	19-36		IMPAIR	◆		◆		PAIR		1-18				



ROULETTE

POSSIBILITÉS DE MISE – DISTRIBUTION DES GAINS

- ① en plein
un numéro **35 x + mise**
- ② à cheval
un jeton sur deux numéros **17x + mise**
- ③ transversale pleine
trois numéros sur une rangée horizontale ou en combinaison avec le zéro **11x + mise**



- ④ **en carré**
quatre numéros dans un carré ou en combinaison avec le zéro **8x + mise**
- ⑤ **transversale simple**
six numéros sur deux rangées horizontales contiguës **5x + mise**
- ⑥ **quattro**
3x + mise
- ⑦ **douzaine ou colonne**
2x + mise
- ⑧ **chances simples**
rouge ou noir, paire ou impaire, manque ou passe **1x + mise**

Si le zéro est le numéro gagnant, le zéro ainsi que les combinaisons avec le zéro sont payés.

Sur les chances simples, on perd la moitié de la mise. Le maximum et le minimum sont indiqués sur les tables. En cas de contestations, le droit de décision revient à la direction, et n'est pas susceptible d'appel.



BLACKJACK

Le joueur joue contre le croupier. L'objectif du jeu est d'atteindre avec ses cartes le total de 21 points ou de s'en approcher le plus près possible sans le dépasser.

Les as comptent pour 1 ou 11.

Le roi, la dame et le valet comptent pour 10.

Toutes les autres cartes comptent pour le nombre affiché.

DEVELOPPEMENT DU JEU

Lorsque toutes les mises sont placées, le croupier distribue une carte à chaque joueur et se sert en dernier. Ensuite, il distribue à chaque joueur une deuxième carte mais pas

pour lui. Toutes les cartes sont distribuées face découverte. Un as avec un 10, un valet, une dame ou un roi, signifie un «Black jack» et est payé 3 contre 2, à moins que le croupier ait aussi un Black jack, dans ce cas, c'est un « stand-off » (égalité). Cela signifie un match nul. Dans l'autre cas, le joueur tente d'obtenir 21 en demandant ou non plusieurs cartes. Si le total s'élève à plus de 21 points, le joueur perd sa mise. Lorsque tous les joueurs ont déterminé leur jeu, le croupier tire ses propres cartes en tenant compte des règles du jeu.

Avec seize ou moins, le croupier doit tirer des cartes supplémentaires, avec 17 à 21 points, il ne peut prendre aucune autre carte. S'il obtient plus de 21 points, il paie toutes les mises restantes. Si un as se trouve parmi les cartes du croupier, celui-ci compte pour 11 pour autant que son total ne dépasse pas 21 points.

Ici, il est également question de « stand-off » en cas de points identiques.

Doubler

Après ses 2 premières cartes, le joueur peut doubler la mise, mais il ne reçoit qu'une carte supplémentaire. Si un as se trouve parmi les deux premières cartes, celui-ci compte seulement pour 1 point.

Séparer

Les cartes de valeur identique peuvent être partagées jusqu'à deux fois, à condition de placer une mise supplémentaire équivalente à la mise initiale. Le joueur peut demander plusieurs cartes sur chaque carte. Ici aussi, il est possible de doubler après deux cartes. S'il sépare des as, ceux-ci comptent toujours pour 11 points. Si après la séparation le

joueur obtient un 21 avec 2 cartes, cela n'est pas considéré comme un Black jack.

Assurance

Le joueur peut s'assurer contre le Black jack du croupier. Si la première carte du croupier est un as, le joueur peut jouer au maximum pour la moitié de la mise sur la ligne d'assurance. Si le croupier obtient un Black jack, le paiement est de 2 contre 1.

Dans l'autre cas, la mise est perdue. Après avoir doublé ou séparé, la mise de l'assurance peut être augmentée jusqu'à la moitié de la mise.

Surrender (abandonner)

Si après ses 2 premières cartes, le joueur pense qu'il n'a aucune chance de gagner, il peut utiliser la formule «Surrender», c.-à-d. qu'il ne participe plus au jeu et qu'on lui rembourse la moitié de la mise. Il est impossible d'utiliser la formule surrender contre un as du croupier.

Super 7 (777)

Ici, la mise s'élève à EUR 2,00 dans le cercle prévu à cet effet. Les paiements vont de EUR 6,00 à EUR 6.000,00 et sont indiqués sur les tables, tout comme les mises minimum et maximum.

3x7

Si vous avez trois sept, vous êtes payé(e) immédiatement et votre mise reste dans le jeu.

5 cards bonus Blackjack

Si une main gagnante se compose de 5 cartes, vous recevez 1,5 x la mise.

Si une main gagnante se compose de 6 cartes, vous recevez 2x la mise.

Si une main gagnante se compose de 7 cartes ou plus, vous recevez 5x la mise.

Box (case)

Est indiquée par trois cercles situés les uns au-dessous des autres ; ce jeu convient donc à 3 joueurs. La somme des mises sur la case ne peut jamais dépasser le maximum de la table. Un joueur peut miser sur plusieurs cases. Seul le joueur qui a misé sur le cercle supérieur a le droit de décision. Les autres joueurs ne peuvent pas l'influencer ni le conseiller. En cas de contestations durant le jeu, le droit de décision revient à la direction, et n'est pas susceptible d'appel.



STUD POKER

Le Stud poker est une variante simple, mais néanmoins passionnante du jeu de poker classique.

Vous ne jouez pas contre d'autres joueurs mais contre la banque.

Vous jouez avec la main qui vous a été attribuée, vous ne devez pas échanger de cartes. Le but du jeu est d'obtenir une main dont la valeur est supérieure à celle de la banque.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs commencent par placer une première mise dans la case "Ante" (mise de base). Ensuite, le croupier distribue les cartes.



Les joueurs reçoivent 5 cartes face cachée.
Le croupier reçoit également 5 cartes, sa dernière carte est distribuée face découverte.

À présent, les joueurs peuvent regarder leurs cartes, et prendre l'une des deux décisions suivantes:

1) S'arrêter de jouer (fold)

Le joueur pose sa carte à la hauteur de la case "Ante".
Dans ce cas, le joueur perd sa mise sur la case Ante

2) Continuer le jeu (Play)

Dans ce cas, le joueur pose ses cartes sur la case «Bet» (mise), et place au-dessus des cartes une mise supplémentaire qui compte le double de la mise Ante.

Ensuite, le croupier découvre ses cartes, et compare sa 'main' avec les 'mains' des joueurs ayant décidé de jouer.

Pour se qualifier, la main de la banque doit comprendre un As et un Roi, ou plus.

Lorsque la banque ne qualifie pas, les mises Ante sont payées 1 contre 1 (1:1).

Les mises Bet ne sont pas payées ("Stand off").

Lorsque la banque qualifie avec un As/Roi ou plus, et la main de la banque est supérieure à celle du joueur, le joueur perd les deux mises (Ante et Bet).

Si la main du joueur est supérieure à la main de la banque, le joueur reçoit une fois sa mise sur Ante, et la mise Bet est payée dans les proportions suivantes:

Main du joueur	Païement	
One pair ou moins	1:1	(une paire ou moins)
Two pairs	2:1	(double paire)
Three of a kind	3:1	(brelan)
Straight	4:1	(suite)
Flush	5:1	(couleur)
Full House	7:1	(main pleine)
Four of a kind	20:1	(carré)
Straight Flush	50:1	(quinte Flush)
Royal Flush	100:1	(quinte flush royale)

Si la main du joueur est identique à celle de la banque, cela correspond à un "push".

Dans ce cas, la mise n'est ni payée, ni enlevée.

Bonus Bet

Le "Bonus Bet" est une mise supplémentaire de € 1, sur la case Bonus.

Le fait que le croupier ait une main qualifiée ou non n'a aucune influence sur le Bonus Bet.

Si le joueur a misé sur la case Bonus, et il a une "Main Bonus", il gagne et il est payé comme suit:

Main du joueur	Païement	
Flush	€ 50	Couleur
Full House	€ 100	Main pleine
Four of a kind	€ 500	Carré
Straight Flush	€ 2.500	Quinte Flush
Royal Flush	€ 10.000	Quinte Flush royale

Evaluation des mains poker

L'ordre de la valeur des cartes, de haut en bas, est le suivant : As, Roi, Dame, Valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux.

Ace-King

La main comprend un As et un Roi, mais aucune des combinaisons mentionnées ci-dessous.

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Ace-King", c'est ensuite la valeur de la troisième, quatrième ou cinquième carte qui est décisive.

One Pair

Deux cartes de valeur identique.

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Pair", c'est la hauteur de la paire qui est décisive.

En cas de paires identiques, c'est ensuite la valeur de la troisième, quatrième ou cinquième carte qui est décisive.

Two Pairs (double paire)

Deux combinaisons de 2 cartes de même valeur.

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Two-Pair", la valeur de la paire la plus élevée est décisive.

En cas de combinaisons, ce sont la hauteur de la deuxième paire, et ensuite celle de la cinquième carte qui sont décisives.

Three of a Kind (brelan)

Trois cartes de même valeur.

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Three of a Kind", la combinaison la plus élevée gagne.

Straight (suite)

Cinq cartes successives (Un As peut être utilisé à sa valeur minimale ou maximale).

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Straight", la carte la plus élevée est décisive.

Flush (couleur)

Cinq cartes de la même couleur.

Exemple:     

S'il y a plusieurs mains "Flush", la carte la plus élevée est décisive, et ensuite la deuxième, troisième, quatrième ou cinquième carte.

Full House (main pleine)

Une combinaison de Three of a Kind et Pair.

Exemple:     

En cas de plusieurs mains "Full House", le "three of a kind" le plus élevé est décisif.

Four of a Kind (carré)

Quatre cartes de même valeur.



S'il y a plusieurs mains "Four of a Kind", la combinaison la plus élevée est décisive.

Straight Flush (quinte Flush)

Cinq cartes successives de même couleur (Un As peut être utilisé à sa valeur minimale ou maximale).



S'il y a plusieurs mains "Straight Flush", la carte la plus élevée est décisive.

Royal Flush (quinte Flush royale)

La main poker la plus élevée.

As, Roi, Dame, Valet et 10 de même couleur.



CRAPS

Le croupier propose au lanceur (shooter) 5 dés parmi lesquels il en sélectionne 2. Le lanceur doit néanmoins placer une mise sur un «pass line» ou un «don't pass line», éventuellement liée à une mise sur d'autres possibilités. Tous les autres joueurs peuvent placer des mises au choix. Le lanceur perd les dés s'il jette un 7 après que le point est connu. Personne n'est obligé de jeter les dés.

POSSIBILITÉS DE MISE

CHANCES SIMPLES

Pass-line.

Une mise pour le premier lancer du lanceur, appelé «come out roll». Vous gagnez avec 7 ou 11 et perdez avec 2, 3 ou 12 (craps). Tout autre total des dés constitue le «point». Vous gagnez si le point est lancé avant un 7 ; vous perdez si un 7 est joué avant le point.

Don't Pass-line.

Vous perdez si un 7 ou un 11 est joué au premier lancer ; vous gagnez avec un 2 ou un 3 ; avec un 12, c'est un stand-off, c'est-à-dire un match nul. S'il y a un point et qu'il est rejoué, vous perdez ; mais si un 7 est joué juste après le point, vous gagnez.

Come.

Vous pouvez placer cette mise à n'importe quel moment après que le point est connu et on joue conformément aux règles de la « Pass-line». Vous gagnez si le jet suivant est un 7 ou un 11, et vous perdez avec 2, 3 ou 12. Tout autre point est votre «Come point» et est placé dans la case correspondante. Vous gagnez si le Come point est jeté avant un 7, sinon vous perdez.

Don't Come.

Vous pouvez placer cette mise à n'importe quel moment après qu'un point est connu et est joué conformément aux règles de la «Don't Pass-line». Vous perdez si le jet suivant est un 7 ou un 11, et vous gagnez avec un 2 ou un 3 ; avec un 12, c'est un stand-off. Tout autre point est votre «Don't

Come point» et est placé dans la case correspondante. Tous les «Don't Come points» gagnent si un 7 est jeté avant la répétition du point, sinon vous perdez.

MISER POUR UN SEUL JEU

Field (Champ)

3, 4, 9, 10 et 11 paient 1 contre 1.
2 et 12 paient 2 contre 1.
Avec 5, 6, 7 et 8, vous perdez.

Any 7 (N'importe quel 7)

Paie 4 contre 1.

Any craps (N'importe quel craps)

Paie 7 contre 1.

11.

Paie 15 contre 1.

Craps 3.

Paie 15 contre 1.

Craps 2.

Paie 30 contre 1.

Craps 12.

Paie 30 contre 1.

HARDWAYS

Pour gagner avec cette mise, le total doit être réalisé avec des nombres égaux sur les dés. Vous perdez avec un 7 ou un tir de deux nombres non identiques.

2&2. Paie 7 contre 1.

3&3. Paie 9 contre 1.

4&4. Paie 9 contre 1.

5&5. Paie 7 contre 1.

PLACE BETS

À n'importe quel moment du jeu, vous pouvez miser sur 4, 5, 6, 8, 9 et 10. Vous gagnez si le numéro est joué et perdez avec un 7. Tous les autres points n'ont aucune influence sur la mise.

6 ou 8. Paie 7 contre 6.

5 ou 9. Paie 7 contre 5.

4 ou 10. Paie 9 contre 5.

LAY BETS

Une mise contre le numéro choisi qui gagne si un 7 est joué avant le numéro et perd si le numéro est d'abord joué ; les autres numéros n'ont aucune influence.

6 et 8. Paie 4 contre 5.

5 et 9. Paie 5 contre 8.

4 et 10. Paie 5 contre 11.

ODDS

Ces mises peuvent uniquement être jouées en plus de la mise initiale sur la Pass et Don't Pass-line, Come et Don't Come après que le point est connu. Le maximum de ces mises doit rester proportionnel à la mise initiale ou «Flat bet», et doit se composer d'unités dépendant du point. (information à obtenir auprès des croupiers)

Les mises liées au Pass-line et au Come gagnent lorsque le point est joué avant un 7 et perdent avec un 7 ; tous les autres points n'ont aucune influence.

Les mises liées au Don't Pass-line et au Don't Come gagnent avec un 7 et perdent si le point est lancé ; tous les autres points n'ont aucune influence.

	Pass-line/Come	Don't Pass-line/Don't Come
6 et 8.	Paie 6 contre 5.	Paie 5 contre 6.
5 et 9.	Paie 3 contre 2.	Paie 2 contre 3.
4 et 10.	Paie 2 contre 1.	Paie 1 contre 2.

Toutes les décisions de la direction sont sans appel.

CASINO OOSTENDE, le plus grand casino de la Côte

RESTAURANT FORTUNA (salle de jeux)

Ouvert tous les jours de 17h30 à 23h30

Le vendredi et le samedi, ouvert jusqu'à 1h00

