

De Plate *11*

Archief

2014 / 2477

Restaurant Fortuna

17 - 23.30u

Speelzaal Private Vriendenkring

alle dagen van 17u tot 20u (*woe. en zat. tot 19u*)

PROMOTIESCHOTEL

350 fr.

alle dagen vanaf 17u

KEUZE AAN DE KAART

maandag, dinsdag & donderdag vanaf 20u

MENU PUNTO BANCO

850 fr.

*voorgerecht, keuze uit 2 hoofdschotels, keuze van nagerechten,
koffie en 1/2 fles wijn inbegrepen*

woensdag vanaf 20u

BUFFET GRANDE BOUFFE

850 fr.

*aperitief, 1/2 kreeft - keuze uit warme vis- en vleesgerechten,
dessert en wijn "à gogo"*

zaterdag en zondag vanaf 19u

DRIEGANGENMENU

1.150 fr.

*glas champagne, keuze uit twee voorgerechten
en twee hoofdschotels (vis of vlees) en koffie*

Casino Kursaal Oostende

OPEN HET GANSE JAAR

MONACOPLEIN, 8400 OOSTENDE • TEL. (059) 70 51 11 • FAX (059) 70 40 90

CASINO KURSAAL OOSTENDE



ROULETTE

INZETMOGELIJKHEDEN

WINSTUITKERING

- 1.
- PLEIN**
- 35 x + INZET

één nummer



- 2.
- CHEVAL**
- 17 x + INZET

twee met elkaar
verbonden nummers



- 3.
- TRANSVERSALE PLEINE**
- 11 x + INZET

drie nummers
op horizontale rij
of in combinatie met de nul



4. CARRE
- 8 x + INZET

*vier nummers in een vierkant
of in combinatie met de nul*



INZETMOGELIJKHEDEN

WINSTUITKERING

5. TRANSVERSALE SIMPLE 5 x + INZET

zes nummers
op twee aangrenzende
horizontale rijen

13	14	15
16	17	18

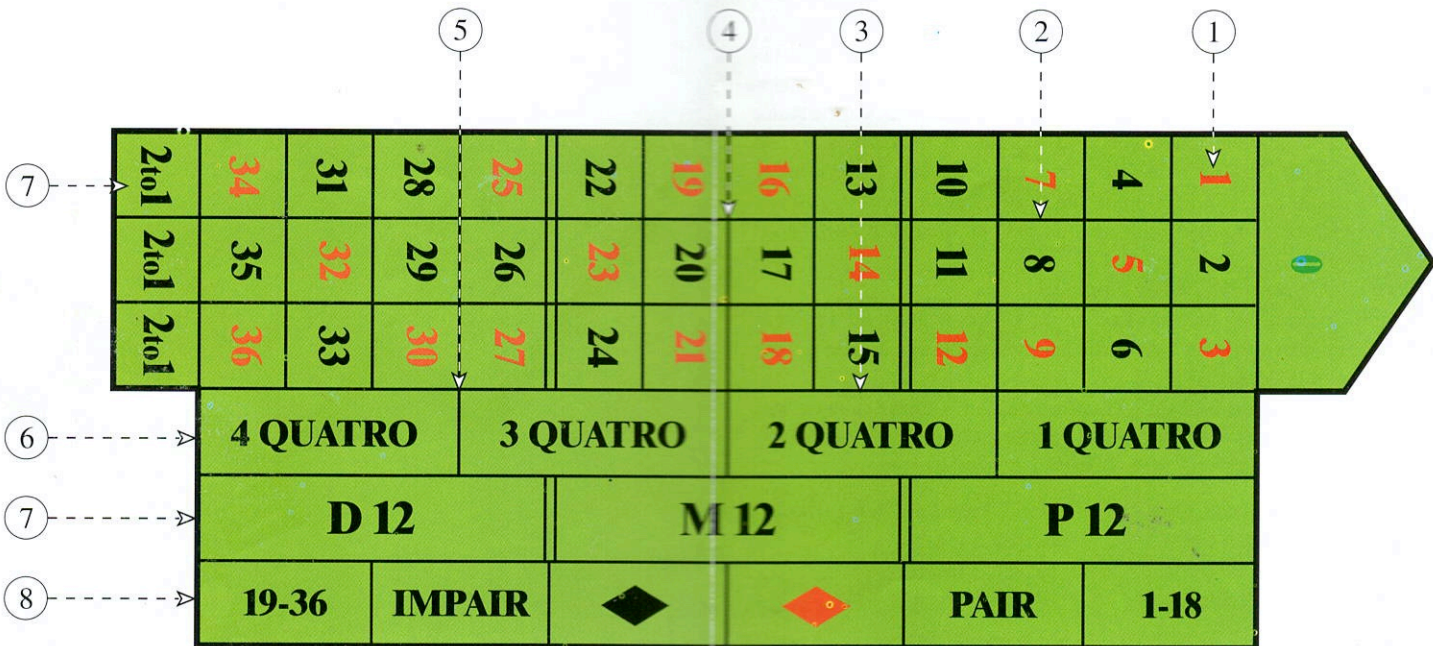
6. QUATRO
- 3 x + INZET

7. DOUZAINÉ of COLONNE 2 x + INZET

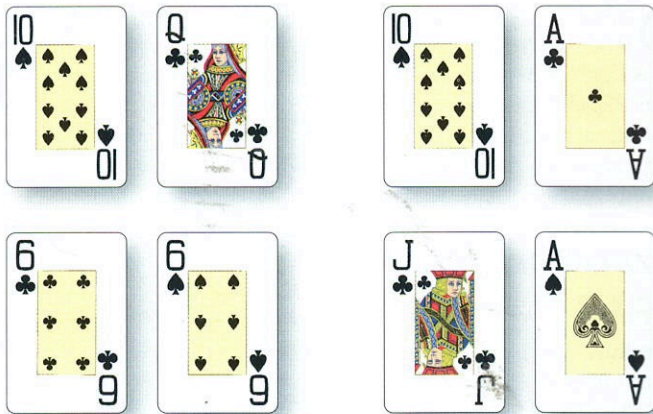
8. CHANCES SIMPLES
- 1 x + INZET

rood of zwart, pair of impair; manque of passe

Indien de nul het winnende nummer is, worden zowel de nul als de combinaties met de nul uitbetaald. Op de enkelvoudige kansen verliest men de helft van de inzet. Maximum en minimum zijn aangegeven op de tafels. Bij betwistingen geldt het beslissingsrecht van de directie dat voor geen beroep vatbaar is.



BLACKJACK



De speler speelt tegen de croupier. Het doel van het spel is om met zijn kaarten het puntentotaal 21 te bereiken of zo dicht mogelijk te benaderen zonder dit te overschrijden. Azen tellen voor 1 of 11. Beelden tellen voor 10. Alle andere kaarten behouden hun eigen telwaarde.

DUBBELEN

Na zijn eerste 2 kaarten kan de speler zijn inzet verdubbelen maar hij krijgt slechts één bijkomende kaart. Bevindt zich een aas tussen de eerste 2 kaarten, dan telt deze enkel voor 1 punt.

SPLITSSEN

Kaarten van gelijke waarde kunnen tot tweemaal toe gesplitst worden mits telkens een bijkomende inzet te plaatsen gelijk aan de oorspronkelijke inzet. Op elke kaart vraagt hij zoveel kaarten als hij wenst. Ook hier kan na 2 kaarten gedubbeld worden. Splits hij azen, dan telt de aas altijd voor 11. Behaalt de speler bij het splitsen 21 met 2 kaarten dan telt dit niet als Black Jack.

VERZEKERING

De speler kan zich verzekeren tegen Black Jack van de croupier. Is de eerste kaart van de croupier een aas dan kan de speler tot maximum de helft van zijn inzet op de verzekeringslijn spelen. Maakt de croupier Black Jack, dan betaalt dit 2 tegen 1. In het ander geval is de inzet verloren. Na dubbeln of splitsen mag de verzekeringsinzet verhoogd worden tot maximaal de helft van de totale inzet. Als alle inzetten geplaatst zijn, deelt de croupier een kaart uit aan iedere speler en bedient zichzelf als laatste. Hierna deelt hij aan iedere speler een tweede kaart uit maar niet voor zichzelf. Alle kaarten worden met de beeldzijde naar boven uitgedeeld.

Een aas met een 10 of beeld betekent "BLACK JACK" en wordt betaald 3 tegen 2, tenzij de croupier eveneens Black Jack heeft, dan is er sprake van een stand off, dit wil zeggen, een onbeslist spel.

In het ander geval tracht de speler 21 te behalen door al dan niet meerdere kaarten te vragen. Bedraagt het totaal meer dan 21, dan verliest de speler zijn inzet. Nadat alle spelers hun spel bepaald hebben, trekt de croupier zijn eigen kaarten rekening houdend met de spelregels. Met 16 punten of minder moet de croupier trekken, met 17 tot 21 punten mag hij geen verdere kaarten nemen. Behaalt hij meer dan 21 punten, dan betaalt hij alle resterende inzetten uit. Bevindt zich een aas tussen de kaarten van de croupier, dan telt deze voor 11 zolang zijn puntentotaal de 21 niet overschrijdt. Ook hier is er sprake van een "stand off" in geval van gelijke punten.

SURRENDER

Indien de speler na zijn eerste 2 kaarten denkt geen kans te maken om te winnen mag hij de formule "Surrender" toepassen, t.t.z. hij neemt niet verder deel aan het spel en krijgt de helft van zijn inzet terug. Tegen een aas kan geen surrender gevraagd worden.

SUPER SEVEN (777)

Hier bedraagt de inzet 100 BEF in de daarvoor speciaal voorziene cirkel. Uitbetalingen hiervan gaan van 300 tot 300.000 BEF en zijn aangegeven op de tafels, net zoals de minimum- en maximuminzetten.

3 X 7

Heeft U 3 zevens dan wordt U onmiddellijk uitbetaald en neemt uw inzet verder deel aan het spel.

5 CARDS BONUS BLACKJACK

Indien een winnende hand uit 5 kaarten bestaat wordt U 1,5 x de inzet uitbetaald.

Indien een winnende hand uit 6 kaarten bestaat wordt U 2 x de inzet uitbetaald.

Indien een winnende hand uit 7 kaarten of meer bestaat wordt U 5 x de inzet uitbetaald.

BOX

Is aangegeven door 3 onder elkaar staande cirkeltjes, dus geschikt voor 3 spelers. De som van de inzetten op de box mag nooit het maximum van de tafel overschrijden. Een speler mag op meerdere boxen inzetten. Enkel de speler die ingezet heeft op de bovenste cirkel heeft beslissingsrecht. De medespelers mogen hem niet beïnvloeden of adviseren. Betwistingen tijdens het spel worden overgelaten aan het beslissingsrecht van de speldirectie dat voor geen beroep vatbaar is.

PUNTO BANCO

De it is op zich geen ingewikkeld spel. Er kunnen 9 spelers plaatsnemen aan de tafel, maar ook rechtstaande spelers die geen zitplaats hebben, kunnen deelnemen aan het spel. Iedere speler kan slechts 1 box spelen.

Maximum 3 spelers kunnen op dezelfde box inzetten zonder echter het tafelmaksimum te overschrijden. Er bevinden zich 6 boeken kaarten in de slof. Het komt erop aan om met 2 of 3 kaarten 9 punten te behalen of die zo dicht mogelijk te benaderen zowel voor de Punto als voor de Banco.

De waarde gegeven aan de kaarten is gemakkelijk te onthouden:

- van Aas tot 9 behouden hun specifieke waarde, t.t.z. 1, 2, 3 enz.
- tien en beelden krijgen de waarde "nul"

Na de som van de kaarten te hebben gemaakt, zowel voor Punto als voor Banco, en het totaal van 10 wordt overschreden, vervalt het tiental om tot het netto-totaal te komen.

PUNTO

DE EERSTE 2 KAARTEN TOTALISEREN

0, 1, 2, 3, 4, 5	krijgt een derde kaart indien BANCO geen 8 of 9 heeft
6, 7	past; geen derde kaart; BANCO neemt derde kaart als zijn totaal lager is dan 6
8, 9	past; geen derde kaart; BANCO heeft geen recht aan een derde kaart

BANCO

DE EERSTE 2 KAARTEN TOTALISEREN

0, 1, 2	krijgt een derde kaart geen derde kaart als PUNTO 8 of 9 heeft met de eerste 2 kaarten
3	krijgt een derde kaart als de derde kaart van PUNTO geen 8 is geen derde kaart als PUNTO 8 of 9 heeft met de eerste 2 kaarten
4	krijgt een derde kaart als de derde kaart van PUNTO geen 0, 1, 8 of 9 is geen derde kaart als PUNTO 8 of 9 heeft met de eerste 2 kaarten
5	krijgt een derde kaart als de derde kaart van PUNTO geen 0, 1, 2, 3, 8 of 9 is geen derde kaart als PUNTO 8 of 9 heeft met de eerste 2 kaarten
6	BANCO past, als PUNTO past of krijgt een derde kaart, tenzij de derde kaart van de PUNTO een 0, 1, 2, 3, 4, 5, 8 of 9 is geen derde kaart als PUNTO 8 of 9 heeft met de eerste 2 kaarten
7	past
8, 9	past; PUNTO krijgt geen derde kaart

Ziehier enkele voorbeelden:

- $8+5 = 13-10 = 3$
- $7+8 = 15-10 = 5$
- beeld + 8 = 8

Het trekken van de derde kaart wordt bepaald door het puntentotaal van de eerste twee kaarten van zowel Punto als Banco. Hiertoe dient de hieronder afgebeelde "tabel" geraadpleegd te worden. In geval Punto en Banco eindigen met hetzelfde aantal punten (*égalité*), is de speler vrij zijn inzet te laten staan of weg te nemen. Enkel de inzetten op "égalité" worden betaald.

De betalingen van de inzetten zijn de volgende:

- Punto : 1 tegen 1
- Banco : 19 tegen 20
- Egalite : 8 tegen 1

De minimum- en maximum-inzetten zijn aangegeven op de tafel. Bij betwistingen geldt het beslissingsrecht van de directie dat voor geen beroep vatbaar is.

CRAPS

De croupier biedt de werper (*shooter*) 5 dobbelstenen aan waaruit hij er 2 selecteert. De werper moet wel een inzet plaatsen op de "Pass Line" of de "Don't Pass Line" eventueel gepaard aan inzetten op andere mogelijkheden. Al de andere spelers mogen inzetten plaatsen naar eigen keus. De werper verliest de dobbelstenen indien hij een 7 werpt nadat een punt gekend is. Niemand is verplicht de dobbelstenen te werpen.

INZETMOGELIJKHEDEN

ENKELVOUDIGE KANSSEN

Pass-line. Een inzet voor de eerste worp van de werper, genoemd "come out roll". U wint met 7 of 11 en verliest met 2, 3 of 12 (*craps*). Elk ander totaal van de dobbelstenen is het "punt". U wint indien het punt geworpen wordt vóór een 7; u verliest indien een 7 geworpen wordt vóór het punt.

Don't Pass-line. U verliest indien een 7 of 11 geworpen wordt bij de eerste worp; u wint met 2 of 3; met 12 is het een stand-off, nl. u verliest noch wint. Is er een punt en dit wordt herworpen dan verliest u; wordt na het punt eerst een 7 geworpen dan wint u.

Come. Deze inzet kan u plaatsen op gelijk welk ogenblik nadat een punt is gekend en wordt gespeeld overeenkomstig de regels van de "Pass-line". U wint indien de daaropvolgende worp 7 of 11 is en verliest met 2, 3 of 12. Elk ander punt wordt uw "Come point" en wordt in het overeenstemmend vak geplaatst. U wint indien het Come point geworpen wordt vóór een 7, anders verliest u.

Don't Come. Deze inzet kan u plaatsen op gelijk welk ogenblik nadat een punt is gekend en wordt gespeeld overeenkomstig de regels van de "Don't Pass-line"; u verliest indien de volgende worp 7 of 11 is en wint met 2 of 3; met 12 is het een stand-off. Elk ander punt wordt uw "Don't Come point" en wordt in het overeenstemmend vak geplaatst. Alle "Don't Come points" winnen indien een 7 geworpen wordt vóór de herhaling van het punt, zoniet verliest u.

INZETTEN VOOR EEN ENKELE WORP

Field.	3, 4, 9, 10 en 11 betalen 1 tegen 1; 2 en 12 betalen 2 tegen 1. Met 5, 6, 7 en 8 verliest u.
Any 7.	Betaalt 4 tegen 1.
Any Craps.	Betaalt 7 tegen 1.
11.	Betaalt 15 tegen 1.
Craps 3.	Betaalt 15 tegen 1.
Craps 2.	Betaalt 30 tegen 1.
Craps 12.	Betaalt 30 tegen 1.

HARDWAYS

Om te winnen met deze inzet moet het totaal verwezenlijkt worden met gelijke ogen op de dobbelstenen. U verliest met een 7 of ongelijke ogen.

2 & 2. Betaalt 7 tegen 1.

3 & 3. Betaalt 9 tegen 1.

4 & 4. Betaalt 9 tegen 1.

5 & 5. Betaalt 7 tegen 1.

PLACE BETS

Op gelijk welk ogenblik tijdens het spel ken u inzetten op 4, 5, 6, 8, 9 en 10. U wint als het nummer geworpen wordt en verliest met een 7. Alle andere mogelijke punten hebben geen invloed op de inzet.

6 of 8. Betaalt 7 tegen 6.

5 of 9. Betaalt 7 tegen 5.

4 of 10. Betaalt 9 tegen 5.

LAY BETS

Een inzet tegen het gekozen nummer die wint als een 7 geworpen wordt vóór het nummer en verliest als het nummer eerst geworpen wordt; andere nummers hebben geen invloed.

6 en 8. Betaalt 4 tegen 5.

5 en 9. Betaalt 5 tegen 8.

4 en 10. Betaalt 5 tegen 11.

ODDS

Deze inzetten kunnen enkel gespeeld worden in toevoeging tot de initiële inzet op Pass- en Don't Pass-line, Come en Don't Come nadat het punt is gekend. Het maximum van deze inzetten moet in verhouding blijven tot de initiale inzet of "flat bet" en dienen te bestaan uit eenheden afhankelijk van het punt.

(Informatie te verkrijgen bij de croupiers).

Inzetten gepaard aan de Pass-line en de Come winnen als het punt geworpen wordt vóór een 7 en verliezen met een 7; alle andere punten hebben geen invloed.

Inzetten gepaard aan de Don't Pass-line en Don't Come winnen met een 7 en verliezen indien het punt geworpen wordt; alle andere punten hebben geen invloed.

	Pass-line/Come	Don't Pass-line/Don't Come
6 en 8.	Betaalt 6 tegen 5	Betaalt 5 tegen 6
5 en 9.	Betaalt 3 tegen 2	Betaalt 2 tegen 3
4 en 10.	Betaalt 2 tegen 1	Betaalt 1 tegen 2

Alle beslissingen van de directie zijn bindend.