

HOME CASINO

Règles du jeu

Préparation du jeu ----- Page 2

Durée d'une partie ----- Page 3

Démarrer une partie ----- Page 3

Description et action des Cases -----Page 3

Règle du jeu :

- Roulette -----Page 4

- Zanzibar ----- Page 5

- Black Jack----- Page 5

- 421 ----- Page 6

Banqueroute/Faillite----- Page 7

Fin de partie ----- Page 7

De 2 à 6 joueurs

But du jeu :

Miser à la Roule, affronter vos adversaires au Black Jack, au 421, au Zanzibar ainsi qu'à d'autres mini jeux. Achetez et revendez des casinos, pour atteindre en premier l'objectif de points fixé en début de partie. Toutes vos actions et votre stratégie doivent tendre vers un seul but, accroître votre nombre de points représenté par les jetons, le plus rapidement possible.

Home Casino, vous met dans la peau de toutes les échelles du casino : le joueur, le croupier, le banquier ainsi que le propriétaire de casinos. A vous de miser et de profiter des différents jeux adaptés à Home Casino pour gagner.

Matériel :

Contenu de la boîte de jeu		Détails des jetons	
1 plateau	6 pions de couleur	5 jetons de 10 000 points	10 jetons de 5 000 points
2 dés spéciaux : 1 dé à 10 faces, 1 dé 6 faces bicolore	3 dés à 6 faces de 1 à 6	10 jetons de 2 000 points	20 jetons de 1 000 points
21 cartes Acquisition	200 jetons	25 jetons de 500 points	50 jetons de 100 points
36 cartes Jackpot	1 règle du jeu	40 jetons de 50 points	40 jetons de 25 points

Préparation du jeu :

Dépliez le plateau de jeu sur une table. Mélangez les cartes Jackpot et les cartes Acquisition : placez-les sur le plateau à l'endroit indiqué, face cachée.

Chaque joueur choisit un casino sur le plateau de jeu qui sera son point de départ et place un pion de la même couleur que son casino sur la case. Il déplacera son pion tout au long de la partie en suivant la somme obtenue aux dés.

La couleur du casino que vous avez choisi détermine votre point de départ. Chaque joueur a un point départ différent. Il ne peut pas y avoir plusieurs joueurs sur la même case de départ avant le premier lancement des dés. Durant la partie, plusieurs joueurs peuvent être présents sur une même case.

Un des joueurs est nommé Banquier. Ce dernier distribue 4 000 points en jetons à chacun des joueurs, de la façon suivante :

2 x 1 000 points

2 x 500 points

6 x 100 points

5 x 50 points

6 x 25 points

Le rôle du banquier est de gérer les jetons entrants et sortants de la banque, tel que :

- Les acquisitions et ventes de casinos,
- Le versement des jetons lors des passages par les casinos de départ,
- Le gain lors du passage sur la case *casino +500* et les cases machine à sous.
- Les gains des cartes Jackpot (les pertes étant à placer dans le pot)

Le Pot : Tous les paiements effectués par les joueurs, provenant des cases du plateau ou des cartes Jackpot sont déposés dans un « POT », à l'exception des mises perdues lors du jeu Black Jack et la roulette, qui sont remises à la banque.

Durée d'une partie :

Il vous faut déterminer un nombre de points à atteindre en jetons. (Les cartes Acquisition « non vendues » ne sont pas comptabilisées dans le total des points)

Le montant conseillé pour une partie courte est de 8 000 points.

Pour une partie moyenne : 10 000 points.

Pour une partie longue : 15 000 points.

Démarrer une partie :

Le plus jeune joueur commence, puis c'est à celui qui se situe à sa droite. Le jeu tourne en sens inverse des aiguilles d'une montre)

Lorsque c'est à votre tour, lancez 2 dés et avancez votre pion selon la somme obtenue. Si le joueur fait un **double avec les dés**, il effectue l'opération indiquée sur la case, puis-il rejoue autant de fois qu'il fait un double. La case sur laquelle vous tombez détermine votre action.

Description et action des cases :

Mafia - 500 : déposez 500 dans le pot.

Casino + 500 : la banque vous verse 500.

Jackpot : tirez une carte Jackpot et suivez les instructions.

Acquisition : tirez une carte Acquisition. Si vous décidez d'acheter, payer à la banque le prix indiqué sur la carte.

A vendre : vous pouvez vendre vos acquisitions. La banque vous verse le prix indiqué sur la carte.

Pot : vous gagnez l'intégralité du pot. Tous les paiements effectués par les joueurs, provenant des cases du plateau ou des cartes Jackpot sont déposés dans un « POT », à l'exception des mises perdues lors du jeu Black Jack et la roulette, qui sont remis à la banque.

Casinos : emplacements de départ de chacun des joueurs. A chaque passage par votre case Casino de départ, la banque verse au joueur 200 points en jetons. Si le joueur tombe « sur » la case de son casino de départ, la banque lui verse 500 points.

Si vous tombez sur une case « casino » n'appartenant à personne, vous n'avez aucune action à jouer.

Quand un joueur tombe sur une case Casino appartenant à un adversaire, il mise une somme maximum autorisée de 500 points (si votre adversaire a moins de 500 points, vous pouvez miser au maximum 50% de la somme qu'il détient). Le joueur pose sur le plateau la somme en jetons mise en jeu. Les 2 joueurs s'affrontent en jetant les 2 dés chacun leur tour. Si le propriétaire du casino fait le meilleur score en cumulant la somme des 2 dés, il remporte la mise déposée sur le plateau. Si c'est le joueur qui fait le meilleur score, le propriétaire du casino doit verser 1 fois la mise. Le joueur récupère également la mise de départ.

En cas d'égalité, la partie est nul et chacun récupère sa mise.

Roulette : Mise à la roulette avec les autres joueurs. (voir la règle du jeu de la roulette en page 4)

Machine à sous : payez (dans le pot) ou récoltez la somme inscrite sur la case du plateau (versé par la banque)

Black Jack, 421, Zanzibar : Nommez votre adversaire et misez selon le montant maximum possible. Jouer selon les règles de chaque jeu (voir ci-après) et essayez de remporter jusqu'à 3 fois votre mise.

Attention : les règles de ces 3 jeux sont adaptées pour jouer à « Home Casino », en partie rapide et peuvent donc différer de celles que vous connaissez.

Règles du Jeu de la Roulette



Pas de limite de mise ! Attention aux pertes !

Le jeu de la roulette proposé par Home Casino est limité à 10 chiffres, de 0 à 9, afin d'augmenter les possibilités de remporter des jetons.

Ce jeu est très populaire dans les casinos français, car les parties sont rapides et les règles simples.

Comment jouer ?

Vous devez placer vos paris sur le tapis, présent sur le plateau de jeu. Soit sur les numéros de 1 à 9, soit sur les chances simples (paires, impairs, rouge ou noir). Il est impossible de miser sur plusieurs numéros avec un seul jeton.

«Rien ne va plus !»

Une fois que vous avez placé vos jetons sur la ou les cases où vous désirez miser, il vous faut lancer les 2 dés spéciaux : Le dé à 10 faces et le dé rouge et noir en même temps.

C'est le joueur qui est tombé sur la case Roulette qui lance les dés.

Le joueur annoncera le numéro sorti sur le dé à 10 faces ainsi que la couleur du dé bicolore.

Les mises jouées sur le numéro sorti sont payées 7 fois la mise + la mise initiale.

Les mises gagnantes sur les chances simples sont payées 1 fois la mise + la mise de départ.

Le numéro 5 est payé comme les autres numéros, 7 fois la mise + la mise de départ, mais il entraîne la perte de toutes les mises jouées sur les chances simples (paires, impaires, rouge ou noir).

Le numéro 0 annule le tour. Chacun reprend sa mise de départ.

Les règles sont en effet simples et comme pour tous les jeux de casino, c'est en pratiquant que vous comprendrez mieux les règles et que vous pourrez forger une stratégie.

Règles du Jeu du Zanzibar

Limite de mise 1000 points (Si l'adversaire que vous choisissez a moins de 500 points en jetons, vous pouvez miser au maximum 50% des points qu'il détient).

2 joueurs et 3 dés.

Quand vous tombez sur une case Zanzibar, vous choisissez un joueur autour de la table, qui sera désigné comme votre « adversaire ». Vous prenez les 3 dés et suivez les règles ci-après pour jouer une partie. Vous ne pouvez pas être plus de deux joueurs lors d'une partie.

Avant de commencer, le joueur qui est tombé sur la case décide du montant de la mise et la pose devant lui. L'adversaire mise la même somme que le joueur.

Celui des 2 joueurs qui gagne, remporte sa mise + la mise de son adversaire.

Comment jouer ?

Le jeu se joue en deux tours.

Le premier joueur lance les 3 dés.

Il additionne les chiffres obtenus selon les nombres de points indiqués ci-dessous :



= 100 points



= 2 points



= 3 points



= 4 points



= 5 points



= 60 points

Exemple de points : si en lançant les dés un joueur obtient : 1,3 et 6, la somme fera :

1= 100 points, 3 = 3points et 6 = 60 points, soit un total de 163 points.

Puis, l'adversaire lance les 3 dés à son tour et les additionnes. Il repasse les dés au premier joueur, qui relance les 3 dés et additionne le total du premier tour avec le deuxième. Puis l'adversaire effectue son deuxième lancé.

Chacun annonce son total cumulé des 2 tours : celui qui fait le plus grand total des deux tours cumulés remporte la mise de l'autre.

En cas d'égalité on rejoue un tour.

Règles du Jeu du Black Jack

Limite de mise 1000 points.

1 joueur + le banquier (croupier) – les 3 dés

C'est un jeu où il faut savoir s'arrêter à temps.

Quand vous tombez sur une case Black Jack, vous jouez contre le banquier, qui fera office de croupier. Vous prenez les 3 dés et vous suivez les règles ci-après pour jouer une partie. Vous ne pouvez pas être plus de deux joueurs lors d'une partie.

Avant de commencer, le joueur qui est tombé sur la case décide du montant de sa mise et la pose devant lui.

Le joueur, joue face au croupier (la banque). Si le joueur gagne, il remporte 1 fois sa mise + sa mise de départ, qui sera versée par la banque. S'il perd, il versera sa mise à la banque.

Si le joueur fait un Black Jack (21 points), il remporte 3 fois sa mise + sa mise de départ.

Comment jouer ?

Le déroulement du jeu est très simple. C'est le joueur qui est tombé sur la case Black Jack qui commence. Au premier tour, le joueur lance les 3 dés et additionne le total. Puis le croupier lance les 3 dés à son tour et additionne le total. A partir du deuxième tour, vous décidez si vous lancer 1, 2 ou 3 dés ou si vous restez avec le même nombre. Si le joueur veut s'arrêter, il annonce « servi ». Le second joueur choisi alors de lancer 1, 2 ou 3 dés ou de s'arrêter.

C'est le joueur le plus proche de 21 points ou qui fait 21 points (Black Jack) qui emporte la partie. Le joueur qui dépasse 21 points, perd la partie.

Si le nombre obtenu est le même, pour les deux joueurs, la partie est nul et vous reprenez votre mise de départ.

Règles du Jeu du 421

Limite de mise 1 000 points (Si l'adversaire que vous choisissez a moins de 500 points en jetons, vous pouvez miser au maximum 50% des points qu'il détient).

2 joueurs - 3 dés

Quand vous tombez sur une case 421, vous choisissez un joueur autour de la table, qui sera désigné comme votre « adversaire ». Pour jouer une partie, vous prenez les 3 dés et vous suivez les règles ci-après. Vous ne pouvez pas être plus de deux joueurs lors d'une partie.

Avant de commencer, le joueur qui est tombé sur la case, décide du montant de la mise et la pose devant lui. L'adversaire mise la même somme que le joueur.

Celui des 2 joueurs qui gagne, remporte sa mise + la mise de son adversaire

Si un des deux joueurs fait un 421, il remporte 3 fois sa mise + sa mise de départ.

Comment jouer ? (Version du jeu simplifié) :

C'est le joueur qui est tombé sur la case 421 qui commence.

Le joueur qui commence lance les trois dés. S'il est satisfait de son résultat, il passe les dés à son adversaire. Sinon, il peut rejouer 1, 2 ou 3 dés (en gardant les autres de côté). Il peut rejouer encore une troisième fois avant de passer les dés à son adversaire.

Le joueur d'après n'a pas le droit de jouer ni plus, ni moins de coups que lui. Si le premier joueur n'a joué qu'une fois, l'adversaire ne pourra jouer qu'une fois. Si le joueur a joué deux fois l'adversaire sera obligé de jouer deux fois, même s'il obtient du premier coup la combinaison gagnante.

Lorsque les deux personnes ont joué, c'est celui qui est le plus près de 421 qui gagne.

Le meilleur score est : 421

Quand on regarde la meilleure combinaison, on met toujours en premier le plus gros chiffre obtenu avec les dés.

Par exemple, si on obtient au premier tirage 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 aussi de côté un ou deux dés, ou tout relancer.

En cas d'égalité la partie est nul et chacun reprend sa mise.

Banqueroute / faillite ou fin de partie pour un joueur :

En cas de faillite de l'un des joueurs, c'est la fin de partie pour celui-ci.

Vous êtes déclaré en faillite à partir du moment où vous n'avez plus de jetons.

Si la dette est due à la banque, cette dernière récupère l'intégralité de votre argent et vos cartes acquisitions sont remises face cachée sous le dessous de la pile. Si la dette est due à un joueur, celui-ci récupère l'ensemble de vos cartes Acquisitions, ainsi que vos jetons.

Fin de partie :

Le premier joueur ayant atteint le nombre de points fixé avant le départ du jeu gagne. Les cartes Acquisitions non vendues, ne comptent pas dans le total des points.