

BLACKJACK

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



MODE D'EMPLOI

Le présent manuel est la traduction du manuel original américain ci-joint. Pour plus de clarté nous vous conseillons de consulter les deux versions.

BLACKJACK

Ce programme de jeu nécessite l'emploi de commandes à palette standard. Assurez-vous de brancher solidement les cables de commande aux jacks du Video Computer System. Reportez-vous au manuel d'instructions pour tout détail complémentaire. Le jeu de Black Jack nécessitera l'emploi d'un autre jeu de commandes à palette pour les 3 joueurs. Pour les parties à un seul joueur ou à deux joueurs, branchez les commandes standard sur le côté gauche de l'unité.

Remarque: Afin de prolonger la durée de Vido Computer System d'Atari et d'en protéger les composantes électroniques, assurez-vous que l'unité de commande soit éteinte OFF lors de l'introduction ou de retrait d'un game program.

Le jeu de black jack

Chers amis du casino, faites vos jeux! Le jeu qui suit est le Black Jack. Un, deux ou trois joueurs se mesurent au donneur informatisé. L'ordinateur distribue deux cartes à chaque joueur: les cartes sont retournées. L'ordinateur se donne également deux cartes dont une seulement est retournée. Après quoi, Dame Chance et votre sens aiguisé du jeu détermine le vainqueur. Chaque carte porte une valeur:

La valeur nominale de la carte détermine le nombre de points (par exemple 5 = 5 points). Valet (J), Dame (Q), Roi (K) et 10 = 10 points. As (A) = 1 ou 11 points.

Un jeu est appelé 'soft' lorsque l'as vaut 11 points. Le jeu est au contraire appelé 'hard' lorsque toutes les combinaisons, sauf celles où l'as vaut 11 points peuvent être utilisés. Un 17 soft pourrait ainsi être un As (11 points) avec un 6. Un 17 hard pourrait être un 10, un 6 et un As (1 point). L'objet du jeu est de parvenir à 21 points ou aussi près

que possible de 21 points sans toutefois dépasser ce nombre. Vous enregistrez automatiquement un Black Jack lorsque les deux premières cartes que vous recevez totalisent 21 points.

Si les points de vos deux premières cartes vous satisfont, vous passez. Si vous désirez ajouter des points à votre jeu, prenez une carte et le donneur vous en donnera une. Vous pouvez prendre des cartes jusqu'à ce que vous soyez satisfaits de votre jeu ou jusqu'à ce que vous ayez dépassé et malheureusement perdu la partie.

Lorsque tous les joueurs ont cessé de prendre des cartes, le donneur dévoile la carte qui n'était pas retournée. A l'instar des joueurs, le donneur passera ou prendra une carte afin de parvenir à 21 points sans toutefois dépasser ce nombre.

Vous gagnez la partie lorsque:

- Votre jeu vaut plus de points que celui du donneur sans dépasser 21.
- Le jeu du donneur dépasse 21 points.
- Vous enregistrez un Black Jack (un As avec une figure ou un 10).

Remarque: Une partie serrée survient lorsque le pointage de l'ordinateur équivaut au vôtre.

La pari

Chaque joueur commence à jouer avec un total de 200 jetons. Pariez de un à 25 jetons par partie. Votre mise est ajoutée ou déduite de votre pointage total selon que vous gagnez ou perdez. Avec un Black Jack, vous gagnez une fois et demi votre mise initiale. Ainsi, en marquant un Black Jack sur une mise de 10 jetons, vous en gagnez 15. Un joueur est automatiquement retiré du jeu lorsqu'il a 1000 jetons ou lorsqu'il n'a plus aucun jeton à son crédit.

Remarque: Vous pouvez doubler votre mise AVANT de prendre la première carte. Après avoir doublé une mise vous devez prendre une carte et une seule.

Mouvement des commandes

Utilisez le bouton de mise en marche et le bouton rouge de votre commande manuel:

- Fixez et faites votre mise.
- Décidez-vous et dites au donneur si vous désirez passer, doubler votre mise ou prendre une carte.

Un point d'interrogation apparaît en dessous du nombre total de vos jetons. Il est alors temps pour vous de miser pour le prochain jeu.

- Tournez le bouton de commande et des chiffres de 1 à 25 apparaissent sous le pointage total. Arrêtez de tourner le bouton dès qu'apparaît le nombre de jetons que vous désirez miser.
- Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour donner votre mise au donneur.

S'il y a plus d'un joueur, le dernier joueur à miser et à appuyer sur le bouton de commande efface les jeux antérieurs sur l'écran. Lorsque l'ordinateur a donné deux cartes, chaque joueur doit décider s'il passe, prendre une carte ou double sa mise.

- Tournez le bouton de commande et les mots HIT ou STAY apparaissent au-dessus de vos cartes. Tournez le bouton selon la décision que vous désirez prendre.
- Si vous tournez le bouton à HIT, appuyez sur le bouton rouge et une autre carte apparaîtra sur la table de jeu. Prenez des cartes jusqu'à ce que vous soyez satisfaits de votre jeu.
- Une fois satisfaits de votre jeu, tournez

le bouton à STAY. Appuyez alors sur le bouton rouge.

Remarque: Si les règles du jeu le permettent, doublez votre mise AVANT de prendre la première carte (après avoir doublé votre mise, vous devez prendre une carte et une seule). Il suffit de tourner le bouton de commande pour DBLE. Appuyez ensuite sur le bouton rouge pour faire l'appel qu vous fera peut-être gagner la partie.

Commutateur de sélection de jeu

Utilisé pour ce qui suit:

- **CONTRÔLER LE NOMBRE DE JOUEURS** - Appuyez sur le commutateur de sélection des jeux afin de choisir parmi les positions de jeu prévues pour un, deux ou trois joueurs, celle qui vous convient. Relâchez le commutateur lorsque le numéro du réglage désiré apparaît sur l'écran.
- **QUITTER LE JEU** - Un joueur peut quitter la partie à tout moment. Pour arrêter la joute, il suffit de presser le commutateur de sélection de jeu jusqu'à ce que votre réglage disparaisse (le réglage des autres joueurs demeurera en place).
- **REVENIR AU JEU** - Arrêter la partie en appuyant sur le commutateur de sélection de jeu jusqu'à ce que votre réglage apparaisse sur l'écran avec ceux des autres joueurs.
- **ÊTRE FAUCHÉ** - Lorsque vous êtes fauché (avez perdu tous vos jetons), vous pouvez jouer en demandant à la banque un autre réglage. Arrêtez la partie et appuyez sur le commutateur de sélection de jeux pour parcourir tous les réglages. Lorsque votre nouveau réglage apparaît à la suite des autres, relâchez le commutateur. Il vous suffit maintenant de donner votre mise et de continuer à jouer.
- **FAIRE SAUTER LA BANQUE** - Vous faites sauter la banque dès que vous accumulez 1000 jetons. Vous devez alors re-

commencer à jouer avec 200 jetons. Suivez les instructions relatives au jeu précédent afin d'obtenir un nouveau réglage. Votre pointage de 1000 jetons demeurera affiché sur l'écran jusqu'à ce que vous ayez appuyé sur le commutateur de sélection de jeu.

Remise au jeu

Glissez ce commutateur d'arrière en avant pour remettre votre pointage à 200. Vous entendrez également l'ordinateur brasser les cartes.

Commutateur d'épreuve de gauche

Glissez le commutateur d'épreuves de gauche en position B et l'ordinateur mêle automatiquement les cartes après chaque jeu. Tournez le commutateur en position A et l'ordinateur mêle automatiquement les cartes après avoir distribué 2/3 (34 cartes) des cartes du jeu.

Commutateur d'épreuve de droite

Déplacez ce commutateur en position A ou en position B et voyez changer les règles du jeu.

Position A: règles du casino pour le Black Jack

- L'ordinateur doit atteindre 17 soft ou moins.
- L'ordinateur doit passer sur un jeu de 17 hard (As: 1 point).
- Votre jeu n'est pas affecté par un nez à nez avec l'ordinateur.
- Si votre jeu vaut 10 ou 11 points, vous pouvez doubler votre mise AVANT de prendre la première carte.
- Vous devez prendre une carte et une seule.
- Un joueur peut quatre appels.

Position B: règles privées de Black Jack

- Le donneur de l'ordinateur doit passer sur un jeu de 17 points ou plus.

- Toutes les parties serrées sont gagnées par l'ordinateur.
- Vous pouvez doubler votre mise sur toute combinaison de jeu AVANT le premier appel. Vous faites alors un appel et un seul appel est permis.
- Un joueur gagne automatiquement la partie lorsqu'il fit quatre appel sans dépasser 21 points.

La valeur nominale de la carte détermine le nombre de points:
(5: 5 points)

10, Valet (J), Dame (Q),
Roi (K): 10 points

As (A): 1 ou 11 points

Fig. 2 - Écran de jeu

interrupteur

type tv

interrupteur d'épreuve gauche

fente du game program

interrupteur d'épreuve droite

commutateur de
sélection de jeu

commutateur de
remise au jeu

Fig. 1 - Commandes Video

atarimuseum.nl



atarimuseum.nl

ATARI CONSUMER DIVISION
DIVISION DE WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Compagny 