

DICEBALL

RÈGLES DU JEU

Un jeu est valable quand:

- les deux dés quittent la main du lanceur en un seul et même mouvement. Il n'est pas permis de faire passer les dés dans une autre main.
- les deux dés atteignent la bande opposée.
- les dés tournent au moins trois fois.
- les dés ne se superposent pas.
- un ou les deux dés ne tombent pas de la table.
- les dés sont à plat sur le tapis.
- les dés du Grand Casino de Berne ont été utilisés.

En cas de doute, c'est la direction du casino qui décide de la validité d'un jeu.

Les mises minimum et maximum sont indiquées sur le table de jeu.

Bonne chance!

Votre Grand Casino de Berne

DIVERS

A chaque table, les croupiers les mieux formés veillent au respect des règles du jeu en vigueur. Veuillez vous adresser au responsable en service si vous avez des questions.

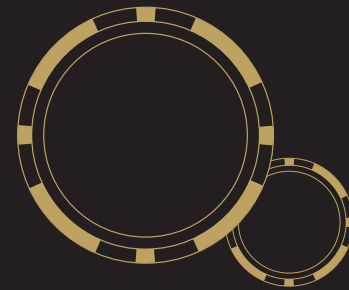
Si vous gagnez, l'usage international veut que vous reversiez une petite partie de vos gains, à votre convenance, au croupier. Une boîte réservée aux pourboires est disposée sur chaque table de jeu. Cet argent sert à payer les salaires des collaborateurs du casino; il ne s'agit donc pas d'un pourboire supplémentaire laissé aux collaborateurs.

Pour de nombreux joueurs, la visite d'un casino est un événement particulier, nous vous demandons par conséquent de venir dans une tenue correcte.

Jouer au casino doit être un plaisir à ne pas gâcher. C'est notre souhait le plus cher. Voici nos recommandations: déterminez à l'avance un montant raisonnable si vous voulez tenter votre chance. Ainsi, vous ne gâcherez pas votre plaisir. Tous les gains remportés au Grand Casino de Berne sont non imposables!

Bonne chance et bon divertissement avec les plus beaux jeux de la vie – au Grand Casino de Berne.

Valable dans le cadre du règlement sur les visites et les jeux, sous réserve de modifications. La décision du responsable en service est irrévocable. Vous trouverez les limites exactes dans les règles du jeu affichées dans le casino conformément à l'autorisation de la Commission fédérale des maisons de jeu.



Grand Casino Kursaal Berne SA

Kornhausstrasse 3 · CH-3000 Berne 22
Tél. +41 (0)31 339 55 55 · info@grandcasino-bern.ch
grandcasino-bern.ch

Au cœur de l'action.

Grand
CASINO
BERN

DICEBALL!

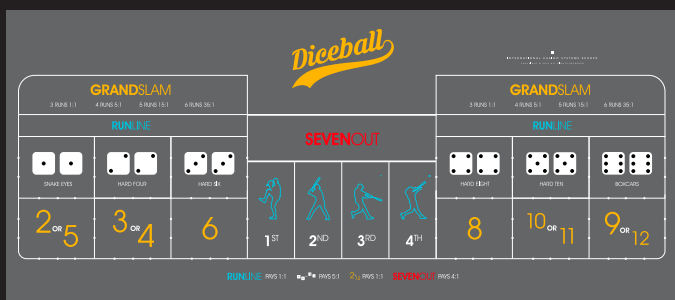
PRENEZ LES DÉS EN MAIN

A notre jeu de dés Diceball, variante simplifiée du très apprécié Mini Craps de Las Vegas, c'est vous qui prenez les choses en main et décidez de l'issue du jeu.

Déroulement du jeu

Diceball se joue avec deux dés numérotés d'un à six. En lançant les dés, le lanceur devient maître du jeu et tente d'en déterminer l'issue. Le but est de réaliser le plus de runs possibles. Un run dure tant que le lanceur n'a pas fait de 7. Chaque fois qu'un 7 sort, on passe à un autre lanceur et le run est terminé. Plus il y a eu de lancers sans 7, plus rapporte la mise, la «run line». Vous pouvez miser avec le lanceur ou faire des paris gagnants contre lui (sur la réalisation d'un 7). Vous pouvez également miser sur les combinaisons des dés ou sur la somme des deux dés.

Plateau



Grand Slam

Tous les joueurs peuvent miser en début de partie. Le lanceur doit réaliser un run au moins trois fois d'affilée (soit un total de 12 lancers sans jamais réaliser de 7), avant qu'il ne puisse gagner.

Un run est complet au bout de quatre lancers de suite sans 7. Si aucun 7 n'est obtenu au premier lancer, le croupier place un jeton portant le chiffre 1 sur la première base, au centre du plateau. Si le 7 ne sort pas au deuxième lancer, le jeton n° 1 est déplacé sur la seconde base et ainsi de suite jusqu'au quatrième lancer sans 7. Le premier run est alors complet.

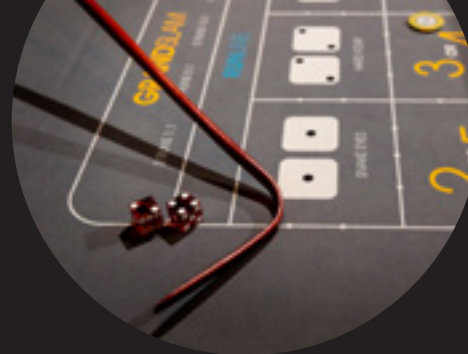
Le lanceur continue la partie et ouvre le deuxième run par un lancer. Si le 7 ne sort pas, le croupier place le jeton n° 2 sur la première base. A chaque nouveau lancer de dés sans 7, le jeton n° 2 progresse de base jusqu'à ce que le second run soit complet. Ce n'est qu'à l'issue du troisième run que le doublement de la mise est garanti.

Si le lanceur parvient à terminer un quatrième run, le gain correspond à 5 fois la mise pour tous les paris. Mais s'il réalise un 7 au quatrième run, le gain correspond à 1 fois la mise. Si le lanceur réalise cinq runs complets, le gain rapporte 15 fois la mise. S'il parvient à terminer le cinquième et le sixième run sans obtenir de 7, il réalise le Grand Slam et le croupier paie 35 fois toutes les mises. Le pari est terminé. Tous les joueurs peuvent modifier leurs mises.

Le même lanceur ouvre le premier jeu du premier run. Un 7 met automatiquement un terme au run. Si le troisième run n'est pas complet, toutes les mises sont perdues et on change de lanceur. Si le premier 7 du jeu intervient après trois runs complets, le gain versé correspond aux runs terminés.

Gains versés:

3 runs sans 7	1 fois la mise
4 runs sans 7	5 fois la mise
5 runs sans 7	15 fois la mise
6 runs sans 7	35 fois la mise



Run Line

Vous pouvez placer vos mises avant le premier jet de dés du lanceur. Si aucun 7 ne sort durant quatre lancers consécutifs, le pari est gagné. Durant un run, les mises ne peuvent être retirées, modifiées ou replacées. Le lanceur doit placer une mise sur la run line.

Les gains sont payés 1 fois la mise au bout de quatre lancers sans 7.

Seven Out

Vous gagnez lorsque la somme des deux dés est égale à 7. Il est possible de miser à chaque nouveau lancer.

Les gains sont payés 4 fois la mise lorsque la somme des deux dés est égale à 7.

Place Line Bets

Pari sur la somme des deux dés, avec six zones de mise différentes, 2 ou 5, 3 ou 4, 6, 8, 10 ou 11, 9 ou 12. La mise peut être retirée ou modifiée à chaque nouveau jeu. Vous ne perdez que lorsque la somme des deux dés est égale à 7.

Les gains sont payés 1 fois la mise.

Hard Line

Vous pouvez miser sur un double des dés sur six zones de mise (double 1, double 2, double 3, double 4, double 5, double 6). La mise peut être retirée ou modifiée à chaque nouveau jeu. La mise est perdue lorsque la somme des deux dés est égale à 7.

Les gains sont payés 5 fois la mise.

