

Royal Dynasty Casino:

Index de l'Aide

Venez nous rendre visite sur <http://www.CasinoDynasty.com>



[Règles du Blackjack](#)
[Règles du Baccarat](#)
[Règles du Poker Vidéo](#)
[Règles du Poker CyberCaribbean](#)
[Stud](#)
[Règles de la Roulette](#)

[Foire Aux Questions](#)

[Règles des machines à sous](#)
[Règles du Keno](#)
[Règles Tenter-sa-Chance](#)
[Règles du Let-It-Ride](#)
[Règles du Ticket-à-Gratter](#)

[Problèmes relatifs à l'Internet](#)

=

RÈGLES DU BLACKJACK ROYAL DYNASTY CASINO

POUR JOUER

Le joueur doit placer son pari au centre du cercle. Le dealer donne alors deux cartes, visibles, à chaque joueur et deux à lui même, une visible, une retournée. Roi, Dame, Valet et 10 ont une valeur de 10. Les As comptent comme 1 ou 11, comme le joueur désire. Les autres cartes, 2 à 9, ont la valeur de leur numéro.

Si les deux premières cartes sont un As et une carte de valeur 10, le joueur a un Blackjact et recoit un gain d'une fois et demi son pari (3 pour 2), à moins que le dealer est aussi un Blackjack. Le joueur n'ayant pas de Blackjack peut continuer a tirer des cartes et de rapprocher le plus prêt possible de 21 sans toutefois le dépasser, ou sinon le joueur «dépasse» et pert sa mise.

Le Dealer doit jouer si son total est de 16 ou moins. Le Dealer peut s'arreter si son total est de 17 ou plus

TERMINOLOGIE DU BLACKJACK

HIT (CARTE)

Prendre une nouvelle carte.

HOLD (STOP)

Ne plus prendre de carte.

SPLIT (COUPE)

Le joueur va doubler son pari initial et diviser les deux cartes initiales en deux mains séparées. Les deux cartes doivent être de la même valeur (ex: une pair de 8, un Roi et une Dame, etc.). Dans une main coupée, un As et un 10 égal 21 et pas à un Blackjack.

DOUBLE (QUITTE OU DOUBLE)

Le joueur double son pari initial (ou fait un quitte ou double pour moins) sur les deux premières cartes reçues et ne peut en recevoir qu'une seule autre. Quitte ou Double n'est pas autorisé sur un BlackJack

ASSURANCE(INSURANCE)

Quand la carte visible du Dealer est un As, un joueur peut acheter une assurance, un montant additionnel égal à la moitié du pari initial du joueur. Un joueur peut acheter une assurance quand il pense que la carte retournée du dealer à une valeur 10. Si le dealer à un Blackjack, l'assuré recoit le double du montant de l'assurance. Si le dealer n'a pas de Blackjack, l'assurance est perdue et le jeu continue. Un BlackJack bat un total de «21».

RÈGLES DU BACCARAT ROYAL DYNASTY CASINO

POUR JOUER

Un joueur place un pari sur une des donnes (le «Joueur» [player] ou le «Croupier» [Banker]) qui doivent avoir un total de point le plus proche possible de 9. Chaque donne recoit au moins deux cartes mais pas plus de trois. Baccarat est joué avec huit jeux de cartes. La première et la troisième carte tirée du sabot sont pour la donne du «joueur» , et la deuxième et quatrième carte constituent la donne du «croupier».

Les têtes et le 10 comptent pour 0; Les As comptent pour 1 et les autres cartes ont un poids équivalent à leur valeur. Si une troisième carte requise, elles doivent être tirées selon les règles du tableau ci-dessous. Si la valeur des points des deux premières cartes tirées, quelques soit la donne, est 8 ou 9, on appelle un « Naturel» et aucune autre carte n'est tirée.

La donne avec le plus grand total le plus proche de neuf gagne.

Les gains sont équivalents au pari. Toutefois, un pari gagnant «Croupier» donne une commission de 5% qui est retiré du gain après chaque pari.

Si les deux mains ont un total identique, le pari «Nul» gagne, à 8 pour 1. Quand un «Nul» survient, tous les paris du «Joueur» et du «Croupier» sont ni perdus ni gagnés.

RÈGLES (JOUEUR):

Quand les deux premières cartes ont un total:

1, 2, 3, 4, 5, 0 EGALITE
6, 7 STOP
8, 9 STOP (Naturel)

RÈGLES (CROUPIER):

Croupier possède:	Egalité Quand la 3ème carte du joueur est:	N'est pas à égalité quand la 3ème carte du joueur est:
3	1-2-3-4-5-6-7-9-0	8
4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-0
5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-0
6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-0
7		Stop
8-9		Stop (naturel)

Quand un joueur s'arrête sur un 6 ou 7, le Croupier doit continuer sur un total de 0,1,2,3,4 et 5 et s'arrête que 6,7,8 et 9. Le croupier doit continuer sur un total 0,1 ou 2 et reprendre les règles du croupier.

RÈGLES DU POKER VIDÉO ROYAL DYNASTY CASINO

Les machines du Poker Vidéo est un jeu passionnant qui peut vous permettre de gagner plusieurs fois votre mise !

Vous jouez sur les machines du Poker Vidéo, vous devez mettre des pièces dans la fente et appuyer sur le bouton DEAL pour recevoir les cartes. Après que les cinq cartes sont distribuées, vous pouvez cliquer sur les cartes que vous désirez garder. Après que ces cartes soit sélectionnées, cliquez à nouveau sur le bouton DEAL pour tirer de nouvelles cartes. Les gains sont relatifs au tableau au sommet de la machine.

Vous pouvez insérer autant de pièces que vous le désirez mais une seule pièce est jouée par défaut. Vous pouvez cliquer sur "PARIER PLUS" pour augmenter votre pari de un jeton. Le nombre maximum de jeton que vous pouvez jouer en un tour est 5. Vous pouvez appuyer sur "PARIER MAX" pour parier directement 5 jetons. Si vous désirez reprendre les jetons non joués, cliquez sur le bouton "ENCAISSER".

CLASSEMENT DES MAINS

QUINTE FLUSH ROYALE (ROYAL FLUSH)

La main la plus forte. Les cinq cartes doivent être de la même couleur ET se suivent ET que la suite commence par un As.

Exemple: A(coeur),K(coeur), Q(coeur), J(coeur), 10(coeur)

QUINTE FLUSH (STRAIGHT FLUSH)

Les cinq cartes se suivent et de la même couleur

Exemple: 10(Carreau), 9(Carreau), 8(Carreau), 7(Carreau), 6(Carreau)

CARRE (FOUR OF A KIND)

Quatres cartes ayant la même valeur

Exemple: 5(Trèfle), 5(Coeur), 5(Pique), 5(Carreau)

FULL (FULL HOUSE)

Trois cartes de la même valeur, et deux cartes d'une autre même valeur

Exemple: K(Trefle), K(Carreau), K(Coeur), 4(Pique), 4(Trefle)

COULEUR (FLUSH)

Cinq cartes de la même couleur

Exemple: K(Carreau), J(Carreau), 9(Carreau), 6(Carreau), 3(Carreau),

2(Carreau)

QUINTE (STRAIGHT)

Cinq cartes qui se suivent(L'As est la plus forte)

Exemple: A(Trefle), K(Carreau), Q(Trefle), J(Carreau), 10(Pique)

BRELAN (THREE OF A KIND)

Trois cartes de la même valeur

Exemple: 9(Trefle), 9(Carreau), 9(Coeur), A(Pique), 8(Trefle)

DOUBLE PAIRE (TWO PAIR)

Deux groupes de 2 cartes ayant la même valeur

Exemple: 4(Trefle), 4(Carreau), J(Coeur), J(Pique), A(Trefle)

PAIRE (JACKS OR BETTER)

Deux cartes (Valet ou mieux) qui ont la même valeur.

Exemple: 8(Trefle), 4(Carreau), J(Coeur), J(Pique), A(Trefle)

RÈGLES DU POKER CYBERCARIBBEAN

POUR JOUEUR:

Poker CyberCaribbean Stud est un jeu à 5 cartes avec des gains spéciaux pour les mains gagnantes le plus fortes. Un joueur commence par placer son pari. Le joueur reçoit 5 cartes retournées pendant que le dealer reçoit 4 cartes retournées et une visible. Le joueur alors évalue sa main et décide pour l'une des deux options

Se couche (fold) - Le joueur perd le montant de sa mise initiale OU

Suit - Le joueur place alors un pari additionnel dans la zone de mise qui doit être le double du montant du pari initial.

Le dealer alors montre sa main et la compare avec celle du joueur, si ce dernier est toujours en jeu. Le joueur doit se qualifier, toutefois, avec un As/Roi ou mieux. Si le dealer ne parvient pas à se qualifier, le joueur reçoit le montant de sa mise initiale mais la mise totale ne bouge pas. Si le dealer se qualifie avec une main As/Roi et que cette dernière est supérieure que celle du joueur, le joueur perd sa mise initiale et la mise additionnelle. Si la main du joueur est supérieur que celle du dealer, le joueur reçoit la somme du pari initial et un bonus qui est calculé sur la tableau suivant.

Une paire ou moins	1 pour 1
Deux pour un	2 pour 1
Brelan	3 pour 1
Couleur	4 pour 1
Quinte	5 pour 1
Full	7 pour 1
Carré	20 pour 1
Quinte Flush	50 pour 1
Quinte Flush Royale	100 pour 1

JACKPOT PROGRESSIF

Le joueur peut participer, s'il le désire, à un Jackpot Progressif

Le montant de ce Jackpot est indiqué dans le tableau dans le coin supérieur gauche de la table.

La mise du Jackpot Progressive est de \$1.00 par donne. Quelque soit le résultat de la donne, les joueurs ayant parié dans le Jackpot reçoivent un bonus pour leur main selon le tableau suivant

Quinte	\$50
Full	\$100
Carré	\$500
Quinte Flush	10% du Jackpot
Quinte Flush Royal	100% du Jackpot

CLASSEMENT DES MAINS:

QUINTE FLUSH ROYAL (ROYAL FLUSH)

La main la plus forte. Les cinq cartes doivent être de la même couleur ET se suivent ET la suite doit commencer par un As.

Exemple: A(coeur),K(coeur), Q(coeur), J(coeur), 10(coeur)

QUINTE FLUSH (STRAIGHT FLUSH)

Les cinq cartes se suivent et de la même couleur

Exemple: 10(Carreau), 9(Carreau), 8(Carreau), 7(Carreau), 6(Carreau)

CARRE (FOUR OF A KIND)

Quatres cartes ayant la même valeur.

Exemple: 5(Trèfle), 5(Coeur), 5(Pique), 5(Carreau)

FULL (FULL HOUSE)

Trois carte de la même valeur, et deux cartes d'un autre même valeur

Exemple: K(Trefle), K(Carreau), K(Coeur), 4(Pique), 4(Trefle)

COULEUR (FLUSH)

Cinq cartes de la même couleur

Exemple: K(Carreau), J(Carreau), 9(Carreau), 6(Carreau), 3(Carreau), 2(Carreau)

QUINTE (STRAIGHT)

Cinq cartes qui se suivent

Exemple: 5(Trefle), 4(Carreau), 3(Coeur), 2(Pique), A(Trefle)

BRELAN (THREE OF A KIND)

Trois cartes de la même valeur

Exemple: 9(Trefle), 9(Carreau), 9(Coeur), A(Pique), 8(Trefle)

DOUBLE PAIRE (TWO PAIR)

Deux groupes de 2 cartes ayant la même valeur

Exemple: 4(Trefle), 4(Carreau), J(Coeur), J(Pique), A(Trefle)

UNE PAIRE (ONE PAIR)

Deux cartes du même rang

Exemple: 8(Trefle), 4(Carreau), J(Coeur), J(Pique), A(Trefle)

PLUS HAUTE CARTE (HIGH CARD)

La valeur de la main ne contenant aucune pair est déterminée par la carte ayant la plus grande valeur.

Exemple: A(Pique), Q(Pique), 9(Carreau), 6(Pique), 3(Trefle)

RÈGLE DES MACHINES À SOUS ROYAL DYNASTY CASINO

Les machines à sous (Aussi connu sous le nom de "Bandit Manchot") sont des jeux palpitants qui peuvent vous rapporter plusieurs fois votre mise!

Pour jouer, il vous suffit de glisser une pièce dans la fente et de tirer le marteau ou cliquer sur SPIN pour lancer les roues. Vous pouvez mettre autant de pièces que vous le désirez dans la fente mais seulement une sera jouée par défaut. Vous pouvez cliquer sur "PARIER PLUS" (BET ONE) pour augmenter

votre pari d'un jeton. Le nombre maximum de jeton pouvant être joué dans un jeu est 3. Si vous appuyez sur "PARIER MAX" (BET MAX), vous pariez directement 3 jetons. Si vous désirez récupérer vos jetons n'ayant pas encore été joués, cliquez sur le bouton "ENCAISSER" (CASH OUT) de la machine.

Les gains sont visibles sur le tableau au dessus de la machine. Par exemple, si vous jouez un jeton(pièce) dans une machine à \$0,50 US et que vous optez pour 3 bar, vous recevez alors 80 jetons (pièces de \$0,50 US) donc \$40 US de gains.

RÈGLES DE LA ROULETTE ROYAL DYNASTY CASINO

La Roulette est un jeu fascinant qui permet une action palpitante au coeur du jeu. Il se joue avec un cylindre, une bille d'ivoire, et un tapis. Le cylindre tourne autour d'un pivot et est divisé en 38 cases (Cylindres Américains). 36 de ces cases sont numérotées de 1 à 36, la moitié étant rouge, l'autre noire. Il y a 2 cases vertes 0 et 00.

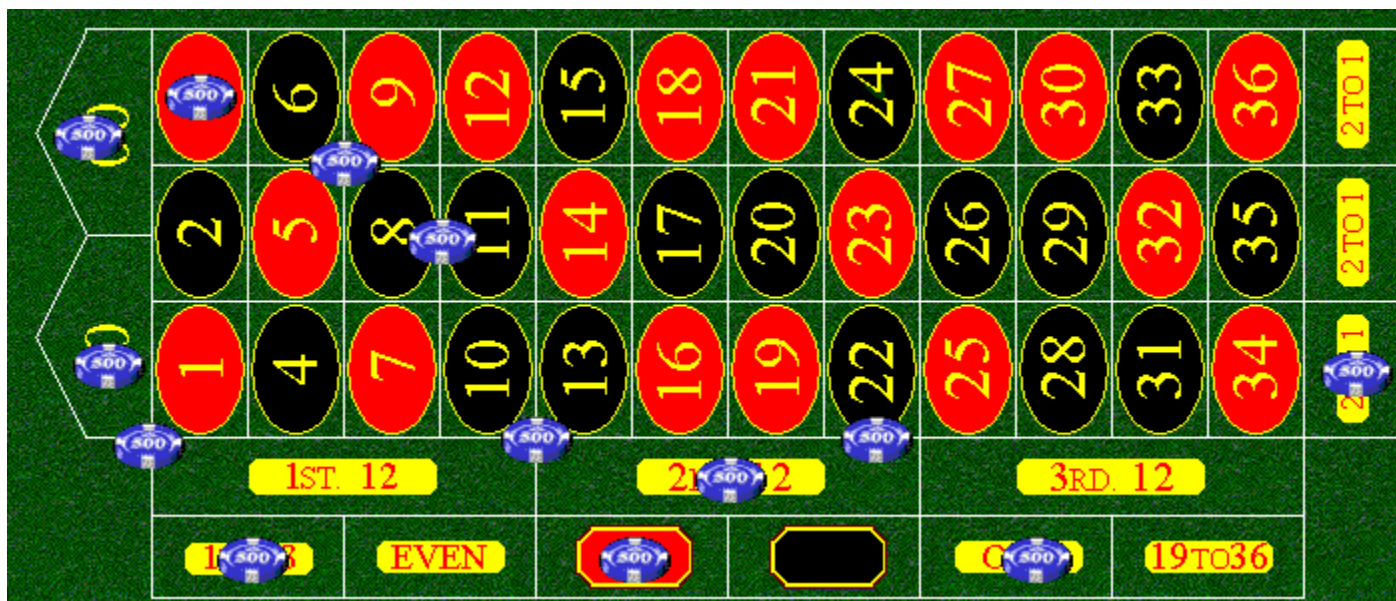
Les joueurs misent contre la banque sur le tapis. Une fois que les mises placées atteignent la mise minimum, la balle est lancée dans la cuvette. Quand la balle se stabilise dans l'une des cases, les gains sont attribués. Les joueurs ne peuvent parier plus que le pari maximum dans un seul jeu. Les paris minimums et maximums sont affichés dans la coin inférieur droit de l'écran.

Les paris perdants sont retirés du tapis et ceux gagnant sont réglés selon la table suivante:

Mise placés sur: (un dois gagner)	Payés:
Un simple nombre (plein)	35 pour 1
Une des 12 nombres sur la colonne horizontale (douzaine)	2 pour 1
Cheval (2 nombres)	17 pour 1
Transversale pleine (3 nombres)	11 pour 1
Carré (4 nombres)	8 pour 1
6 nombres dans 2 transversales contigues (transversale simple)	5 pour 1
1er, 2ème et 3 ème Colonne	2 pour 1
1er, 2eme et 3 ème douzaine	2 pour 1
5 nombres: 0, 00, 1, 2, 3	6 pour 1
Passe(moitié inférieure), Manque(moitié supérieure), Noir, Rouge, Pair, Impair.	1 pour 1

Par exemple, si votre mise initiale est du \$20 sur un simple nombre (35 pour 1) vous recevrez votre mise initiale de \$20, plus 35 fois votre mise de \$20 soit \$700. Autre exemple, si vous misez \$100 sur la couleur rouge (1 pour 1), vous recevrez votre mise initiale de \$100 plus un gain de \$100.

Les jetons placés ci-dessous montrent tous les types de mise possible: Cliquez sur un de jeton pour voir le gains.



Comment jouer:

Avant de commencer à jouer à la Roulette Royal Dynasty Casino, soyez sur que [vous êtes bien connecté à l'internet](#).

Après avoir établie la connexion, la Roulette Royal Dynasty Casino vous demandera de vous identifier Si c'est votre première connexion et que vous n'avez pas de Pseudo, appuyez sur le bouton «Nouveau Joueur».

Vous pouvez toujours jouer avec des jetons NULS GRATUITEMENT! Aucun argent réel ne sera mis en jeu quand vous jouez avec ces jetons NULS. les jetons NULS ne peuvent être parés avec des jeton réels dans le même jeux.

Vous pouvez acheter des jetons réels avec de l'argent réel à tout moment en cliquant sur «Acheter Jetons».

Vous pouvez à tout moment échanger vos jeton en cliquant sur «Encaisser». Les jetons viennent sous la forme de \$1, \$5 et \$10. Si vous avez besoin d'échanger les jetons d'un type particulier (par exemple, 2 jetons de \$5) pour des jetons d'un autre type (par exemple, un jeton de \$10), faites glisser les jetons vers la pile correspondante (par exemple de la pile \$5 vers celle de \$10). Si la pile de destination est vide, (par exemple, vous n'avez plus de jeton à \$5) placez le jeton pour couvrir le nombre «0» affiché en bas de la pile vide. Reclachez alors le bouton de la souris et votre jeton de \$10 se transformera en deux de \$5. Si vous avez choisi le mode Déconnecté, et que vous désirez revenir en ligne et jouer avec de l'argent, cliquez sur «LOGIN» dans le coin supérieur droit de l'écran.

Pour effectuer un pari, choisissez un nombre de jeton dans les piles en utilisant la souris, déplacez le à l'endroit où vous désirez parier et relâchez le bouton avec de laisser tomber les jetons. Vous pouvez bouger et changer les paris jusqu'à que «Rien ne vas plus» soit annoncé et affiché dans la ligne de Status en bas de l'écran.

Mises maximums et minimums:

Les mises maximums et minimums sont affichées dans le coin inférieur droit de l'écran. La bille n'est pas lancée tant que la mise minimum n'est pas atteinte. Les joueurs ne sont pas autorisés à parier plus que la mise maximum dans un tour du jeu. Le joueur est responsable pour la correcte position de ses mises sur le tapis.

Problèmes relatifs à Internet

Pour jouer avec de l'argent réel, vous avez besoin d'une connexion sur Internet. Pour vous connecter sur Internet, vous devez tout d'abord faire exactement ce que vous faites habituellement avant de démarrer votre navigateur (habituellement Netscape Navigator ou Microsoft Internet Explorer). Une fois la connexion Internet en place, il vous suffit de lancer Royal Dynasty Casino (au lieu de votre navigateur) et de vous amuser...

Si vous n'êtes pas sûr si vous êtes connecté sur Internet, lancez un navigateur et cherchez l'URL <http://www.CasinoDynasty.com>. Si vous pouvez accéder à notre site Web- Vous êtes en ligne.

RÈGLES DE TENTER-SA-CHANCE ROYAL DYNASTY CASINO

Tenter-sa-chance est un jeu unique à dés où le but est de secouer 3 dés dans une cage et de parier sur le résultat qu'ils afficheront une fois la cage stabilisée. Les dés sont des cubes à 6 faces standard, dont les côtés sont numérotés de 1 à 6. Les 4 façons de faire un pari sont décrites ci-dessous. Vous pouvez bouger ou modifier les paris jusqu'à que "Rien de va plus" apparaisse. A ce moment, tous les paris sont gelés.

«Numéro de Mise»(Numbers Bet)

Si vous placez votre mise sur n'importe quel des 6 carrés numérotés, appelé «Numero de Mise», vous gagnerez en fonction du nombre de dés montant le nombre sur lequel vous avez parié.

#	Sur les dés	Gain
1		1:1
2		2:1
3		10:1

«Champs de mise»(Field Bet)

Si vous placez votre mise sur une zone «Champs» alors vous pariez que les trois dés auront un total égal à l'un des nombres indiqués dans le «champs». L'endroit dans le champs où vous posez votre pari n'a pas d'importance, si le total des dés est indiqués quelque part dans le champs, vous recevez un gain de 1 pour 1.

«Plus de 10»(Over 10) et «moins de 11»(Under 11)

Si vous placez votre mise dans l'une des deux cases «Plus de 10» ou «Moins de 11», alors vous pariez que la somme totale des dés va être supérieure à 10 ou inférieure à 11, respectivement. Le gain est dans les deux cas 1 pour 1.

Gagnant	5	6	7	8	9	10	11	12		
	13									
Gane(\$)	1.00	2.00	10.00	50.00	500.00	1,000.00	10,000.00	15,000.00	30,000.00	
Coché	14									
Gagnant	6	7	8	9	10	11	12	13		
	14									
Gane(\$)	2.00	8.00	32.00	300.00	800.00	2,500.00	12,000.00	18,000.00	30,000.00	
Coché	15									
Gagnant	6	7	8	9	10	11	12	13		
	14		15							
Gane(\$)	1.00	7.00	21.00	100.00	400.00	2,000.00	8,000.00	12,000.00	25,000.00	30,000.00

«Mise contre»

Cette option est accessible une fois que vous avez coché au moins 8 cases du ticket. Vous pariez qu'aucun des nombres choisis ne sortira. Vous êtes payé seulement si aucun des numéros n'effectivement ne sort. Suit d'exemples de gains pour un pari de \$1.

Case cochés	Gain(\$)
8	6.00
9	10.00
10	14.00
11	20.00
12	27.00
13	39.00
14	56.00
15	80.00

«Tous gagnants»

Cette option peut être jouée si 2 à 7 cases sont cochés. Vous pariez que tous les numéros que vous sélectionnés seront gagnant. Vous ne recevez de gains que dans le cas où tous les numéros sortent effectivement. Suit un exemple de gains pour un pari de \$1.

Cases cochées.	Gain(\$)
2	12.00
3	48.00
4	240.00
5	1,150.00
6	5,600.00
7	28,000.00

Cette option est accessible une fois que vous avez coché au moins une case.

Cette option se joue presque comme la mise directe, mais le joueur doit avoir plus de case gagnante pour recevoir des gains, mais ces derniers sont plus importants.

Coché	1
Gagnant	1
Gane(\$)	2.80
Coché	2
Gagnant	2

Gane(\$)	11.20																			
Coché	3																			
Gagnant	2	3																		
Gane(\$)	.80	40.00																		
Coché	4																			
Gagnant	3		4																	
Gane(\$)	4.00	160.00																		
Coché	5																			
Gagnant	3	4		5																
Gane(\$)	1.00	10.00	680.00																	
Coché	6																			
Gagnant	4	5		6																
Gane(\$)	6.40	72.00	2,000.00																	
Coché	7																			
Gagnant	4	5		6			7													
Gane(\$)	1.60	24.00	280.00	6,000.00																
Coché	8																			
Gagnant	4	5		6		7		8												
Gane(\$)	1.00	12.00	80.00	720.00	12,000.00															
Coché	9																			
Gagnant	5	6		7		8		9												
Gane(\$)	7.20	32.00	240.00	3,200.00	16,000.00															
Coché	10																			
Gagnant	5	6		7		8		9		10										
Gane(\$)	.80	32.00	104.00	600.00	3,200.00	20,000.00														
Coché	11																			
Gagnant	6	7		8		9		10		11										
Gane(\$)	17.60	60.00	100.00	1,000.00	12,000.00	24,000.00														
Coché	12																			
Gagnant	6	7		8		9		10		11		12								
Gane(\$)	6.40	32.00	120.00	800.00	4,000.00	16,000.00	28,000.00													
Coché	13																			
Gagnant	6	7		8		9		10		11		12								
Gane(\$)	1.60	16.00	80.00	600.00	2,000.00	12,000.00	20,000.00	28,000.00												
Coché	14																			
Gagnant	7	8		9		10		11		12		13								
Gane(\$)	9.60	40.00	400.00	960.00	3,200.00	12,000.00	20,000.00	28,000.00												
Coché	15																			
Gagnant	7	8		9		10		11		12		13								
Gane(\$)	7.20	28.00	120.00	440.00	2,400.00	20,000.00	24,000.00	28,000.00	32,000.00											

«Inférieur ou Supérieur»

C'est la seule option valide dès que vous commencez le jeu avant même d'avoir coché quoique ce soit sur le ticket. Vous avez simplement à placer une mise pour pouvoir utiliser cette option. Vous pariez que la partie inférieure ou supérieure du ticket aura moins de numéros gagnants que l'autre partie. Les gains sont relatifs à la grandeur de la différence. Ceci est un exemple de gain pour un pari de \$1

Diff. gagnant être la partie sup. ou inf	Gain(\$)
7	1.00
6	4.00
5	10.00

4	40.00
3	200.00
2	600.00
1	4,000.00
0	10,000.00

RÈGLES DU TICKET-À-GRATTER ROYAL DYNASTY CASINO

Pour jouer, le joueur doit acheter un ticket et placer une mise dans la zone à cet effet. Pour lancer le jeu, le joueur appuie sur JOUER et il lui est présenté un ticket de 16 cases qu'il peut gratter soit en pressant le bouton gauche et bougeant le côté hors du ticket, ou simplement en pressant EFFACER.

Chaque case du ticket contient un des nombre suivant: 1, 2, 5, 10, 100 ou 1000. Si après avoir effacé l'ensemble du ticket, le joueur a découvert 4 cases ou plus contenant le même nombre, le joueur reçoit sa mise fois le nombre dans les cases gagnantes. Par exemple, si le joueur achète un ticket à \$10 dans lequel il y a 4 cases avec le nombre 5, il reçoit un gain de \$50.

FOIRE AUX QUESTIONS ROYAL DYNASTY CASINO

Q: Comment puis ke télécharger le logiciel ? Quelle plateforme est supportée ?

A: Veuillez tout d'abord vous rendre sur le tableau de jeu et charger GRATUITEMENT le logiciel 3D multimédia depuis l'une des locations de chargement. Une fois sur votre bureau, cliquez dessus et le logiciel s'installera tout seul. Nous ne supportons que Windows 95 et Windows NT à l'heure actuelle. Aucun portage pour Windows 3.1 ou Apple n'est prévue. Vous devez également avoir une résolution d'au minimum 800x600

Q: Je l'ai installé mais je ne peux pas jouer OnLine...

Vérifiez bien que vous êtes connecté à internet avant de lancer Casino. (par exemple lancer votre browser favorite et regarder si vous pouvez naviguer, quittez ou iconisez votre browser et lancez Royal Dynasty Casino). Il y a des instructions particulières pour les utilisateur d'AOL:

1. Connectez vous à AOL de la façon habituelle.
2. Minimisez AOL et lancez Casino.

Q: Ma fenêtre ne montre pas tous les boutons..

A: Votre écran doit probablement être en 640x480. Vous devez faire la correction nécessaire dans votre options d'affichage. Pressez le bouton «Start» et sélectionnez «Paramètres» puis «Tableau de bord». Dans le menu, cliquez sur «Affichage». Puis, cliquez sur «Paramètre», puis glissez l'ascenseur du «Zone d'écran» vers une taille supérieur (au moins 800x600). Puis cliquez sur Ok et confirmez les divers menus suivants.

Q: Quelle est la différence entre des jetons NULS et REELS ?

A: Les jetons NULS sont de couleur rouge unis et sont gratuits. Ils vous sont offert pour votre amusement et entraînement. Les VRAIS jetons sont blancs avec des chiffres rouges, bleus ou vert. Ils representes des Dollars US. Vous devez être en ligne pour jouer avec de vrais jetons, et acheter de VRAI jetons en utilisant un des nombreux moyen de paiement disponible. Quand vous encaissez de VRAI jetons, vous recevez le montant sur votre carte de crédit ou compte en banque ou même via chèque.

Q: Comment puis je encaisser mes gains, et combien de temps cela prend t-il ?

A: L'Encaissement est simple. Vous cliquez sur le bouton «encaissement» et tous vos jetons vous sont crédités. Le transfert se fait en 3 jours (carte de Crédit), de 7 à 14 jours (Chèque).

Q: J'ai fais plusieurs encaissement et achat mais ma banque ne me montre qu'une transaction..

A: Effectivement. Nous ajoutons tous vos achats et encaissement d'une journée et envoyons le montant total.

Q: M'Est il légal de jouer ?

A: Nous ne pouvons pas vous donner de conseil legal spécifique pour toutes les juridictions mondiales. Mais nous vous prévenons que, toutefois, il peut vous être ILLEGAL de participer dans votre juridiction. Veuillez vérifiez vos lois locales et continuer seulement si cela est légal.

Q: La limite quotidienne est trop basse pour moi !

A: La limite sur les achats par carte de crédit restera limité jusqu'à ce que les transaction sécurisés par cartes de crédit prennent effet. Si vous désirez occasionnellement jouer plus, alors utilisez les money order, transfert bancaire ou Wester Union. Si, toutefois, vous avez besoin de parier de grosses sommes régulièrement, nous vous recommandons fortement de choisir le paiement via liaison électronique vers votre compte en banque. La limite quotienne peut aussi être augmenté à votre demande.

Q: Comment puis je vous contacter?

Toutes les requetes classiques comme les questions de relevés, sont gérés via Email à help@CasinoDynasty.com. Le

bouton «Nous Contacter» dans votre logiciel Casino doit surtout être utilisé aux reports de bugs et des suggestions. Dans les situations difficiles, nous pouvons vous joindre par téléphone après une demande par Email et résoudre des problèmes de façon immédiate. Dans le cas de réelles urgences, nous vous ferons parvenir un numéro 24h/24. Toutefois, nous n'utilisons que rarement cette option afin de garder un support efficace pour tous nos clients.

RÈGLES LET-IT-RIDE ROYAL DYNASTY CASINO

Pour jouer, le Joueur doit placer trois mises identiques dans les cercles marqués \$, 1, et 2. le joueur recoit alors 5 cartes. Trois cartes sont visibles et les deux autres retournées. Si le joueur pense qu'il a une chance de gagner un main de Poker, il appuye sur le bouton Let-It-Ride, sinon, il peut choisir d'avoir une de ses trois mise reprise en pressant sur le bouton «Reprendre Mise» A ce moment, une des cartes retournée devient visible et le joueur à une nouvelle fois le choix de soit jouer sa mise restante en appuyant sur Let-It-Ride, ou reprendre la deuxième de ses trois mise avec le bouton Reprendre Mise. La deuxième carte est maintenant visible.

Les gains sont relatifs a la table des gains affichée sur la zone de jeu. Le gain calculé est basé seulement sur la mise dans la zone de mise au moment ou la 5ème cartes devient visible, non selon la mise qui était dans la zone au début du jeu. Quelques soit les mises rendues au joueur en appuyant le bouton «reprendre», ces dernières ne sont pas prise en compte dans le cas où le joueur gagne la main, Le joueur peut aussi choisir de placer une mise additionnelle de \$1 dans le cercle rouge situé au dessus de la zone de mise classique. Le joueur recoit alors automatiquement un gain supplémentaire dans le case d'une main «couleur» ou mieux. Voir la table de gain pour les combinaisons exactes.

Table de gain standart:

Quinte Flush Royale(Royal Straight Flush)	1000 pour 1
Quinte Flush(Straight Flush)	200 pour 1
Carré(Four of a Kind)	50 pour 1
Full(Full House)	11 pour 1
Quinte(Flush)	8 pour 1
Couleur(Straight)	5 pour 1
Brelan(3 of a Kind)	3 pour 1
Double pair(Two Pair)	2 pour 1
Paire de 10 ou mieux(Pair of 10's or better)	1 pour 1

Table des Bonus de gain:

Quinte Flush Royale(Royal Straight Flush)	\$10,000
Quinte Flush(Straight Flush)	\$2,000
Carré(Four of a Kind)	\$200
Full(Full House)	\$75
Quinte(Flush)	\$50
Couleur(Straight)	\$20

Rouge ou Noir La couleur sur le nombre doit correspondre à la couleur pariée.
Taux:1 pour 1

Douzaine: 1 à 12, 13 à 24 ou 25 à 36
Taux:2 Pour 1:

Couleur: Tout nombre, zéro& double zéro
Taux:35 pour 1

Pari sur une colonne: N'importe quel des 12 nombres sur la colonne pariée
Taux: **2 pour 1**

Pair ou Impair: Tous les nombres pairs ou tous les nombres impaires
Taux:1 pour 1

Moitié: Tous les nombres de 1 à 18 ou 19 à 36
Taux: **1 pour 1**

A cheval: L'un des deux nombres
Taux: **17 pour 1**

Transversale Un des 3 nombres dans la rangée pariée
Taux: **11 pour 1**

Carré N'importe quel 4 nombres formant un carré
Taux: **8 pour 1**

5 nombres: 0, 00, 1, 2 ou 3
Taux:6 pour 1

six nombres N'important quel nombre entre 2 rangées contigues
Taux:5 pour 1

