

POKER-ELAN

Jouez au poker avec HECTOR ! Comme au véritable poker, vous devez réaliser des arrangements de figure : paire, brelan, flush royal, etc...

Avez-vous une main gagnante ? Misez d'abord... vous verrez ensuite !

*Jouez au POKER à relance
avec HECTOR 2 HR, 2 HR+ , ou HRX.*

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DE LA CASSETTE

- Enfoncez la touche "INIT" ou "RAZ" de manière à visualiser le menu général à l'écran et sélectionnez l'option "lecture cassette".
- Placez la cassette dans le lecteur et enfoncez la touche **LECTURE**.
- À la fin du chargement, la cassette s'arrête et le jeu démarre.
- Enfoncez la touche **STOP** et libérez la cassette.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu consiste à réaliser des arrangements de figures conformément au jeu de **POKER** :

- Paire habillée (deux honneurs). Exemple : deux rois.
- 2 paires (deux fois deux mêmes cartes). Exemple : deux 8 et deux 10.

- **Brelan** (trois cartes de même hauteur). Exemple : trois valets.
- **Séquence** (cinq cartes en escalier). Exemple : 8,9,10, valet, dame.
- **Couleur** (cinq cartes de la même couleur). Exemple : cinq carreaux).
- **Full** (deux cartes de même hauteur et trois cartes de même hauteur). Exemple : deux valets et trois 9.
- **Carré** (quatre cartes de même hauteur). Exemple : quatre dames.
- **Quinte flush** (cinq cartes en séquence de la même couleur).
- **Flush Royal** (quinte flush à l'As).

Les cartes apparaissent d'abord de dos.

Vous devez alors miser en manipulant le contrôleur à main gauche.

Poussez le manche pour augmenter la mise et tirez pour la diminuer. Les possibilités de gain sont mises à jour au dessus des cartes.

Au début du jeu, votre crédit est de 20 unités et la mise de une. Enfoncez le bouton de tir pour distribuer 5 cartes.

Si une figure est réalisée, cela est indiqué au bas de l'écran. Après la donne de 5 cartes, vous pouvez garder certaines cartes en déplaçant le petit rectangle rouge situé sous les cartes à l'aide du manche du contrôleur (vers la droite ou vers la gauche).

Pour garder une carte, poussez le manche. Pour annuler une carte gardée, tirez-le. Lorsque votre choix est effectué, enfoncez le bouton de tir.

Les cartes non-gardées vous seront échangées, vous donnant la possibilité d'améliorer votre arrangement.

Si votre main est gagnante, cela est indiqué en bas de l'écran avec le gain correspondant.

Vous pouvez :

- **quitter** en enfonçant le bouton de tir et encaisser vos gains.
- **doubler** : Vous pouvez tenter de doubler votre gain sur une chance simple en pariant si la carte suivante sera rouge ou noire.

Pour ce faire, pousser le manche de manière à faire apparaître le mot **DOUBLE** en bas à droite.

Ensuite, enfoncez le bouton de tir.

Vous devez choisir **ROUGE** ou **NOIRE** grâce au manche. Chaque poussée inverse votre choix.

Enfoncez le bouton de tir pour lancer la carte suivante.

Si vous gagnez, vous pouvez tenter à nouveau votre chance.

BONNE CHANCE !

hector /
PROGRAMME