

Objectif du jeu

L'objectif du **Baccarat** est de prévoir quelle main gagnera en ayant le total le plus proche de 9.

Règles du jeu

Le jeu est présenté par un croupier et se joue avec huit jeux normaux de 52 cartes. La valeur des cartes est la suivante :

- Les as sont les cartes les plus faibles et valent 1 point chacun.
- Les cartes de 2 à 9 valent leur valeur numérique respective.
- Les 10 et les têtes (valets, dames, rois) valent chacun 0.

Seule la valeur numérique de chaque carte est importante dans le jeu principal de Baccarat; l'enseigne de chaque carte (cœurs, piques, trèfles ou carreaux) est sans importance.

Avant chaque distribution, vous devez choisir de miser soit sur la main du Joueur, soit sur celle du Banquier, misant ainsi que son total sera le plus proche de 9.

Si vous pensez que le Joueur (Player) et le Banquier (Banker) auront des mains de la même valeur, vous pouvez aussi miser sur une partie à Égalité (Tie).

En plus, vous pouvez aussi miser sur une Paire Joueur/Banquier (P/B Pair) qui rapportera si les deux premières cartes distribuées au Joueur/Banquier forment une paire.

Le croupier de la partie commence par distribuer deux cartes au joueur et deux au banquier.

Au Baccarat, deux mains sont distribuées : une au joueur et une au banquier.

Si le joueur et le banquier ont des mains de la même valeur, la manche se termine à égalité. Quand il y a égalité, les mises du banquier et du joueur sont à égalité (sont remboursées).

La valeur de chaque main est calculée en supprimant le chiffre des dizaines des mains, qui valent autrement 10 ou plus. Par exemple, une main constituée par un 7 et un 9 valent seulement 6 au Baccarat (parce que $16 - 10 = 6$). De même, une tête plus un 9 vaut 9.

Si la valeur des cartes de la main du joueur ou de celle du banquier est 8 ou 9 (un 8 ou 9 « naturel ») après la distribution de leurs deux premières cartes, aucune autre carte n'est distribuée à personne.

Si la valeur des cartes de la main du joueur et de celle du banquier est de 0 à 7, la « Règle de la troisième carte » est consultée pour déterminer si une troisième carte doit être distribuée à une des mains ou aux deux. Le joueur vient toujours en premier.

Main du joueur

Deux cartes initiales de la main du joueur

0-1-2-3-4-5

Le joueur tire une troisième carte.

6-7

Le joueur passe

8–9 (un « naturel »)

Pas de troisième carte à qui que ce soit.

Main du banquier

Deux cartes initiales de la main du banquier	Valeur de la troisième carte tirée par le joueur
	Pas de troisième carte 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
8	P P P P P P P P P P
9	P P P P P P P P P P

T — Tire; P — Passe

Si le joueur passe avec un 6 ou un 7 et si la main du banquier totalise 3, 4 ou 5, celui-ci doit tirer et si sa main a un total de 6, il doit passer.

Celui qui obtient le total le plus proche de 9 gagne.

Mises secondaires

Mise secondaire	Description
P Pair	Rapporte si les deux premières cartes distribuées au joueur constituent une paire. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.
B Pair	Rapporte si les deux premières cartes distribuées au banquier constituent une paire. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.
Perfect Pair	Rapporte 25 : 1 si les deux premières cartes distribuées au banquier ou au joueur sont identiques (au niveau de la valeur et de l'enseigne). Rapporte 200 : 1 si les deux premières cartes distribuées au banquier et au joueur sont identiques (au niveau de la valeur et de l'enseigne). La mise secondaire ne peut pas être supérieure à la moitié de la mise principale combinée. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.

Mise secondaire	Description
Either Pair	Rapporte si soit le banquier soit le joueur ont une paire. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.
P Bonus	Rapporte lorsque le joueur gagne la partie avec un 8 ou un 9 naturel ou de quatre points au moins. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à la moitié de la mise principale combinée. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.
B Bonus	Rapporte lorsque le banquier gagne la partie avec un 8 ou un 9 naturel ou de quatre points au moins. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à la moitié de la mise principale combinée. La mise secondaire ne peut pas être supérieure à 20 % de la mise principale combinée si 312 cartes sont distribuées.

Remarque – le tableau ci-dessus comporte des informations sur le nombre de cartes distribuées, à la suite desquelles la mise secondaire correspondante ne pourra pas dépasser la mise principale du pourcentage spécifié.

Paiements

Le paiement dépend du type de mise placée.

MISE	RAPPORT
Player	1 : 1
Banker*	0,95 : 1
Tie	8 : 1
P Pair	11 : 1
B Pair	11 : 1
Perfect Pair	Une main : 25 : 1 Les deux mains : 200 : 1
Either Pair	5 : 1

P Bonus / B
Bonus

Chances avec une main mixte

- La main non naturelle gagne de 9 points, 30 : 1
- La main non naturelle gagne de 8 points, 10 : 1
- La main non naturelle gagne de 7 points, 6 : 1
- La main non naturelle gagne de 6 points, 4 : 1
- La main non naturelle gagne de 5 points, 2 : 1
- La main non naturelle gagne de 4 points, 1 : 1
- La main naturelle gagne, 1 : 1
- Égalité naturelle, Égalité

* 95 % de votre mise du Banquier sont remboursés si le banquier gagne

Veuillez noter que tout dysfonctionnement annule la manche de jeu et tous les paiements éventuels de la manche. Les mises sont alors retournées.

Retour au joueur

Le pourcentage optimal de Retour au joueur (RTP) pour le Baccarat est de 98,94 %*.

Le tableau ci-dessous indique le pourcentage optimal théorique de retour au joueur sur les différentes mises secondaires en option.

Mise	Retour au joueur
Player	98,76 %
Banker	98,94 %
Tie	85,64 %
P Pair	89,64 %
B Pair	89,64 %
Perfect Pair	91,95 %
Either Pair	86,29 %
P Bonus	97,35 %
B Bonus	90,63 %

* RTP basé sur la stratégie optimale pour la mise du Banker.

Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table, qui peuvent changer de temps à autre. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.



Dans la vue immersive, le CHRONOMÈTRE vous indique le délai de mise dont vous disposez encore. Une fois le temps écoulé, la mise n'est plus possible, plus aucune mise n'est acceptée.



Dans la vue classique, le FEU TRICOLORE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

REMARQUE : ne réduisez pas la taille de votre navigateur et n'y ouvrez pas d'autre onglet pendant que le délai de mise est ouvert et que vous avez des mises placées sur la table. Ceci pourrait être interprété comme une sortie du jeu et vos mises seraient par conséquent refusées pour ce tour de table en particulier.

Le bouton RÉPÉTER permet de répéter toutes les mises de la partie précédente. Ce bouton est disponible uniquement avant que le premier jeton soit placé.



Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.



Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



Statistiques relatives aux mises

La mise totale placée à un certain endroit est indiquée, ainsi que le nombre de joueurs qui ont placé une mise à cet endroit.

Les pourcentages de toutes les mises placées sur le banquier, le joueur ou une égalité sont également indiqués.

Vous pouvez choisir de masquer ces statistiques dans les paramètres de jeu.

Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



Cartes de score

Les séquences et tendances de Baccarat pour le joueur ou le banquier utilisant un certain sabot sont enregistrées dans différents tableaux de notation. Ces représentations graphiques des résultats de tours antérieurs et d'autres

statistiques relatives au sabot actuel pourront peut-être vous aider à prévoir les résultats des prochains tours.

Les tableaux BEAD ROAD et BIG ROAD affichent les résultats de chaque tour effectué, tandis que les tableaux **Big Eye Road**, **Small Road** et **Cockroach Road** affichent des profils dérivés du BIG ROAD.

Les statistiques figurant dans les tableaux de notation et les sabots sont toujours effacées lorsqu'un nouveau sabot est introduit.

BEAD ROAD

Chaque case du BEAD ROAD indique le résultat d'un tour précédent. Le résultat du tour le plus ancien est enregistré dans l'angle supérieur gauche. La première colonne doit se lire de haut en bas avant de passer à la colonne contiguë à droite et ainsi de suite. Une case rouge indique un gain du banquier. Une case bleue représente un gain du joueur. Une case verte représente une égalité. Un point rouge dans l'angle inférieur droit d'une case indique que le banquier avait une paire. Un point bleu dans l'angle supérieur gauche d'une case indique que le joueur avait une paire.

Vous pouvez modifier l'affichage du tableau Bead Road de l'Anglais au Chinois simplifié ou passer au mode Score en cliquant/appuyant dessus n'importe où.

P	T	B	P	P	P	B	T	P	B	B	B	P	B	P	P	T	P	B	P	P	B
B	P	P	P	T	B	T	P	P	P	B	B	P	B	P	T	P	B	P	B	T	P
P	P	P	B	B	B	P	P	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	B	P	T	B
T	T	P	P	P	P	B	B	B	B	P	B	P	P	T	P	B	P	B	B	B	P
B	B	T	P	B	B	P	P	P	P	B	B	B	B	B	T	P	B	B	P	P	B
B	P	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	P	P	T	B	B	B	P	P

BIG ROAD

Sur la notation BIG ROAD, le résultat du premier tour est enregistré dans l'angle supérieur gauche.

Une nouvelle colonne est créée à chaque fois que les gains du banquier entraînent un changement en faveur du joueur et vice versa.

Une case au contour rouge indique un gain du banquier. Une case au contour bleu indique un gain du joueur.

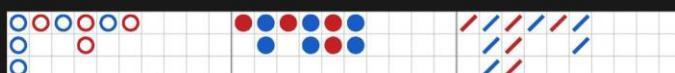
Un tour terminé à égalité est indiqué par une ligne verte dans la case du tour précédent. Si le premier tour s'est terminé à égalité, la ligne verte apparaît d'abord, puis elle est entourée d'un contour rouge ou bleu une fois que le banquier ou le joueur, respectivement, gagne un tour.

Si deux parties consécutives ou plus se terminent à égalité, le nombre qui apparaît sur la ligne indique le nombre de parties terminées à égalité.



NOTATIONS DÉRIVÉES

Pour le véritable amateur de Baccarat, les types de notation Big Eye Road, Small Road et Cockroach Road ont été ajoutés pour afficher les profils dérivés des résultats antérieurs enregistrés dans le BIG ROAD. Le tableau de notation Big Eye Road utilise des cercles, le Small Road utilise des disques pleins et le Cockroach Road utilise des barres obliques. Toutefois, dans ces tableaux dérivés, les couleurs rouge et bleue ne correspondent pas aux gains du banquier et du joueur et il n'y a aucun moyen d'en discerner les égalités ou les paires. Dans les tableaux dérivés, les entrées en rouge indiquent une répétition, alors que les entrées en bleu signalent un sabot plus irrégulier ou « haché ».



Les notations dérivées ne commencent pas au tout début du sabot. Elles commencent avec la main qui suit la première main dans les seconde, troisième et quatrième colonnes du BIG ROAD. Une fois commencée une

notation dérivée, un symbole rouge ou bleu supplémentaire est ajouté après chaque tour.

STATISTIQUES RELATIVES AUX SABOTS

Les statistiques ci-dessous fondées sur le sabot actuel peuvent vous être utiles :

Total — Nombre de tours effectués jusqu'ici.

Joueur — Nombre de tours gagnés par le joueur jusqu'ici.

Banquier — Nombre de tours gagnés par le banquier jusqu'ici.

Égalité — Nombre de tours terminés à égalité jusqu'ici.

Banquier (paire) — Nombre de paires du banquier jusqu'ici.

Joueur (paire) — Nombre de paires du joueur jusqu'ici.

60  26  32  2  3  5

TABLE D'EXAMEN DES NOTATIONS

La table d'examen des notations affiche l'icône qui sera ajoutée aux trois tableaux dérivés si le banquier ou le joueur gagne la prochaine partie. Cliquez sur le bouton Banquier (B) ou Joueur (P) pour voir l'icône qui s'ajoutera aux tableaux si le banquier ou le joueur gagne la prochaine partie.



Numéro de jeu

Chaque tour de jeu est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

Politique de déconnexion

En cas de déconnexion d'une partie, toutes les mises placées restantes demeurent valides et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inappropriate et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les priviléges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

Battage des cartes

La partie continue jusqu'à la distribution de la carte de la coupe. Ensuite, les cartes sont battues soit par le croupier, soit par un batteur.

Si une table de battage est disponible, deux sabots avec deux jeux de cartes sont utilisés à la table. Dans ce cas, le croupier intervertit les sabots et les cartes sont battues par le batteur à la table de battage tandis que le croupier continue à tenir le jeu.

Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.



Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Répète votre mise la plus récente. Cliquer sur la BARRE D'ESPACE une deuxième fois pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncee pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	<p>Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour :</p> <ul style="list-style-type: none">• Quitter le mode plein écran• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)