

te est rebobinée, appuyez sur la touche «Read» du magnétocassette. La musique joue pendant que le jeu se déroule sur votre écran de télévision.

44 BLACK-JACK

Dans l'enfer du jeu des casinos de Las Vegas. L'ambiance est de plus en plus lourde autour de la table de BLACK JACK. Tous les regards se portent sur vous. Seul contre VICTOR, le redoutable banquier du casino, vous allez tenter de vous refaire...

victor
PROGRAM

victor
PROGRAM

«BLKJK» : black jack (soit 21 points avec seulement 2 cartes).

«CHRLY» : Charly (moins de 21 points avec 5 cartes maximum)

Les gains maximum sont de 999.995 F et la mise maximum permise est de 995 F.

Pour relancer le jeu, poussez le manche à balai vers l'avant.

EMPRUNT :

Si vous n'avez plus d'argent en banque, vous pouvez en emprunter. Victor vous demande «Loan ?». Si vous voulez de l'argent frais, poussez le manche vers l'avant et vous obtiendrez un prêt maximum de 200 F.

AMBIANCE MUSICALE DANS LE CASINO

Lorsque Victor vous demande «Bet?» (Mise ?), vous pouvez insérer une cassette musicale. Pour la rembobiner, appuyer sur la touche «Rewind» du magnétocassette, puis en même temps sur les touches «Control» et «T» du clavier. Lorsque la casset-

arrêter le mélange des cartes et commencer le jeu, déplacer le manche du contrôleur à main vers le haut.

LA MISE («BET») :

Victor pointe une flèche verte qui désigne le joueur dont c'est le tour et demande «Bet» ? (Mise ?). L'argent à parier provient de votre banque qui démarre à 500 F. Pour augmenter la mise, poussez le manche du contrôleur à main vers le haut et vers le bas pour la diminuer.

Si vous voulez miser discrètement et rapidement, appuyez en même temps sur le bouton poussoir du contrôleur à main.

Si vous voulez que Victor compte vos points, tapez «C» sur le clavier.

TIRAGE DES CARTES :

Après avoir misé, déplacez le manche du contrôleur à main vers la droite ou vers la gauche pour que Victor donne la main au joueur suivant ou commence à distribuer les cartes.

Après la donne, Victor demande «Hit» ? (Tirage ?). Pour obtenir les cartes désirées, poussez le manche autant de fois vers le haut que vous voulez de cartes (cinq au

maximum). Pour passer la main, poussez le manche vers le bas.

POUR DOUBLER LA MISE :

Vous pouvez doubler la mise, mais uniquement sur le tirage d'une carte supplémentaire. Pour ce faire, poussez le manche vers la gauche.

Après votre tour, Victor ajoute ou retranche la double mise de votre avoir en banque. Mais votre mise reste double pour le tour suivant.

RESULTAT :

Après le tirage des cartes, c'est à Victor de jouer et de révéler le résultat :

«Win» : bravo, vous avez gagné.

«Bust» : vous avez dépassé 21 points.

«Push» : égalité de score.

«Lose» : vous avez perdu.

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
 - Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
 - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
 - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
 - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
 - Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette.
 - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

OPTIONS DE JEU :

Quand le programme est chargé, Victor demande : «1 or 2 players ?»

Si vous voulez jouer seul contre Victor (LE BANQUIER), tapez 1 sur le clavier. Dans ce cas, servez-vous uniquement du contrôleur à main gauche. Pour jouer à deux tapez «2» sur le clavier.

DEROULEMENT DU JEU :

Le jeu consiste à obtenir plus de points que Victor ou votre adversaire sans jamais dépasser la limite de 21 points. Vous pouvez tirer des cartes quand vous le voulez. Victor, lui est limité à 16 points inclus. A partir de 17 points, il lui est interdit de tirer.

MELANGE DES CARTES («SHUFFLE»)

Victor affiche «Shuffle» à l'écran en même temps qu'il mélange les 52 cartes. Pour