

# SUPERVISION™

## CLASSIC CASINO

### ENGLISH

#### I. Introduction

This is a 3-in-1 Supervision game cartridge with a selection of the following three games: Black Jack, Poker and Slot Machine.

#### II. Getting Started

Insert the cartridge and turn on the Supervision console. The logo and title screen will be displayed. Press any key to open the small game selection window. Use the UP/DOWN keys to select one of these three games. The top icon represents the Black Jack game, the middle icon represents the Poker game and the bottom icon represents the Slot Machine game. Press START key to enter the game you have selected.

#### III. How to Play

##### A. BLACK JACK

The object of Black Jack is to play against the banker and get a card count higher than the banker without going over 21.

Card Count Values: Aces are counted as 1 or 11, face cards (K,Q,J) are counted as 10. All other cards are counted at face value.

Press the UP/DOWN key to select your original bet value, then press the A-Key to start the game. Both banker and the player will be given two cards. One of the cards for the banker is exposed but the other is faced down, this is the hold card which is hidden and will only be exposed after you play the hand.

If you want more cards, just press the A-Key. You play your hand until you are satisfied with your current card points by pressing the B-Key (to STAND). You cannot deal another card if you have more than 21 points. In any case, after you STAND or bust, the banker will expose the hidden card. The banker will draw on any hand showing 16 points or less (if you have not bust), and stand on totals of 17 to 21 points or when player has a Black Jack (except in the soft 17 case).

For each play, you can put a bet of 2,4,6,8 and 10 points. There is a minimum bet of 2 points. You will be awarded some points if you win. The game is over when the score is less than 1 (LOST) or when your score is more than 300 (WIN).

##### Special Features

##### 1. INSURANCE

The INSURANCE display will be shown when the banker's exposed card is an ACE, you can take insurance to protect your bet against the banker having a Black Jack. The insurance costs half the current bet value (0.5 \* BET VALUE). The insurance bet affects the scoring in the following way. If the banker's hand is not a Black Jack, your insurance bet is lost.

Banker's hand	Player's hand	Result / Score
Black Jack	Not Black Jack	Refund original bet and insurance bet.
Black Jack	Black Jack	Refund insurance bet and win double the original bet.
Not Black Jack	Any	Lost insurance bet. Win or lose depends on the banker's / player's hand.

TABLE 1. Insurance Bets

When the insurance option is given, press the UP/DOWN key to select whether you want (YES) or do not want (NO) to take the insurance. Then press the START key to confirm.

##### 2. DOUBLE DOWN

You can double your bet when your first two cards total 10 or 11 and if you have enough points to place the double down bet. Press the RIGHT key to take this action which costs a further BET VALUE point. Note that you will be dealt one card only when the DOUBLE DOWN option is chosen.

##### 3. SPLIT

You can split your first two cards if they are identical but only if you have enough bet left. In effect you play two hands for this game. To take this action, press the LEFT key.

##### 4. SOFT 17 RULE

In the Black Jack game, the soft 17 rule is applied. When the computer has a subtotal of 7 or 17 points (with one ACE and one 6), the lesser point of 7 is considered and the computer cannot stand and must have more cards.

##### 5. BONUS

There is a maximum number of 5 cards for each hand. Bonus value is given for having 5 cards totalling 21 points. Bonus is also given when the player has 21 points with three cards of 7-7-7 or 6-7-8 in any order.

##### 6. SURRENDER

You can surrender your cards by pressing the SELECT key. You will lose half the original bet only. Half the original bet will be refunded to you.

##### Scoring

BONUS	5 * BET VALUE
DOUBLE DOWN	4 * BET VALUE
BLACK JACK	2.5 * BET VALUE
21 POINTS	2 * BET VALUE
WINNER HAND	2 * BET VALUE
INSURANCE WIN	See Table 1
PUSH	BET VALUE

##### KEY

START	Enter the game or confirm selection
A	Deal card / Get a card
B	To stand
UP/DOWN	Place bet, or choose highlighted items
LEFT	Split identical cards
RIGHT	Double bet value
SELECT	To shuffle cards / To surrender

##### FUNCTION (Black Jack)

START	Enter the game or confirm selection
A	Deal card / Get a card
B	To stand
UP/DOWN	Place bet, or choose highlighted items
LEFT	Split identical cards
RIGHT	Double bet value
SELECT	To shuffle cards / To surrender

#### B. POKER

The object of this Poker game is to be dealt a hand of 5 cards and then you attempt to improve your poker hand. You use your skill and luck to hold the cards that offer you the best opportunity to improve your poker hand. If your hand matches any one of the winning patterns, then the appropriate score will be awarded depending on the type of hand.

For each play, you place a variable bet of 1-10 points by pressing the UP/DOWN keys. The game is over when the score is zero (LOST) or when the score is more than 300 (WIN).

To play this game, first select the middle icon at the game selection screen. Then press any key to deal a hand of 5 cards, these cards will be faced down. You must now place your bet using the UP/DOWN key. Once decided the bet value, press the A-key to reveal the cards. A cursor will be shown on the first card to the left. The cursor points to the card which you can hold by pressing the B-key. Move the cursor by using LEFT/RIGHT keys. Then press the A-key again to replace the cards which are not held. Score will be rewarded when a winning pattern is matched.

##### Special Features

##### 1. ACE

Aces can be high or low i.e. above a king or below a 2.

##### 2. SHUFFLE

The card is automatically shuffled when the deck of cards is nearly finished. You can also force the computer to shuffle cards by pressing the SELECT key when no cards is being shown.

##### 3. HOLD

The card is being dealt twice (press A-key to deal a hand of 5 cards) for each individual hand, you can hold any one or more of the 5 cards during the first dealing hand if you consider these cards will give you the best opportunity to improve your current hand after the second dealing. Press the LEFT/RIGHT keys to move the cursor above the card you wish to hold and press the B-key to hold this card. A letter H will be displayed above the card to indicate which card or cards are being held, these cards will not be replaced in the second dealing. You can cancel the HELD cards pointed by the cursor by pressing the B-key again.

##### Scoring

TYPE OF HAND	SCORE	DESCRIPTION
ROYAL FLUSH	50 * BET VALUE	A, K, Q, J, 10 of the same suit.
STRAIGHT FLUSH	30 * BET VALUE	5 consecutive cards of the same suit
4 OF A KIND	10 * BET VALUE	4 cards of the same value
FULL HOUSE	8 * BET VALUE	3 cards of the same value and any pair
FLUSH	5 * BET VALUE	Any 5 cards of the same suit
STRAIGHT	4 * BET VALUE	5 consecutive cards of any suit
3 OF A KIND	3 * BET VALUE	3 cards of the same value
2 PAIR	2 * BET VALUE	A pair of cards with the same value and another pair of cards with the same value
JACKS OR BETTER	1 * BET VALUE	Pair of Aces, Kings, Queens, or Jacks

##### KEY

START	Enter a game
A	Reveal/Replace cards
B	Hold or Not hold
UP/DOWN	Place bet
LEFT/RIGHT	Move cursor
SELECT	To shuffle cards

##### FUNCTION (Poker)

START	Enter a game
A	Reveal/Replace cards
B	Hold or Not hold
UP/DOWN	Place bet
LEFT/RIGHT	Move cursor
SELECT	To shuffle cards

#### C. SLOT MACHINE

The idea of this game is to pull the handle on the right of the Slot Machine, this turns the 4-reels, release the handle to allow the individual reels to stop. You will win some scores if the winning line on the Slot Machine matches a winning pattern.

Select the third icon on the game selection screen to enter this game. This game has 3 levels. Using the UP/DOWN keys to select your level, then press START. Now enter a coin by pressing UP key. There is a maximum bet of 4 coins. Now press A-key to rotate the reels. The reels will keep rotating when A-Key is depressed. Release A-Key to allow the reels to stop slowly. Then if you obtain a winning pattern, scores will be awarded. The game is over when the score is zero (LOST) or when your score is more than 300 (WIN).

##### KEY

START	Enter a game
A	Insert coin/Turn the reels

##### FUNCTION (Slot Machine)

START	Enter a game
A	Insert coin/Turn the reels



# SUPERVISION™

## CLASSIC CASINO

### SPANISH

#### I. Introduccion:

Este cartucho de Supervision tiene 3 juegos en 1 para escoger: Blackjack, Poker y Slot Machine.

#### II. Empezar:

Inserta el cartucho y prende el juego Supervision. El cello y el titulo aparestará en la Pantalla. Empuje cualquier botón para abrir la ventana de seleccion. Usa el boton que controla Arriva/Abajo para escoger uno de tres juegos. La Linea de Arriva representa el juego Blackjack, la linea en medio representa el juego Poker, y la ultima linea representa el juego de slot machine (maquina). Empuje el Boton START y entrar su selección.

#### III. Como Jugar:

##### A) Blackjack

El objetivo de el juego Blackjack es jugar contra el acontador y ganar mas puntos en la varaja sin pasar el 21.

Puntos de la varaja: un ace puede ser contado desde 1 a 11, cartas con caras (K, Q, J) puede ser contado a 10 cada uno. Los demas estan contados el valor enseñado.

Empuje el boton Arriva/Abajo para escoger el original valor apostado, luego empuje el Boton A para comensar el juego. Se permite dos cartas para el acontador y el jugador. Una de las cartas del acontador esta descubierto y el otro volteado abajo, esta es la carta detenida que esta escondido y estara descubierto despues la mano jugada.

Si quieres mas cartas, empuje el boton A. Juegas la mano hasta que estes satispecho con los puntos de la varaja y empujes el Boton B. No podras recibir otra carta si tienes mas de 21 puntos. En caso que STAND o Bust, el acontador descubre la carta vuelto abajo. El acontador podrá retirar en cualquier mano viendo si hay 16 puntos o menos (Si no tienes BUST) y pararse en total de 17 a 21 puntos o cuando un jugador tiene Blackjack (menos en el caso 17).

Por cada jugador puedes apostar 2, 4, 6, 8 y 10 puntos. Hay un minimo de 2 puntos. Si ganas puedes recibir unos puntos. El juego esta terminado cuando los puntos es menos de 1 (Lost) (Pierdes) o cuando los puntos es mas de 300 (win) (Ganaste).

#### Efectos Especiales

##### 1) ASEGURANZA (INSURANCE)

La palabra Insurance aparece cuando el acontador descubre la carta que tiene es un ACE, puedes recibir aseguranza para proteger el apuesta contra el acontador teniendo Blackjack. Aseguranza cuesta mitad del valor corriente (0.5 valor del apuesta). El apuesta asegurado afecta los puntos en esta mano. Si la mano del acontador no es Blackjack pierde el apuesta asegurado.

Mano de acontador	Mano de jugador	Resultado/Puntos
BlackJack	No BlackJack	Regreso del apuesta original y apuesta
BlackJack	BlackJack	Regreso del apuesta asegurado y ganar asegurado Doble el apuesta original.
No BlackJack	Qualquiera	Apuesto asegurado perdido. Ganar o perder depende en la mano del acontador o jugador.

TABLE 1.

Cuando la oación asegurado esta dado, empuje el boton arriba/abajo para escoger (YES) (SI) o (NO) para recibir aseguranza. Luego empuje el Botón START para confirmar.

##### 2. ABAJO DOBLE:

Puedes apostar doble con los dos primeros cartas si son 10 ó 11 en total y tengas bastante puntos para apostar Abajo Doble. Empuje el botón para el lado derecho para permitir esta acción que cuesta valor del apuesta en un punto.

Notar que recibes solamente una carta cuando el Double Down esta escojido.

##### 3. REPARTIR (SPLIT)

Puedes repartir las dos primeras cartas si son identicos pero solamente si tienes apuestas que sobran. En efecto juegas dos manos en este juego. Para tomar esta acción, empuje el botón para el lado izquierdo.

##### 4. SOFT 17 RULE (REGLA FINA 17)

En el juego de Blackjack la regla fina 17 esta aplicado (Soft 17 Rule). Cuando la computadora tiene el Subtotal de 7 o 17 puntos (con un ACE y un 6) el punto menos de 7 está considerado, y la computadora no puede pararse y tendra que tener mas cartas.

##### 5. BONUS (ABONO)

Hay un maximo de 5 cartas por cada mano. Valor del Abono esta dado por tener 5 cartas y total de 21 puntos. Tambien se da Abonos cuando el jugador tiene 21 puntos con tres cartas de 7-7-7 o 6-7-8, en cualquier manera.

##### 6. RENDIR

Puedes rendir las cartas empujando el boton SELECT. Solamente pierdes mitad de apuesta original. Mitad del apuesta original estara regresado a ti.

#### Puntos

ABONOS	5° VALOR APOSTADO
ABAJO DOBLE	4° VALOR APOSTADO
BLACKJACK	2.5° VALOR APOSTADO
21 PUNTOS	2° VALOR APOSTADO
MANO GANADOR	2° VALOR APOSTADO
GANADOR ASEGURADO	Vea Table 1.
EMPUJAR	VALOR APOSTADO

#### BOTÓN

##### FUNCIÓN (BlackJack)

START	Empezar el juego o confirma seleccion
A	Recibir la varaja o cartas
B	Apararse
ARRIBA/ABAJO	Apostar/Escoger seleccion
DERECHO	Repartir Tarjetas Identicas
IZQUIERDA	Valor Apostado Doble
SELECT	Para revolver la varaja

#### B. POKER

El objetivo del juego Poker es de repartir 5 cartas y luego Tratar de Mejorar tu mano de poker. Usa to calidad y suerte para detener la mano de varaja que ofrece la oportunidad de mejorar la mano de poker. Si la mano de Poker esta parecido la forma ganadora, depende en el clase de mano, los puntos apropiados serán premiados.

Por cada juego hay un apuesta variable de 1 a 10 puntos. Empuje el Botón arriba/abajo. El juego se termina cuando los puntos es zero (LOST) o cuando los puntos pasan 300 (WIN).

Para jugar este juego, selecciona el juego en medio (Segunda Linea) de la pantalla. Empuje cualquier Boton para repartir 5 cartas, estas cartas serán cara abajo. Ahora tendras que apostar usando el botón arriba/abajo. Cuando el Valor apostado está decidido, empuje el botón A para descubrir la mano de varaja. Aparece una palanca en la primera carta en el lado izquierdo. La palanca apunta a la carta que puedes detener con empujar el boton B. Mueva la palanca usando el boton arriba/abajo. Empuje el el Botón A para reponer la varaja que no esta en mano. Puntos estarán premiados cuando la mano Ganadora esta comparado.

#### Figuras Especial

##### 1. ACE

Ace puede ser Alto o bajo, mas arriba del Rey o menos de un 2.

##### 2. REVOLVER LA VARAJA

Automaticamente la varaja esta revuelto cuando la varaja esta por acabarse. Tambien puedes forsar la computadora a revolver la varaja cuando no se vea cartas. Empuje el boton SELECT.

##### 3. DETENER

La varaja se pasa dos veces (empuje el botón A por una mano de 5 cartas) para cada mano individual, puedes detener uno o mas de los 5 cartas durante el primer mano y si consideras las cartas le daremos una mejor oportunidad para mejor lo que tienes en mano despues de la segunda pasada. Empuje el boton izquierdo/derecho para mover la palanca arriba de las cartas que preferies detener, luego empujes el boton B. Veras un H arriva de la carta que indica cuál será detenido y estas no serán reponidos en la segunda mano de varaja. Puedes cancelar Detener una carta por empujar el Botón B de vuelta.

#### Puntos

CLASE DE MANO	PUNTOS	DESCRIPCIÓN
ROYAL FLUSH (ROYAL)	50	A, K, Q, J, 10 de mismo parecido
STRAIGHT FLUSH (DIRECTO)	30	5 cartas consecutivos parecidos
4 OF A KIND (4 DE UNCLASE)	10	4 cartas de mismo valor
FULL HOUSE (CASA LLENO)	8	3 cartas de mismo valor y cualquier par
FLUSH	5	5 cartas de mismo parecido
STRAIGHT (DIRECTO)	4	5 cartas consecutivos de cualquier parecido
3 OF A KIND (3 DE UN CLASE)	3	3 cartas de mismo valor
2 PAIR (2 PARES)	2	Un par con el mismo valor y otro par con el mismo valor
JACKS OR BETTER (JACKS Ó MEJOR)	1	Un par de Ace, Reys, Reinas o Jack

#### BOTON

#### FUNCIÓN

START	Escojer un juego
A	Descubrir/Reponer
B	Detener o No Detener
ARRIBA/ABAJO	Apostar
IZQUIERDO/DERECHO	Mover Palanca
SELECT	Revolver Varaja

#### C) SLOT MACHINE (MAQUINA)

La idea de este juego es de jalár la barra en el lado derecho de la maquina, esto voltear 4 ruedas, soltar la barra y cada rueda se para individual. Puedes ganar unos punto si la rueda se para en la linea emparejado.

Escoje el 3 Tercer linea en la pantalla del juego para entrar el juego. Hay 3 escalas. Usando el boton arriba/abajo para seleccionar el juego. Empuje START. Ahora meter un moneda empujando para arriba. El apuesta maximos de 4 monedas. Empuje A para dar vuelta la ruedas. Cuando paras de empujar el Botón A las ruedas siguen dando vuelta. Para pararlo, suelta el Botón A. El juego se termina cuando los puntos es zero (LOST) o cuando los puntos es mas de 300 (WIN).

#### BOTON

#### FUNCION (MAQUINA)

START	Escojer un Juego
ARRIVA	Meter una Moneda
A	Voltear las Ruedas



CLASSIC CASINO

GERMAN

I. Einleitung

Dies ist eine 3-in-1 Supervision Spielkassette, die Ihnen eine Auswahl der drei folgenden Spiele ermöglicht: Black Jack, Poker und Spielautomat.

II. Einstieg

Legen Sie die Spielkassette ein und schalten Sie die Supervisionkonsole ein. Nun erscheint der Schriftzug und der Titel auf dem Bildschirm. Drücken Sie irgendeine Taste, wodurch das kleine Spielfenster geöffnet wird. Betätigen Sie die UP/DOWN Taste und wählen Sie eines der drei Spiele. Die obere Anzeige stellt das Black Jack Spiel dar, die mittlere Anzeige stellt das Pokerspiel dar und die untere Anzeige den Spielautomaten. Für den Einstieg in das Spiel Ihrer Wahl, betätigen Sie die START Taste.

III. Spielanleitung

A. Black Jack

Der Zweck dieses Spieles liegt darin, gegen den Bankier zu spielen und eine höhere Punktzahl zu erreichen als der Bankier, ohne das 21 Punkte überschritten werden.

Der Wert der Karten wird wie folgt errechnet: Das AS zählt 1 Punkt oder 11 Punkte. Die Bildkarten (B, D, K.) zählen 10 Punkte, alle anderen Karten werden nach deren Kartenwert gezählt.

Zur Wahl Ihrer eigentlichen Wette betätigen Sie die UP/DOWN Taste. Das Spiel kann durch das Betätigen der A-Taste begonnen werden. Der Spieler und Bankier erhalten jeweils zwei Karten. Eine der beiden Karten des Bankiers ist aufgedeckt, die andere bleibt verdeckt. Diese Karte kann behalten werden und wird erst aufgedeckt, wenn Sie Ihre Hand gespielt haben.

Sollten Sie zusätzliche Karten wünschen, betätigen Sie die A-Taste. Sie können Ihr Spiel spielen, bis Sie mit Ihrer vorliegenden Punktzahl zufrieden sind, und Sie die B-Taste (STAND) betätigen. Es können keine weiteren Karten aufgenommen werden, wenn Ihre Hand mehr als 21 Punkte zählt. In jedem Fall aber wird der Bankier seine verdeckte Karte aufdecken, wenn Sie die B-Taste betätigen (STAND) oder bankrott sind. Der Bankier wird eine weitere Karte aufnehmen wenn er 16 Punkte hat oder weniger, (wenn Sie nicht bankrott sind) und auf einer totalen Punktzahl von 17 bis 21 stehenbleiben oder wenn ein Spieler Black Jack aufweist. (Mit Ausnahme der weichen 17)

Die Wetten pro Spiel können mit 2, 4, 6, 8 oder 10 Punkte belegt werden. Die Mindestwette liegt bei 2. Die Punkte werden Ihnen bei Gewinn gutgeschrieben. Das Spiel ist beendet, wenn die Punktzahl weniger als 1 ist (LOST) oder der Gewinn mehr als 300 ist (WIN).

Besonderheiten

1. Versicherung

Die Versicherungsanzeige tritt auf, wenn die vom Bankier aufgedeckte Karte ein AS ist. Die Versicherung kann aufgenommen werden um die Wette gegen einen möglichen Black Jack des Bankiers zu schützen. Die Kosten der Versicherung betragen die Hälfte des Wertwertes. (0, 5 \* BET VALUE). Die versicherte Wette wirkt sich wie folgt auf die Punktzahl aus. Zeigt die Hand des BANKIERE keinen Black Jack, ist Ihre Versicherungswette verloren.

Bankier	Spieler	Ergebnis / Punktzahl
Black Jack	Keinen Black Jack	Zahlung des ursprünglichen Wertwertes und Versicherung
Black Jack	Black Jack	Zahlung der Versicherung und doppelter Gewinn des ursprünglichen Wertwertes
Keinen	beliebig	Verlust der Versicherungswette. Gewinn oder Verlust sind abhängig von der Hand des Bankiers / Spielers

TABELLE 1 - VERSICHERUNGSWETTE

Wenn eine Versicherungsmöglichkeit gegeben ist, betätigen Sie die UP/DOWN Taste, welche Ihnen die Wahl gibt die Versicherung anzunehmen (YES) oder nicht (NO)

2. Verdoppeln

Sie können Ihre Wette verdoppeln, wenn Ihre ersten beiden Karten eine totale Punktzahl von 10 oder 11 ergeben und Sie genügend Punkte haben um Ihre Wette zu verdoppeln. Dieses wird durch das Betätigen der RIGHT Taste ermöglicht und kostet einen weiteren punkt des Wertwertes. Nehmen Sie zur Kenntnis, daß Ihnen nur eine Karte zugeteilt wird, wenn DOUBLE DOWN Möglichkeit gegeben ist.

3. Einteilen

Sie können sich Ihre ersten beiden Karten einteilen, wenn diese gleich sind, doch nur wenn Sie genügend Übrig haben zum Werten. Damit wird bewirkt, daß Sie zwei Hände in diesem Spiel spielen. Um dieses zu erreichen, betätigen Sie die LEFT Taste.

4. Regel der weichen 17

Bei Black Jack gilt die Regel der weichen 17. Wenn der Computer ein Totalergebnis von 7 oder 17 Punkten hat, (mit einem AS und einer 6) wird die niedrige Punktzahl von 7 berücksichtigt und der Computer kann nicht stehen und muß mehr Karten nehmen.

5. Prämie

Die höchste Anzahl an Karten pro Hand beträgt 5. Der Prämienwert wird für 5 Karten gegeben, wenn diese 21 Punkte zählen. Die Prämie ist außerdem gegeben, wenn der Spieler 21 Punkte mit drei Karten von 7-7-7 oder 6-7-8 in beliebiger Reihenfolge hat.

6. Aufgeben

Sie können Ihr Spiel aufgeben, indem Sie die SELECT Taste betätigen. Sie werden nur die Hälfte Ihrer ursprüngliche Wette verlieren, die andere Hälfte der ursprünglichen Wette wird Ihnen gutgeschrieben.

Erzielung der Punkte	
PRÄMIE	5 * WETTWERT
VERDOPPELN	4 * WETTWERT
BLACK JACK	2,5 * WETTWERT
21 PUNKTE	2 * WETTWERT
GEWONNENE HAND	2 * WETTWERT
VERSICHERUNGSGEWINN	Sehen Sie hierzu Tabelle 1
PUSH	WETTWERT

TASTEN	FUNKTIONEN (BLACK JACK)
START	Spielbeginn oder Wahlbestätigung
A	Ausgabe der Karten / Annahme der Karten
B	Stand
UP/DOWN	Wette setzen oder wählen von markierten Posten
LEFT	Einteilung von gleichen Karten
RIGHT	Verdoppelung des Wertwertes
SELECT	Mischen der Karten

B. POKER

Der zweck dieses Spieles besteht darin, eine Hand von 5 Karten zu bekommen, welche durch Ihren Versuch verbessert werden müssen. Sie benutzen hierzu Ihre Übung und Ihr Glück, die Karten zu halten, die Ihnen die beste Möglichkeit bieten Ihr Pokerblatt zu verbessern. Wenn Ihr Blatt passend zu einer der gewinnenden Vorlagen ist, wird Ihnen der entsprechende Gewinn, abhängig von der Art des Blattes, gutgeschrieben.

Für jedes Spiel können Sie eine veränderliche Wette von 1-10 setzen, indem Sie die UP/DOWN Taste betätigen. Das Spiel ist beendet, wenn die Punktzahl Null (LOST) ist oder wenn die Punktzahl mehr als 300 ist (WIN)

Um dieses Spiel spielen zu können, wählen Sie die mittlere Anzeige der Spielwahl. Drücken Sie eine beliebige Taste um eine Blatt von 5 Karten zu geben, welche umgedeckt bleiben. Sie müssen nun Ihre Wette setzen indem Sie die UP/DOWN Taste betätigen. Wenn Sie sich für die Höhe der Wette entschieden haben, betätigen Sie die A-Taste. Hierdurch werden die Karten aufgedeckt. Eine Markierung erscheint an der ersten Karte von links. Diese Markierung ist auf auf die Karte gerichtet welche Sie festhalten können, indem Sie die B-Taste betätigen. Bewegen Sie die Markierung mit der LEFT/RIGHT Taste. Normalmige Betätigung der A-Taste ermöglicht den Ersatz der Karten, die nicht festgehalten sind. Der Gewinn wird Ihnen gutgeschrieben, wenn Ihr Blatt einer der gewinnende Vorlagen entspricht.

Besonderheiten

1. AS

Asse können höher oder niedriger sein, z.B. über einen König oder unter einer 2

2. MISCHEN

Die Karten werden automatisch gemischt, wenn das Deckblatt nahe dem Ende ist. Sie können den Computer auch dazu bringen die Karten zu mischen, indem Sie die SELECT Taste betätigen, wenn keine Karten angezeigt sind.

3. HALTEN

Die Karten werden zweimal pro Hand gemischt. (betätigen Sie die A-Taste um ein Blatt von 5 Karten auszuteilen) Sie können eine beliebige Karte der 5 Karten während des ersten Verteilung halten, wenn Sie der Meinung sind, daß Ihnen diese Karten die beste Möglichkeit geben Ihr derzeitiges Blatt nach dem zweitenmal Mischen zu verbessern. Betätigen Sie die LEFT/RIGHT Taste und bewegen Sie Markierung oberhalb zur der Karte, die Sie halten möchten und betätigen Sie die B-Taste um diese Karte zu halten. Der buchstabe H wird oberhalb der Karte erscheinen und dadurch darauf aufmerksam machen, welche Karte oder Karten gehalten werden. Diese Karten werden bei dem zweiten Mischen nicht ersetzt. Sie können die zu haltenden Karten die markiert sind stornieren, indem Sie die B-Taste wieder betätigen.

Erzielung der Punkte

BLATT	PUNKTZAHL	BESCHREIBUNG
ROYAL FLUSH	50 * WETTWERT	A, K, D, 8, 10, in gleichen Farbe
STRAIGHT FLUSH	30 * WETTWERT	5 aufeinander folgende Karten der gleichen Farbe
4 OF A KIND	10 * WETTWERT	4 Karten mit dem gleichen Wert
FULL HOUSE	8 * WETTWERT	3 Karten mit gleichem Wert und beliebiges Paar
FLUSH	5 * WETTWERT	5 Karten mit dem gleichen Farbe
STRAIGHT	4 * WETTWERT	5 aufeinander folgende Karten einer beliebigen Farbe
3 OF A KIND	3 * WETTWERT	3 Karten der gleichen Wert
2 PAARE	2 * WETTWERT	Ein Paar mit dem gleichen Wert und ein anderes Paar mit dem gleichen Wert
BUBEN ODER	1 * WETTWERT	Ein Paar Asse, Könige, Damen oder Buben

TASTE	FUNKTIONEN (POKER)
START	Spielbeginn
A	Aufdecken/ Ersatz der Karten
B	Halten oder nicht halten
UP/DOWN	Wette setzen
LEFT/RIGHT	Bewegung der Markierung
SELECT	Mischen der Karten

C. SPIELAUTOMAT

Dieses Spieles besteht darin, den Griff an der rechten Seite des Spielautomates herunter zu ziehen, welches die 4 Räder in Bewegung setzt. Durch das Loslassen des Griffes werden die einzelnen Räder gestoppt. Sie gewinnen Punkte wenn die Reihe auf dem Spielautomat der gewinnenden Vorlage entspricht.

Wählen Sie die dritte Anzeige der Spielwahl, um in dieses Spiel hereinzugelangen. Dieses Spiel hat drei Ebenen. Für die wahl der von Ihnen gewünschten Ebene, betätigen Sie die UD/DOWN Taste und dann die START Taste. Werfen Sie eine Münze ein indem Sie die UP-Taste betätigen. Die höchste Wette sind 4 Münzen. Betätigen Sie die A-Taste um die Räder in Bewegung zu setzen. Die Räder werden sich so lange drehen wie Sie die A-Taste drücken. Lassen Sie die A-Taste los und erlauben Sie den Rädern langsam anzuhalten. Wenn Sie dann eine gewinnende Vorlage erzielen, wird Ihnen die Punktzahl gutgeschrieben. Das Spiel ist beendet, wenn die Punktzahl Null ist (LOST) oder die Punktzahl mehr als 300 ist (WIN)

TASTEN	FUNKTIONEN (Spielautomat)
START	Spielbeginn
A	Einwerfen der Münze / in Bewegungsetzung der Räder

SUPERVISION™  
CLASSIC CASINO

ITALIAN

I. Introduzione

Questa e' una cassetta di 3 giochi in 1, con una selezione dei seguenti 3 giochi: Black Jack, Poker e Slot Machine.

II. Andando A Cominciare

Inserite la cartuccia e accendete il SUPERVISION. Vi saranno mostrati sullo schermo' la scritta "SUPERVISION" e il titolo del gioco. Per entrare nel quadro della selezione dei giochi, potete premere un tasto qualsiasi. Per scegliere uno dei tre giochi usate il tasto UP/DOWN (SU/GIU'). La prima immagine rappresenta il gioco Black Jack, quella centrale rappresenta il gioco del Poker, e quella in fondo il gioco Slot Machine. Premete START per confermar la vostra scelta.

III. Come Giocare

A. BLACK JACK

Lo scopo del Black Jack e' quello di giocare contro il banco e realizzare un punteggio superiore al suo senza superare i 21 punti.

Come calcolare il valore delle carte in punti: Gli assi vengono calcolati 1 o 11, le figure (K, Q, J) vengono calcolate 10, le altre carte valgono per quello che sono (il 3 vale 3 punti, il 7 vale 7 punti ecc.)

Premete il tasto "UP/DOWN" per selezionare il valore originale della vostra scommessa, quindi premete il tasto "A" per iniziare il gioco. Sia al banco che al giocatore, saranno date due carte. Le carte del banco saranno distribuite una coperta e l'altra scoperta. Quella coperta sara' esposta solo dopo che voi avrete giocato la mano

Se volete piu' carte, premete il tasto "A". Gocate la vostra mano fino a che non vi ritenete soddisfatti del vostro punteggio, quindi premete il tasto "B" (che indica che state, cioe' che non volete altre carte).

Se avete piu' di 21 punti non vi e' consentito pescare un'altra carta. In ogni caso, dopo essere stati o avere sballato, il banco vi mostrera' la carta girata a faccia in giu'.

Il banco peschera' per ogni mano in cui il totale del suo punteggio e' da 10 punti in giu' (se il giocatore non ha gia' sballato) e stara' con un totale da 17 a 21 punti, o quando il giocatore ha fatto Black Jack (tranne il caso del basso 17).

Per ogni giocata potete scommettere 2, 4, 6, 8 e 10 punti.

La scommessa minima e' di 2 punti. Se vincete vi saranno assegnati dei punti. Il gioco termina quando il punteggio e' meno di 1 (perso) o quando il vostro punteggio supera i 300 (Vinto).

Speciali Caratteristiche

1. INSURANCE (ASSICURAZIONE)

Se la carta esposta dal banco e' un asso, vi apparira' il quadro dell'assicurazione e potrete assicurare la vostra scommessa per proteggerla dall'eventuale Black Jack del banco. L'assicurazione costa la meta' del valore della scommessa. La scommessa assicurata tocca il punteggio nel modo seguente. Se la mano del banco e' una mano da Black Jack, la vostra scommessa assicurata e' persa.

Mano del banco	Mano del giocatore	Risultato / Punteggio
Black Jack	No Black Jack	Rimborsa la scommessa originale e la scommessa assicurata
Black Jack	Black Jack	Rimborsa la scommessa assicurata e vincete il doppio della scommessa originale
No Black Jack	qualsiasi	Perdete la scommessa assicurata. Vincita e perdita dipendono dalla mano del banco e del giocatore

Tavola 1 scommesse assicurate

Quando vi verra' data l'opzione per l'assicurazione, premete il tasto "UP/DOWN" per selezionare se volete (YES) o non volete (NO) usufruire dell'assicurazione. Quindi premete "START" per confermare la vostra scelta.

2. DOUBLE DOWN (RADDOPPIO)

Potete raddoppiare la vostra scommessa quando le vostre prime due carte totalizzano 10 o 11 e se avete punti sufficienti per piazzare una scommessa doppia. Premete il tasto "RIGHT" per quest'azione. Cio' vi costera' un ulteriore punto di valore scommessa. Notate che vi sara' data solo una carta quando scegliete l'opzione double down.

3. SPLIT (DIVISIONE)

Potete dividere le prime due carte in caso siano identiche, ma solo se vi rimane abbastanza da scommettere. In effetti giocate due mani per questo gioco. Per questa azione premete il tasto "LEFT".

4. SOFT 17 RULE (REGOLA DEL 17 BASSO)

Nel gioco del Black Jack si applica la regola del 17 basso. Quando il computer ha un subtotale di 7 o 17 punti (con un asso e un 6), viene considerato il punteggio minore di 7 punti, il computer non puo' stare, ma deve pescare altre carte.

5. BONUS

C' e' un numero massimo di 5 carte per ogni mano. Vi verra' dato un bonus se totalizzerete 21 punti con 5 carte. Avrete inoltre un bonus nel caso in cui totalizzerete 21 punti con tre carte di 7-7-7 o 6-7-8 in qualsiasi ordine.

6. SURRENDER (RESA)

Potete abbandonare la mano, rendendo le carte, premendo il pulsante "SELECT". Perderete solo meta' della scommessa iniziale. L'altra meta' della scommessa vi verra' rimborsata.

Punteggio

BONUS	5 PUNTI DI VALORE SCOMMESSA
DOUBLE DOWN	4 PUNTI DI VALORE SCOMMESSA
BLACK JACK	2,5 PUNTI DI VALORE SCOMMESSA
21 PUNTI	2 PUNTI DI VALORE SCOMMESSA
MANO VINCENTE	2 PUNTI DI VALORE SCOMMESSA
VINCITA ASSICURATA	VEDI TAVOLA 1
PUSH (SPINGERE)	VALORE SCOMMESSA

FUNZIONE DEI TASTI NEL BLACK JACK

START	Inizia il gioco o conferma la selezione
A	Da' la carta/prende la carta
B	Per stare
UP/DOWN	Piazza la scommessa o sceglie gli articoli evidenziati
LEFT	Divide le carte identiche
RIGHT	Raddoppia il valore della scommessa
SELECT	Per mischiare le carte

B. POKER

Lo scopo del gioco del Poker, una volta che vi siano state distribuite le 5 carte, e' quello di tentare di migliorare la vostra mano. Quindi usate la vostra abilita' e fortuna per conservare le carte che secondo voi vi offrono maggiori possibilita' per migliorare la vostra mano di Poker. Se la vostra mano si combina con qualcuno dei disegni vincenti, allora vi sara' aggiunto il punteggio appropriato a seconda del tipo di mano.

Per ogni giocata, piazzate una scommessa variabile da 1 a 10 punti premendo il tasto "UP/DOWN". Il gioco termina quando il punteggio e' zero (LOST/PERSONO) o quando e' maggiore di 300 punti (WIN/VINTO).

Per giocare questo gioco, prima selezionate la figura centrale nel quadro della selezione dei giochi. Quindi premete un tasto qualsiasi per la distribuzione delle 5 carte. Queste carte saranno distribuite coperte. Ora, dovete fare la vostra scommessa usando il tasto "UP/DOWN". Una volta deciso il valore della scommessa, premete il tasto "A" per scoprirle le carte. Apparira' un cursore sulla prima carta a sinistra. Per muovere il cursore userete i tasti direzionali "LEFT/RIGHT". Con il cursore punterete le carte che intendete tenere e quelle che volete sostituire. Il tasto "B" vi servira' per scegliere le carte da tenere e il tasto "A" quelle che volete sostituire. Sarete premiati con dei punti quando realizzerete una figura vincente.

Speciali Caratteristiche

1. ACE (ASSO)

Gli assi possono essere alti o bassi. Ex. Sopra al re o sotto al 2.

2. SHUFFLE (MISCHIARE LE CARTE)

Le carte si mischieranno automaticamente quando il mazzo delle carte sta per finire. Potete anche forzare il computer a mischiare, premendo il tasto "SELECT", se non sono ancora state esposte le carte.

3. HOLD (TENERE)

La carta e' distribuita due volte (premete il tasto "A" per una distribuzione di 5 carte) per ogni singola mano, potete tenere una qualsiasi o piu' di una delle 5 carte durante la distribuzione della prima mano, se ritenete che queste carte vi daranno l'opportunita' di migliorare la vostra mano dopo la seconda distribuzione. Premete il tasto "LEFT/RIGHT" per muovere il cursore sulla carta che volete tenere e premete il tasto "B" per tenere questa carta. La lettera "H" si visualizzera' sulla carta per indicare quale carta o carte sono state tenute. Queste carte non saranno sostituite nella seconda distribuzione. Potete cancellare le carte tenute, puntate dal cursore, premendo di nuovo il tasto "B".

Punteggio

TIPO DI MANO	PUNTI	DESCRIZIONE
ROYAL FLUSH SCALA REALE ALL'ASSO	50* VALORE SCOMMESSA	A, K, Q, J, 10 dello stesso seme
STRAIGHT FLUSH SCALA REALE	30* VALORE SCOMMESSA	5 carte consecutive dello stesso seme
4 OF A KIND POKER	10* VALORE SCOMMESSA	4 carte dello stesso valore
FULL HOUSE FULL	8* VALORE SCOMMESSA	3 carte dello stesso valore e una coppia
FLUSH COLORE	5* VALORE SCOMMESSA	5 carte qualsiasi dello stesso seme
STRAIGHT SCALA	4* VALORE SCOMMESSA	5 carte consecutive di qualunque seme
3 OF A KIND TRIS	3* VALORE SCOMMESSA	3 carte dello stesso valore
2 PAIR DOPPIA COPPIA	2* VALORE SCOMMESSA	1 coppia di carte dello stesso valore + un'altra coppia dello stesso valore
JACKS OR BETTER COPPIA DI JACK O MEGLIO	1* VALORE SCOMMESSA	Coppia di assi, re, regine o fanti

FUNZIONE DEI TASTI DEL POKER

START	Inizia il gioco
A	Rivela/sostituisce le carte
B	Tiene o scarta la carta
UP/DOWN	Piazza la scommessa
LEFT/RIGHT	Muove il cursore
SELECT	Mischia le carte

C. SLOT MACHINE

L'idea di questo gioco e' quella di tirare il braccio sulla destra della Slot Machine. Questo fa girare i quattro rulli. Lasciate andare il braccio per permettere ad ogni singolo rullo di fermarsi. Guadagnerete dei punti se la linea delle vincite sulla Slot Machine combindra' con uno dei disegni vincenti. Selezionate la terza immagine sul quadro della selezione dei giochi per iniziare questo gioco.

Questo gioco ha 3 livelli. Usate il tasto "UP/DOWN" per selezionare il livello desiderato e quindi premete "START". Ora inserite un gettone spingendo il tasto "UP". La scommessa massima e' di 4 gettoni. Ora premete il tasto "A" per far girare i rulli. I rulli continueranno a girare anche quando lascerete andare il tasto premuto. Lasciate andare il tasto "A" per permettere ai rulli di fermarsi lentamente. Quindi se otterete un disegno vincente sarete premiati con dei punti. Il gioco termina quando il punteggio e' zero (LOST/PERSONO) o quando il punteggio e' piu' di 300 (WIN/VINTO).

FUNZIONE DEI TASTI SLOT MACHINE

START	Inizia il gioco
A	Inserisce il gettone/la girare i rulli



# CLASSIC CASINO

## FRENCH

### I. PRESENTATION

Cette cartouche 3 en 1 SUPERVISION comprend une sélection de 3 jeux : Black Jack, Poker et machine à sous.

### II. AVANT DE JOUER

Insérez la cartouche et allumez la console SUPERVISION. Le sigle et le titre du jeu apparaissent alors à l'écran. Appuyez sur n'importe quelle touche pour ouvrir la petite fenêtre de sélection de jeu. Utilisez les touches UP/DOWN (Haut/Bas) pour choisir l'un des trois jeux. Le dessin du haut représente le jeu de Black Jack, le dessin du milieu le jeu de Poker et celui du bas le jeu de machine à sous. Appuyez sur START (Début) pour activer le jeu que vous avez sélectionné.

### III. TECHNIQUE DE JEU

#### A. BLACK JACK (VINGT ET UN)

Le but du Black Jack est de jouer contre la banque et d'obtenir un total supérieur à cette dernière sans excéder 21.

Valeur de décompte des cartes : les As valent 1 ou 11, les valets, rois, dames valent 10, toutes les autres cartes valent ce qu'elles affichent.

Appuyez sur UP/DOWN pour sélectionner votre valeur de pari et ensuite sur A pour commencer la partie. La banque et le joueur reçoivent chacun deux cartes. Une des cartes de la banque est découverte mais l'autre reste retournée. C'est la carte de réserve qui restera cachée jusqu'à ce que vous ayez découvert votre main. Si vous désirez davantage de cartes, appuyez sur A. Vous pouvez jouer votre main lorsque vous êtes satisfait de votre total de points en appuyant sur B (pour maintenir). Vous ne pouvez plus obtenir de carte si vous avez dépassé 21 points. Dans tous les cas, après avoir maintenu ou poussé, la banque montre sa carte cachée. La banque prend l'argent sur n'importe quelle main qui a 16 points ou moins (si vous n'avez pas poussé) et laisse sur les totaux de 17 à 21 points ou quand le joueur a un Black Jack (excepté dans le cas d'un 17 faible).

A chaque jeu vous pouvez miser 2, 4, 6, 8 ou 10 points. La mise minimale est de 2 points. Vous marquez des points supplémentaires quand vous gagnez. Le jeu est terminé quand il vous reste moins d'un point (perdu) ou quand votre score dépasse 300 (gagné).

#### CARACTERISTIQUES PARTICULIERES

##### 1. ASSURANCE

L'indication "INSURANCE" apparaît quand la carte apparente de la banque est un As. Vous pouvez prendre une assurance pour protéger votre mise au cas où la banque aurait un Black Jack. L'assurance coûte la moitié de la mise (0,5 X valeur de la mise). La mise assurée affecte le marquage des points de la manière suivante : Si la main de la banque n'est pas un Black Jack, votre assurance de mise est perdue.

main de la banque	main du joueur	résultat / points
Black Jack	pas un Black Jack	la mise d'origine et l'assurance sur la mise sont restituées.
Black Jack	Black jack	l'assurance sur la mise est restituée et vous doublez la mise originale
pas un Black Jack	n'importe quoi	Vous perdez l'assurance sur la mise. Vous gagnez ou perdez la mise en fonction de vos mains respectives.

Tableau 1. mises avec assurance.

Quand vous avez l'option de l'assurance, appuyez sur UP/DOWN pour déterminer si vous prenez (yes) ou déclinez l'offre de l'assurance. Confirmez en appuyant sur START.

##### 2. DOUBLE DOWN (DOUBLE MISE)

Vous pouvez doubler la mise quand vos deux premières cartes totalisent 10 ou 11 et si vous avez assez de points pour doubler la mise. Appuyez sur RIGHT (Droit) pour choisir cette option qui vous coûte un point de mise supplémentaire. Remarquez que vous ne pouvez tirer qu'une seule carte si vous avez choisi l'option "double down".

##### 3. SPLIT (PARTAGE)

Vous pouvez dissocier vos deux premières cartes si elles sont identiques mais à la condition d'avoir suffisamment de mise restante. En effet, vous jouez deux mains pour ce jeu. Pour choisir cette option, appuyez sur LEFT (Gauche).

##### 4. REGLE DU 17 FAIBLE

Dans le jeu de Black Jack, la règle du 17 faible s'applique. Quand l'ordinateur a un sous-total de 7 ou de 17 points (avec un As et un 6), le compte inférieur de 7 est celui retenu et l'ordinateur n'a pas le droit de passer et il doit tirer d'autres cartes.

##### 5. BONUS

Vous avez droit à un maximum de 5 cartes pour chaque main. Vous marquez un bonus quand vous réalisez un total de 21 points pour 5 cartes. Vous marquez également un bonus lorsque vous avez 21 points avec trois cartes 7-7-7 ou 6-7-8 dans n'importe quel ordre.

##### 6. ABANDON

Vous pouvez abandonner vos cartes en appuyant sur SELECT. Vous perdez seulement la moitié de la mise. L'autre moitié vous est restituée.

#### SCORE

BONUS	5 X Valeur de la mise
DOUBLE DOWN	4 X Valeur de la mise
BLACK JACK	2,5 X Valeur de la mise
21 points	2 X Valeur de la mise
MAIN GAGNANTE	2 X Valeur de la mise
MAIN GAGNANTE AVEC ASSURANCE	VOIR TABLEAU 1
POUSSE	Valeur de la mise

#### TOUCHES

START  
A  
B  
UP/DOWN  
LEFT  
RIGHT  
SELECT

#### FONCTIONS (BLACK JACK)

Pour commencer la partie ou confirmer la sélection  
Pour jouer/distribuer une carte  
Pour maintenir  
Pour miser ou choisir les options illuminées  
Pour séparer les cartes identiques  
Pour doubler la valeur de la mise  
Pour mélanger les cartes

#### B. POKER

Le jeu de poker consiste en une main de 5 cartes que vous devez essayer d'améliorer. Technique et chance sont vos deux alliées pour obtenir les cartes qui vous donneront les meilleures chances d'améliorer votre main. Si votre main correspond à l'une des combinaisons gagnantes, vous marquez alors le nombre de points correspondant.

A chaque jeu, vous pariez de 1 à 10 points en appuyant sur UP/DOWN (Haut/Bas). Le jeu est terminé quand il vous reste zéro (LOST/Perdu) ou lorsque votre score est supérieur à 300 (WIN/Gagné).

Pour jouer, choisissez l'image du milieu de l'écran de sélection de jeu, puis appuyez sur n'importe quelle touche pour obtenir une main de 5 cartes. Ces cartes sont retournées. Vous devez alors faire votre mise en utilisant les touches UP/DOWN (Haut/Bas). Lorsque vous avez décidé de la somme à miser, appuyez sur A pour révéler les cartes. Un curseur va désigner la première carte sur la gauche. Ce curseur vous permet de conserver la carte désignée en appuyant sur B. Vous déplacez le curseur à l'aide des touches LEFT/RIGHT (Gauche/Droite). Appuyez sur A encore une fois pour remplacer les cartes que vous ne souhaitez pas conserver. Vous obtenez des points quand vous réalisez une combinaison gagnante.

#### CARACTERISTIQUES PARTICULIERES

##### 1. AS

Les As peuvent avoir une valeur haute et basse (supérieure à un roi ou inférieure à un 2).

##### 2. MELANGE DES CARTES

Les cartes sont battues automatiquement quand les cartes sur table sont presque toutes jouées. Vous pouvez obliger l'ordinateur à battre les cartes en appuyant sur SELECT quand aucune carte n'est apparente.

##### 3. MAINTIEN

Les cartes sont distribuées deux fois (appuyez sur A pour obtenir une main de 5 cartes) pour chaque main individuelle. Vous pouvez conserver une ou plus des 5 cartes qui viennent de vous être distribuées à la première main si vous pensez que ces cartes vous donnent une chance d'améliorer votre main après la deuxième distribution. Appuyez sur les touches LEFT/RIGHT (Gauche/Droite) pour déplacer le curseur au dessus de la carte que vous désirez conserver et appuyez sur B pour confirmer. Une lettre "H" (Hold) apparaît au dessus de la carte pour vous indiquer quelles sont les cartes que vous conservez. Ces cartes ne seront pas remplacées lors de la deuxième distribution. Vous pouvez annuler les cartes MAINTENUES désignées par le curseur en appuyant sur B une fois encore.

#### SCORE

TYPE DE MAIN	POINTS	DESCRIPTION
QUINTE ROYALE	50 X valeur de la mise	As, Roi, Dame, Valet, 10 la même couleur.
QUINTE	30 X valeur de la mise	5 cartes consécutives de la même couleur.
CARRE/POKER	10 X valeur de la mise	4 cartes de la même valeur.
MAIN PLEINE / FULL	8 X valeur de la mise	3 cartes de même valeur et une paire.
COULEUR/FLUSH	5 X valeur de la mise	5 cartes différentes de la même couleur.
SEQUENCE	4 X valeur de la mise	5 cartes consécutives de différentes couleurs.
BRELAN	3 X valeur de la mise	3 cartes de la même valeur.
2 PAIRES	2 X valeur de la mise	Une paire de cartes de la même valeur plus une autre paire de carte de la même valeur.
UNE CARTE	1 X valeur de la mise	Une paire d'As, de Rois, de Reines, de Valets.

#### TOUCHES

START  
A  
B  
UP/DOWN  
LEFT/RIGHT  
SELECT

Pour entrer dans le jeu  
Retourner/Remplacer les cartes  
Maintenir/Ne pas maintenir  
Placer la mise  
Déplacer le curseur  
Battre les cartes

#### FONCTION (POKER)

#### C. MACHINE A SOUS

Ce jeu consiste à tirer la poignée à droite de la machine, ce qui fait tourner 4 roues. Relâchez la poignée pour laisser les roues s'arrêter individuellement. Vous marquez des points si l'alignement des roues correspond à une combinaison gagnante. Choisissez le troisième dessin de l'écran de sélection de jeu pour entrer dans ce jeu. Ce jeu possédant 3 niveaux, utilisez les touches UP/DOWN (Haut/bas) pour choisir votre niveau et appuyez ensuite sur START. Faites entrer une pièce en appuyant sur UP. Le pari maximal est de 4 pièces. Appuyez sur A maintenant pour faire tourner les roues. Celles-ci continuent à tourner tant que vous appuyez sur A. Relâchez la touche A pour laisser les roues s'arrêter doucement. Si à ce moment-là vous obtenez une combinaison gagnante, vous marquez des points. Le jeu est terminé lorsque vous atteignez zéro (LOST/Perdu) ou si vous dépassez 300 (WIN/Gagné).

#### TOUCHES

START  
UP  
A  
UP/DOWN

Pour entrer dans le jeu  
Pour insérer la pièce  
Pour faire tourner les roues  
Pour choisir le niveau

#### FONCTION (Machine à sous)