

## LE CASINO

### CONCEPT

AZRIX

NOPOZA973

### TYPE

JEUX DE HASARD

### BUT

RÉALISER UN BÂTIMENT REGROU-  
PANT TOUS LES JEUX DE HASARD

RÉALISÉ EN AOÛT 2016



## INTRODUCTION

**Monnaie mise en jeu :**

Pièces

**Possibilité de convertir les étoiles en pièces :**

1 étoile => 50 pièces

Pour ne pas avoir de soucis avec des enfants ou des parents venant se plaindre en soulignant le fait qu'on insiste les joueurs de SamaGames à aller dans des casinos IRL, nous mettrons en place un PNJ à l'entrée du casino.

Les joueurs devront obligatoirement lui répondre (via un chat interactif) pour pénétrer l'enceinte. Il nous permettra de ne pas nous rendre responsable du fait que le joueur entre dans le Casino et de toutes les actions qu'il y fait.

Le croupier (la banque) sera "automatique" et gérée par le serveur, pour donner la possibilité aux joueurs seuls de jouer.

## JEUX DISPONIBLES DANS LE CASINO

**Black Jack**

**Type :** Jeu de cartes

**But et règles :**

Obtenir 21 points ou s'en approcher le plus possible de manière à totaliser un nombre de points supérieur à ceux du croupier. Le joueur ou le croupier perd s'il dépasse les 21 points.

Une fois que les joueurs ont misé un nombre de pièces minimale, le croupier commence la partie en distribuant deux cartes à chaque joueur et une à lui-même. Chaque joueur peut alors demander des cartes supplémentaires jusqu'à ce qu'il s'estime satisfait.

Lorsque tous les joueurs ont déterminé la situation de leur main, le croupier tire une ou plusieurs cartes pour lui, dans le but d'atteindre un minimum de 17 points et un maximum de 21 points.

Celui qui gagne remporte toutes les pièces mises en jeu par tous les joueurs. Si la partie contient une égalité, le nombre de pièces est partagé équitablement entre tout les gagnants.

**Valeur des cartes :**

- Valet, Dame, Roi comptent 10 points
- As compte 1 ou 11, à la convenance du joueur ou du croupier
- Les autres cartes sont comptées à leur valeur effective

**Joueurs :**

1 à 9 (+ le croupier)

**Fonctionnement du jeu dans Minecraft :**

Les joueurs se rassembleront autour d'une table (thème de casino, donc tapis vert etc.), qui regroupera plusieurs animations concernant la partie :

- Un PNJ qui sera le croupier.
- Les pièces mises en jeu seront illustrées par un certain nombre de "nuggets dorés" ou des "plaques de pressions dorées (taille réduite)" qui pourra varier.
- Des petites cartes comportant des symboles remplaçant les valeurs de base :
  - EnderPearl : As
  - Charbon : 2
  - Brique : 3
  - Brique du nether : 4
  - Lingot de fer : 5
  - Lingot d'or : 6
  - Quartz : 7
  - Émeraude : 8
  - Diamant : 9
  - Étoile du Nether : 10
  - Tête de Zombie : Valet
  - Tête de Squelette : Dame
  - Tête de Wither : Roi

*P.S : Chaque symbole existe en 4 exemplaire pour refaire un jeu de 52 cartes.*

- Un scoreboard dynamique expliquant aux joueurs la valeur de chaque symbole, il y a 13 symboles, ça risque de faire court à rentrer dans un seul scoreboard. Il y aura donc une alternance entre deux.

Exemple d'une ligne : Charbon <=> As (1 ou 11).

Pour rendre ceci plus clair, lorsqu'un joueur fera un clic droit sur une carte, la ligne du scoreboard correspondante s'affichera en gras et en couleur.

## **Poker**

**Type :** Jeu de cartes

### **But et règles :**

Rempoter le partie soit en réussissant à composer la plus haute combinaison de cartes à l'aide des 5 cartes communes et de ses 2 cartes cachées, soit en usant de stratégies pour que tous les autres joueurs abandonnent leur main et donc leur mise avant l'abattage final.

Une fois que les joueurs ont misé un nombre de pièces minimale, le croupier commence la partie en distribuant deux cartes à chaque joueur (visibles uniquement par leur possesseur). Il étale par la suite 5 cartes sur le tapis, dont 3 faces visibles. Chaque joueur misent chacun à tour de rôle en sachant que les autres devront suivre ou se coucher. Puis le croupier retourne une 4ème carte afin de la rendre visible, les joueurs misent à nouveau, et la 5ème carte est retournée. Un tour ultime de mise en suivant, puis le dévoilement des cartes est fait.

Celui qui à la meilleure combinaison gagne.

### **Combinaisons de cartes (de la plus forte à la plus faible) :**

- Quinte flush royale : 5 cartes d'une même famille qui se suivent, avec l'As pour plus haute carte.
- Quinte flush : 5 cartes d'une même famille qui se suivent.
- Carré : Main composée de 4 cartes de la même valeur, plus 1 carte quelconque.
- Full : Main composée d'un brelan et d'une paire.
- Couleur : Main de 5 cartes de même famille.
- Quinte : Main de 5 cartes de famille différentes qui se suivent.
- Brelan : Main avec 3 cartes de même rang suivie de 2 cartes quelconques.
- Deux paires : Main constituée de 2 paires, plus 1 carte quelconque.
- Paire : Main constituée de 2 cartes de même rang, plus 3 cartes quelconques.
- Carte isolée (ou carte forte) : Lorsque la main d'un joueur se définit par sa seule plus haute carte.

*Remarque : L'As peut servir indifféremment à constituer une combinaison par le haut ou par le bas (As, 2, 3, 4, 5 ou Dix, Valet, Dame, Roi, As).*

### **Joueurs :**

2 à 9 (+ le croupier)

### Fonctionnement du jeu dans Minecraft :

Les joueurs se rassembleront autour d'une table (thème de casino, donc tapis vert etc.), qui regroupera plusieurs animations concernant la partie : Un PNJ qui sera le croupier.

Les pièces mises en jeu seront illustrées par un certain nombre de "nuggets dorés" ou des "plaques de pressions dorées (taille réduite)" qui pourra varier.

Même principe de gestion des cartes que le Black Jack.

### Machines à sous

**Type :** Machine

#### But et règles :

Obtenir 3 symboles identiques sur les 3 rouleaux qui en comportent chacun 7 différents fera gagner au joueur une certaine somme de pièces. Le casino étant toujours gagnant, plus les symboles sont difficiles à obtenir, plus ils rapportent de pièces.

Voici les coûts pour jouer :

- Une partie : 5 pièces
- Deux parties : 8 pièces
- Trois parties : 10 pièces

Actionner le levier permettra de faire tourner les rouleaux, qui s'arrêteront aléatoirement.

**Joueurs :** 1

### Fonctionnement du jeu dans Minecraft :

Les rouleaux seront formés avec des bannières, et les symboles grâce à des "ArmorStands".

Symboles	Gain (pièces)	Probabilité (%)
3 Étoile du nether	10'000	1
3 Diamants	1'000	3
3 Émeraudes	500	5
3 Lingots d'or	200	7
3 Lingots de fer	100	9
3 Briques du nether	50	15
3 Briques	10	20
Autre	0	40

## Roulette

### Type :

Cylindre mobile appelé "roulette" comportant 37 alvéoles numérotées de 0 à 36, numéros que l'on retrouve sur le tapis vert de la table où les joueurs placent leurs enjeux.

### Règles :

Du 1 au 36, la moitié de ces numéros est de couleur rouge, l'autre moitié de couleur noire. Quant au 0, il n'est ni rouge ni noir, mais de couleur neutre (blanc par exemple).

Les joueurs vont miser un certain nombre de pièces. Cette mise de base nous permettra de calculer les gains s'il y a victoire. Les joueurs jouent contre le Casino et pas les uns contre les autres. Les joueurs récupèrent leur mise en cas de victoire, en plus des gains calculés à partir de celle-ci. Les chances gagnantes sont payées comme ça :

Noms	Description	Gain
Plein	Une mise jouée sur un seul numéro	35 fois la mise
Cheval	Une mise jouée à cheval sur deux numéros	17 fois la mise
Transversale pleine	Une mise jouée sur trois numéros	11 fois la mise
Carré	Une mise jouée sur quatre numéros	8 fois la mise
Transversale simple	Une mise jouée sur six numéros	5 fois la mise
Douzaine	Une mise jouée sur les douze numéros de la douzaine choisie (ex : 1 à 12, ou 12 à 24...)	2 fois la mise
Douzaine à cheval	Une mise jouée sur les 24 numéros des deux douzaines choisies (de 1 à 24 ou de 12 à 36)	½ fois la mise
Rouge, noir, pair, impair	0	1 fois la mise

Lorsque le 0 sort, toutes les mises placées sont enfermées par le croupier et perdent la moitié de leur valeur. La mise d'un joueur peut être libérée si la chance jouée a gagné. Sinon, rien ne l'empêche de changer de chance, mais sa mise reste enfermée.

### Joueurs :

1 à 6 (+ le croupier)

**Fonctionnement du jeu dans minecraft :**

La roulette sera formée de bannières de couleurs qui tourneront, avec un bouton ou une "tête réduite" en guise de bille, qui déterminera le nombre sorti.

Cette roulette sera posée sur un tapis vert, avec 37 petites cartes numérotées de 0 à 36. Lorsqu'un joueur misera un certain nombre de pièces, une petite pile dorée se mettra sur la/les carte(s) concernée(s).

Pour choisir quoi miser, nous avons 3 solutions :

- L'ouverture d'une interface avec les différents choix possibles.
- Un chat interactif avec les différents choix possibles.
- Un clic droit sur la/les carte(s) concernée(s) ou sur des symboles sur le bord de la table pour les autres choix (comme la douzaine ou les cartes paires).

Pour les mises en plein, en cheval, en douzaine, en douzaine à cheval, et pour les rouge/noirs/pairs/impairs, une interface s'ouvre. Pour les autres coups, la gestion se fait en chat interactif. Cela permet d'éviter d'avoir des interfaces avec un nombre assez affreux de sélecteurs, ou un chat interactif pour entrer seulement 2 nombres.

**Duels**

**Type :** Jeu alliant le PvP et la mise de pièces

**Règles :**

Dans une arène, ou dans une sombre ruelle derrière le casino, 2 personnes peuvent se provoquer en duel. Muni d'un bâton Tranchant 2, le premier qui a ½ coeur restant s'incline devant son adversaire qui gagne le duel. Le joueur sera assis par terre, il ne mourra pas. Cela permet de fournir un certain réalisme.

Pour ce qui est du hasard et de la mise de pièces, les autres joueurs pourront miser une certaine somme de pièce sur le joueur qu'ils pensent capable de gagner. Les paris se figent lorsqu'un des deux joueurs a 5 coeurs ou moins, pour éviter les votes au dernier moment, et ainsi d'assurer une victoire.

Pendant le combat, si un des deux duellistes quitte l'arène/zone, il perd automatiquement le duel et l'autre l'emporte.

Mise minimale : 50 pièces

**Fonctionnement dans Minecraft :**

Un PNJ serait la personne gérant les mises. Un simple clic droit fait débiter une conversation avec lui, demandant sur qui miser, ainsi que la somme de pièce(s).

Voici les différents gains possibles :

- Le joueur a misé sur le gagnant qui lui reste moins de trois coeurs : Mise x1
- Le joueur a misé sur le gagnant qui lui reste entre trois et sept coeurs : Mise x2
- Le joueur a misé sur le gagnant qui lui reste entre sept et neuf coeurs : Mise x3
- Le joueur a misé sur le gagnant qui lui reste toute sa vie : Mise x5
  
- Le joueur a misé sur le perdant : Perte de la mise

Un autre PNJ serait placé dans le casino afin de "recruter" des combattants. Un certain côté inquiétant devra être mit en place afin de soulever les problèmes de ce genre existant IRL.