

## Objectif du jeu

**Dragon Tiger** est un jeu très simple et rapide. L'objectif du jeu est de deviner qui, entre le Dragon et le Tigre, va tirer la carte la plus haute et donc gagner. Le joueur peut aussi miser sur une égalité, c'est-à-dire sur le fait que les cartes distribuées au Dragon et au Tigre auront la même valeur.

## Règles du jeu

Le but du jeu Dragon Tiger est de prévoir si c'est la main du Dragon ou celle du Tigre qui va gagner, ou s'il y aura égalité.

- Les cartes sont distribuées à partir d'un sabot de huit jeux de cartes dont les jokers sont exclus.
- Le joueur place une mise soit sur le Dragon, soit sur le Tigre, soit sur une égalité, soit sur une égalité de même couleur.
- Une seule carte découverte est distribuée au Dragon et au Tigre par le croupier.
- La valeur des cartes, de la plus basse à la plus haute, est la suivante : L'as vaut 1, car il s'agit de la carte la plus faible, suivie par 2 et ainsi de suite ; le roi est la carte la plus forte (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-V-D-R).
- Si les cartes du Dragon et du Tigre sont égales au niveau de la valeur et de l'enseigne, il s'agit d'une égalité de même couleur ; **la moitié de votre mise principale** (la mise Dragon/Tiger) est remboursée et les gains rapportent 50:1.
- La carte la plus haute gagne et rapporte des gains de montant égal (1:1).
- Lorsqu'il y a égalité, **la moitié de votre mise principale** (la mise Dragon/Tiger) est remboursée et les gains rapportent 11:1.

## Rapports

Le rapport dépend du type de mise placée.

MISE	RAPPORT
DRAGON	1:1
TIGER	1:1

MISE	RAPPORT
ÉGALITÉ *	11:1
ÉGALITÉ (MÊME COULEUR) *	50:1

\* En cas d'ÉGALITÉ ou d'ÉGALITÉ (MÊME COULEUR), la moitié de votre mise principale vous est retournée.

Veillez noter que tout dysfonctionnement annule le tour de jeu et tous les rapports éventuels du tour. Les mises sont alors retournées.

## Retour au joueur

Meilleur pourcentage théorique de retour au joueur :

- Mise principale (DRAGON/TIGER) – 96,27 %
- ÉGALITÉ – 89,64 %
- ÉGALITÉ (MÊME COULEUR) – 86,02 %

## Placer les mises

Le volet 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 voir vos limites actuelles.

## Dragon Tiger € 1–10,000

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

SOLDE  
€ 100,000

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/tapant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/tapez 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 (2x) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/tapez, 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.

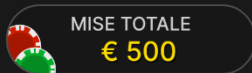


Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/taper plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur exécution. 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.



## Statistiques relatives aux mises

Indique les pourcentages de toutes les mises placées sur DRAGON, TIGER et ÉGALITÉ.

## Chat

Vous pouvez chatter avec le présentateur de la partie et d'autres joueurs. Saisissez votre message dans le champ CHAT. Pour publier votre message, appuyez sur Entrée ou sur la flèche dans le champ.

Les joueurs qui ne respectent pas les règles du Chat et se montrent irrespectueux envers le Présentateur de la partie ou d'autres joueurs, ou qui utilisent un langage inapproprié et/ou offensant, verront leurs privilèges Chat révoqués.

Appuyez sur le bouton CHAT pour agrandir ou fermer la fenêtre de chat.



Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre de chat et la déplacer n'importe où sur votre écran.

## Cartes de score

Les séquences et tendances de Dragon Tiger pour le Dragon ou le Tigre 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 antérieur. 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 Dragon. Une case jaune représente un gain du Tigre. Une case verte représente une égalité.

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

D	D	T	T	T	T				
T	D	T	T	T	T				
T	T	T	T	T	T				
D	D	D	T	T	T				
T	T	T	T	T	T				
T	T	T	T	T	T				
T	T	D	T	T	T				
T	T	D	T	T	T				

### 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 Dragon entraînent un changement en faveur du Tigre et vice versa.

Une case au contour rouge indique un gain du Dragon. Une case au contour bleu indique un gain du Tigre.

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 jaune une fois que le Dragon ou le Tigre, 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 Dragon Tiger, 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 jaune ne correspondent pas aux gains du Dragon et du Tigre et il n'y a aucun moyen d'en discerner les égalités. Dans les tableaux dérivés, les entrées en rouge indiquent une répétition, alors que les entrées en jaune 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 jaune supplémentaire est ajouté après chaque tour.

## STATISTIQUES RELATIVES AUX SABOTS

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

# - Nombre de tours effectués jusqu'ici.

Dragon - Nombre de tours gagnés par le Dragon jusqu'ici.

Tiger - Nombre de tours gagnés par le Tigre jusqu'ici.

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

# 123

D 26

T 38

T 59

## TABLE D'EXAMEN DES NOTATIONS

La table d'examen des notations affiche l'icône qui sera ajoutée aux trois tableaux dérivés si le Dragon ou le Tigre gagne la prochaine partie.

Cliquez sur le bouton Dragon (D) ou Tiger (T) pour voir l'icône qui s'ajoutera aux tableaux si le Dragon ou le Tigre gagne la prochaine partie.



## Jeu automatique

Une fois la mise placée, la fonction Jeu automatique vous permet de répéter une ou plusieurs mises sélectionnées, et ce pendant le nombre de parties que vous avez choisi.

Pour démarrer la fonction Jeu automatique, placez vos mises sur la table des mises comme vous le faites d'habitude, puis cliquez/tapez sur le bouton Jeu automatique.

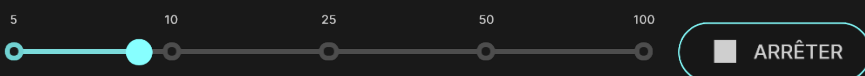


Le volet Jeu automatique s'ouvre et, de là, il vous suffit de sélectionner le nombre de parties dans lesquelles vous souhaitez répéter vos mises. Ensuite, cliquez/tapez sur COMMENCER pour commencer à jouer en automatique.



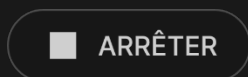
Le nombre de manches en Jeu automatique est affiché via un indicateur sur le bouton Jeu automatique. Le nombre de manches restantes en Jeu automatique est mis à jour une fois que le Jeu automatique démarre.

JEU AUTOMATIQUE: 9 PARTIES x € 25



Votre montant total de mise en Jeu automatique peut être calculé en multipliant le nombre de manches sélectionnées en Jeu automatique par la valeur de votre mise totale. Votre limite restante pour jeu automatique peut être calculée en multipliant le nombre de manches restantes en Jeu automatique par la valeur de votre mise totale pour une manche.

Vos parties en automatique continuent jusqu'à ce que le nombre de parties souhaitées en Jeu automatique soit atteint ou que vous interrompiez la fonction Jeu automatique en cliquant/tapant sur ARRÊTER.



Si vous placez d'autres mises sur la table des mises ou doublez vos mises pendant la fonction de Jeu automatique, n'interrompra pas la fonction. Un message apparaît, vous permettant de continuer la fonction Jeu automatique avec les mises modifiées ou de l'interrompre.

## 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 bouton SON active ou désactive tous les sons et toutes les voix du jeu. Cependant, si vous changez de table, le son sera automatiquement réactivé.



Vous pouvez modifier ces paramètres de son en cliquant/tapant sur le bouton PARAMÈTRES puis en sélectionnant l'onglet SON.

## Historique de jeu

Le bouton HISTORIQUE ouvre une fenêtre montrant toutes les parties en direct auxquelles vous avez participé, ainsi que leurs résultats.



Vous pouvez revoir les jeux auxquels vous avez participé en affichant votre :

- HISTORIQUE DU COMTE – Affiche l'historique complet de votre compte sous forme de liste indiquant les dates, les parties, les montants des mises et les rapports. La partie achevée le plus récemment apparaît en tête de liste.
- HISTORIQUE DU JEU – Affiche l'historique d'une certaine partie lorsque vous cliquez/tapez sur la partie en question dans la colonne PARTIE.

## Paramètres

Le bouton PARAMÈTRES ouvre un menu des paramètres modifiables par l'utilisateur.

Les paramètres que vous choisissez seront appliqués immédiatement et mémorisés dans votre profil. Les paramètres enregistrés seront utilisés automatiquement lorsque vous vous connectez depuis n'importe quel dispositif.

Vous pouvez modifier les paramètres généraux et de jeu.



Les paramètres sont organisés dans plusieurs onglets principaux de la fenêtre PARAMÈTRES :

## **GÉNÉRALITÉS**

- Vous pouvez masquer/afficher les messages de chat des autres joueurs.

## **VIDÉO**

La qualité de la vidéo est réglée automatiquement, mais vous pouvez la modifier manuellement en sélectionnant un flux spécifique.

## **SON**

Vous pouvez activer/désactiver la VOIX DU PRÉSENTATEUR DE LA PARTIE et le SON DU JEU et en régler les volumes respectifs.

## **Dépôts et retraits**

Le bouton CAISSIER fait apparaître la fenêtre du caissier/de la banque pour des dépôts et des retraits.



## **Jeu responsable**

Le bouton JEU RESPONSABLE vous permet d'ouvrir la page contenant la politique de jeu responsable. Cette page donne des informations et des liens utiles sur les comportements appropriés pour jouer en ligne, et vous informe sur la manière de définir des limites à vos sessions de jeu.



## Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, le tour sera temporairement mis en pause pendant que le présentateur de la partie 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, le tour continue normalement. Si une résolution immédiate est impossible, le tour sera annulé 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.

## Battage des cartes

La partie continue jusqu'à la distribution de la carte de la coupe. Ensuite, les cartes sont battues soit par le présentateur de la partie, 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 présentateur de la partie intervertit les sabots et les cartes sont battues par le batteur à la table de battage tandis que le présentateur de la partie continue à présenter la partie.

## Plus de jeux

Vous pouvez sélectionner le bouton HALL à tout moment, au cours de n'importe quel jeu.

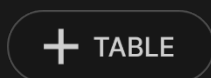


Il vous permet de changer de table ou de sélectionner facilement n'importe quel autre jeu en direct. Vous ne quitterez pas ce jeu avant d'avoir sélectionné le nouveau jeu/la nouvelle table que vous souhaitez rejoindre. Vous pouvez utiliser le HALL pour parcourir les autres jeux tout en continuant à jouer au jeu actuel.

## Jouer à plusieurs tables

Si vous aimez jouer en continu, vous pouvez vous asseoir simultanément à 4 tables de jeu différentes et toutes les afficher dans la même fenêtre de navigateur.

Après avoir rejoint au moins une table de jeu, cliquez sur HALL pour aller à hall. Dans hall ou le jeu, cliquez sur le bouton +TABLE associé à cette table pour la rejoindre. (Certaines tables peuvent ne pas être disponibles pour jouer à plusieurs tables à la fois, et dans ce cas, elles ne comportent pas de bouton +TABLE).



Après avoir rejoint plusieurs tables, vous pourrez régler la taille de l'ensemble de la fenêtre de votre navigateur, sans toutefois pouvoir modifier individuellement la taille de chaque fenêtre de table de jeu.

Vous pouvez quitter n'importe quelle table sans affecter votre présence aux autres tables. Pour quitter une table, cliquez sur le bouton X.

Attention :

- Si vous vous asseyez à la même table en utilisant un autre ordinateur/navigateur, vous quitterez automatiquement la table sur le premier.
- Si vous cliquez directement sur une icône de table au lieu de cliquer sur le bouton +TABLE, vous ne ferez que *changer* de table

au lieu de rejoindre la table choisie *en plus* de la table où vous vous trouviez déjà.

Nous vous conseillons de ne rejoindre qu'autant de tables que votre écran est capable d'afficher tout en vous permettant de placer vos mises, correctement et précisément.

## 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 enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour : <ul style="list-style-type: none"><li>• Quitter le mode plein écran</li><li>• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Aide, Paramètres, etc.)</li></ul>