

CASINO

SOLUCE

Vous pensiez avoir un système de triche infallible, mais malheureusement ce n'est pas le cas. Votre plan a t'il échoué à cause d'un manque de temps de préparation, du manque de prudence ou du gros montant engagé? Quoi qu'il soit arrivé, ce n'est pas ce que vous espériez ni ce à quoi vous vous attendiez.

PARTIE 1: GAGNEZ AU POKER, BLACKJACK, CRAPS ET À ROULETTE

Il y a une machine à sou, et aussi 4 jeux de table avec le craps, blackjack, Texas hold'em poker et la roulette. Bien sûr, un peu de triche aide à gagner le jeu.

1) Pour chaque jeu de table, pour commencer il faut trouver le bon croupier et la table qui lui correspond, mettez les ensembles. Vous pouvez trouver le bon croupier en regardant les symboles sur leur poitrine ou via la description au dos:

- Texas hold'em-poker: table de poker, 2 cartes bleues et le croupier avec un cœur rouge
- Blackjack: table de blackjack, carte avec un dos rouge et le croupier avec la lettre B
- Craps: table de craps et le croupier avec les dés.
- Roulette: table de roulette, les roulettes et le croupier avec le numéro 0

55 min - **INDICE 1: AVEZ-VOUS TROUVÉ LES BONS ÉLÉMENTS POUR CHAQUE TABLE DE JEU?**

50 min - **INDICE 2: VOUS ET VOTRE ÉQUIPE ÊTES ASSIS AUX TABLES. VOUS PLACEZ VOS PARIS, ET GAGNEZ!**

2) Maintenant jouez les quatre jeux. Les informations nécessaires peuvent être trouvées au dos des croupiers et des tables. Vous pouvez aussi jouer ces jeux sans rien connaître aux jeux de casino. Lisez les descriptions des jeux attentivement !

Texas hold'em-poker

Vous avez deux cartes en main: Roi de cœur et 10 de cœur. Les règles au dos du croupier mentionnent toutes les combinaisons gagnantes. Vous voyez les cartes du croupier sur la table: quatre cartes ouvertes et une cachée, et également les cartes de vos concurrents et votre main. Vous avez les cartes nécessaires pour un gain maximum avec: ♥A, ♥K, ♥Q, ♥J, ♥10.

Tout ce que le croupier doit faire c'est de sortir un as de cœur.

La carte gagnante est la clé. C'est un as, donc un A.



Blackjack

Vous avez une carte en main, le roi de pique (=10 points), et une carte cachée sur la table. Vous pouvez trouver la valeur de la carte au dos du croupier. Le score total des cartes tournées par le croupier ($Q=10+10=$) total de 20 points. Comme mentionné au dos de la table, la valeur totale de vos deux cartes doit être plus haute que celles du croupier (=20), mais moins de 22. Vous avez besoin de faire exactement 21 points pour gagner. C'est seulement possible si vous recevez un as (=11 points) La carte gagnante est l'as. C'est un as, donc un A.



A ou A

Craps

Comme vous pouvez voir, vos jetons sont sur le 4. Et vous savez que c'est le chiffre gagnant grâce au texte derrière l'enveloppe et au dos de la table. La valeur des deux dés combinés doit donc être 4. Vous pouvez clairement voir un 1, donc la valeur du second dé (à moitié visible) doit être trois. C'est la seule possibilité. Vous pouvez aussi vérifier cela en utilisant la combinaison de dé au dos de la carte du croupier.

Le dé manquant est la clé. Donc c'est un 3.



Roulette

Vous avez placé vos jetons sur le 13 noir, votre chiffre chance. Sur les roulettes, la bille s'est arrêtée sur le 13 noir donc vous savez que vous avez gagné. Vous voyez le logo ER sur la roulette, et vous devez utiliser le carré polybius sur le Timer pour convertir le numéro 13 en lettre. Ce sera la lettre C.

M=32

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z



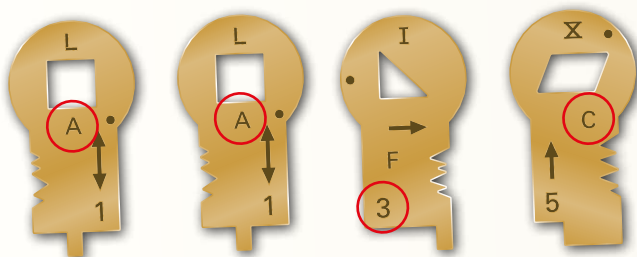
3) Finalement, vous devez déterminer l'ordre dans lequel les clés doivent être insérées dans le Timer. Vous pouvez voir cet ordre sur la machine à sou.

Lucky 7 machine à sou

Au bas de la ligne au dos, vous verrez les icones des croupiers dans le bon ordre: joker, blackjack, craps et roulette.

45 min - INDICE 3: UTILISEZ LE CÔTÉ DROIT DU TIMER. REGARDEZ AU DOS DE LA MACHINE À SOU LUCKY7 POUR TROUVER LA SÉQUENCE.

CODE 1: AA3C



7 7 7	= 300
🍷 🍷 🍷	= 200
♥ ♥ ♥	= 150
🍋 🍋 🍋	= 100
🎲 🎲 🎲	= 50
🎯 🎯 🎯	= 50
🍇 🍇 🍇	= 30
B B B	= 20
♥ B 🎲	= 0

PARTIE 2 - ÉCHANGEZ VOS JETONS CONTRE DE L'ARGENT

La carte banque montre le taux de change pour les jetons gagnés.

Jaune	= 500
Rouge	= 1,000
Vert	= 2,500
Bleu	= 5,000
Noir	= 10,000



Roulette

Vous pouvez voir votre main sur la table, sur le numéro 13, donc 1 x rouge (=1.000), 1 x jaune (=500) et 1 x vert (=2.500), et le dos de la table dit que " vos gains seront multipliés par 35", donc $1.000 + 500 + 2.500 = 4.000 \times 35 = \underline{140.000}$.



Blackjack

Votre main est sur la table, 1 x vert (=2.500) + 2 x rouge (=2 x 1.000) + 1 x bleu (=5.000) + 1 x jaune (=500). La table dit que le paiement sera 1.5:1, donc $2.500 + 2.000 + 5.000 + 500 = 10.000 \times 1,5 = \underline{15.000}$.



Craps

Le dos de la table dit que vous serez payé en fonction du risque et du type de pari. Votre main, 8 x noir (=8 x 10.000) + 4 x bleu (=4 x 5.000), sera multiplié par 7. C'est ce qui est sur la table. Cela veut dire que vous devez multiplier votre main par 7 si vous lancez un 4, donc $80.000 + 20.000 = 100.000 \times 7 = \underline{700.000}$.



Texas hold'em-poker

Votre main est 10 x noir (=10 x 10.000). Le dos de la carte de la table dit que vous devez multiplier par le nombre de joueurs (n'oubliez pas de vous compter vous-même!), donc un total de huit joueurs signifie: $100.000 \times 8 = \underline{800.000}$.



40 min - INDICE 4:

VOUS ÊTES SÛR QUE VOS CALCULS SONT BONS? VÉRIFIEZ ENSEMBLE!

ASTUCE: VOTRE TÉLÉPHONE A UNE CALCULATRICE...

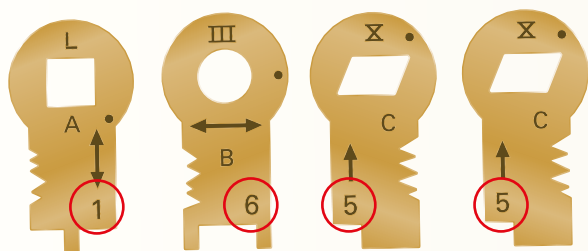
30 min - INDICE 5:

ROULETTE: X35 BLACKJACK: X1,5 CRAPS: X7 POKER: X8

Le total est $140.000 + 15.000 + 700.000 + 800.000 = \underline{1.655.000}$.

Cette somme (sans les zéros) est le code que vous devez entrer dans le Timer.

CODE 2: 1655



PARTIE 3 – GAGNEZ LE JEU SPÉCIAL DU PATRON DU CASINO

Le propriétaire du casino vous a défié sur le jeu qu'il a créé, comme ça vous pourrez gagner l'argent dont vous avez besoin pour libérer Carolyn. Comme mentionné au dos de la table, vous pouvez uniquement gagner ce jeu spécial si vous avez un meilleur score que le propriétaire du casino.

1) Quelle est la main du propriétaire du casino?

Vous voyez quatre cartes ouvertes sur la table (as, 2, 3, 4), et X, quatre jokers et quatre cartes cachées.

Un as vaut 1 ou 11 (vous savez cela de la partie 2: Blackjack). Dans ce cas, 1 a plus de sens pour cet as, 2, 3 et 4. Le X sur la table est un signe de multiplication, ce qui donne: $1234 \times$ le nombre de jokers. Quatre jokers sont visibles sur la table, donc $1234 \times 4 = 4936$. Vous pouvez aussi faire ce nombre 4936 en plaçant les quatre cartes dans cet ordre: 4 de carreau, 9 de pique, 3 de carreau et 6 de trèfle. C'est la main du propriétaire du casino donc des quatre cartes cachées sur la table.

Solution de la main du propriétaire du casino: 4936



2) Quelle est votre main?

Vous avez quatre cartes et quatre jokers. Pour gagner, les cartes doivent avoir un score supérieur à 4936. Les jokers donnent un bon indice!

Vous pouvez superposer les 4 dos de carte des jokers pour voir un message: "continuez de chercher".



Si vous les retournez, vous trouverez un symbole de carte sur deux des jokers. Le second joker a un pique rouge et le troisième un carreau noir. Vous ne savez rien à propos du premier et du quatrième joker.

Maintenant comparez les cartes avec les jokers, et vous verrez que le second nombre doit être un 9 (=rouge pique) et le troisième nombre doit être un 3 (=trèfle noir). Pour trouver la première et la quatrième carte, vous devez avoir un meilleur score que le patron du casino. La seule possibilité est de placer le 6 de trèfle rouge en première position et le 4 de carreau noir en 4ème position, ce qui donne un score de 6934.

Solution de votre propre main: 6934



3) Vous pouvez utiliser les jetons pour trouver le code du Timer.
Si vous regardez attentivement, vous verrez que les jetons ont 4 symboles de la mauvaise couleur. Les cartes set deux jokers ont aussi une mauvaise couleur, ce qui signifie que les trois sont liées. Un des jetons a quatre trèfles rouges, quatre jetons ont quatre piques rouges, deux ont quatre carreaux noirs et deux ont quatre cœurs noirs. Placez les jetons à côté des cartes correspondantes. C'est le code qui doit être entré dans le Timer: 1422.



20 min - INDICE 6: LE SCORE DU PATRON DU CASINO 1234 X LE NOMBRE DE JOKERS.
10 min - INDICE 7: AVEZ-VOUS REMARQUÉ QUELQUE CHOSE D'ÉTRANGE SUR LES JOKERS? CELA VOUS AIDERA À TROUVER LA SÉQUENCE.
5 min - INDICE 8: AVEZ-VOUS TROUVÉ LES DIFFÉRENTS SYMBOLES SUR LES JETONS?

CODE 3: 1422

