

COMMENT CHARGER  
Disque: RLV "DISK"  
Cassette: Appuyer sur CONTROL et ENTER  
(petit)

Les jeux peuvent se jouer individuellement ou  
consécutivement comme la "séquence de jeux"  
de CAFE Compète.

## SEQUENCE DE JEUX DE CAFÉ LES JEUX SE JOUENT EN FONCTION DES POINTS MARQUÉS À CHAQUE PARTIE. L'ARGENT VA AU GAGNANT. POUR LES JEUX DE CAFE, IL Y A DES NIVEAUX AVANT LA PARTIE. UNE FOIS TOUTS LES JEUX JOUÉS, L'ARGENT DE LA CAGNOTTE EST COMPTÉ ET LE GAGNANT DÉCLARÉ.JEUX DE CAFÉ AMSTRAD

Ordre de la séquence  
Fichettes, Billard Russ, Domino, Baby-Foot,  
Vingt-et-Un, Poker, Quilles.

FLICHETTES  
Manche à Balai = Pour Viser  
Bouton de Tir = Pour Lancer  
F1 = 301/501  
Meilleure de trois parties, se termine sur un coup  
double ou manche.

BABY-FOOT  
Suivre les instructions à l'écran  
Jouer 1 Clavier, jouer 2 manche à balai  
Meilleure de trois parties, se termine sur un coup  
une partie.

## **COMMENT CHARGER**

Disque: RLN "DISK"

Cassette: Appuyer sur CONTROL et ENTER (petit)

Le jeux peuvent se jouer individuellement ou consécutivement comme la 'Sequence de Jeux de Cafés Complète'

## **SEQUENCE DE JEUX DE CAFÉS**

Les jeux se gagnent en fonction des points marqués et à la fin de chaque partie, l'argent va au gagnant.

Pour les jeux de cartes l'argent misé est attribué avant la partie.

Une fois tous les jeux joués, l'argent de la cagnotte est compté et le gagnant déclaré.

### **Order de la Séquence**

Fléchettes, Billiard Russe, Dominos, Baby- Foot, Vingt-et Un, Poker, Quilles.

## **FLECHETTES**

Manche à Balai=Pour Viser

Bouton de Tir=Pour Lancer

F1=301/501

Meilleure de trois parties, se termine sur un coup double ou mouche.

## **BABY-FOOT**

Suivre les instructions à l'écran

Joueur 1 Clavier, Joueur 2 Manche à Balai

Meilleure de trois parties – 9 buts pour gagner une partie.

## **DOMINOS**

Space bar pour démarrer (et révèle les dominos du joueur 1)

↔ = Choisir domino

RETURN=Accepte sélection

⬆⬆ = Positionner domino

RETURN=Accepte position

SPACE BAR=Fait tourner le domino

F1=Annule ou change domino choisi

Joueur 2 utilise les mêmes touches

La partie de termine quand un joueur a joué tous ses dominos, ou dans le cas où ni l'un ni l'autre des joueurs est en mesure de jouer, la valeur des dominos non-joués est totalisée, et le joueur ayant le chiffre le plus bas est le gagnant.

## **VINGT-ET-UN**

Miser ou parier de £1 à £5 en utilisant les numéros 1 à 5 sur le clavier

T=Prend une autre carte

S=Ne prend pas d'autre carte B=Parie.

L'As vaut 1 dans une main de deux cartes, ou 11 dans une main de trois cartes ou plus.

Chaque joueur joue contre la banque (l'ordinateur), ne pas prendre de carte au-dessous de 16 n'est pas permis.

## **POKER**

Choisir parmi les cartes que vous avez en main celles que vous désirez conserver, en utilisant les chiffres de 1 à 5.

Appuyer sur RETURN pour faire la donne.

Les cartes restantes seront redonnées.

Les chances de gagner sont affichées à l'écran.

Chaque joueur joue contre l'ordinateur.

## JEU DE QUILLES

10 points par quille.

200 points par honneur double.

SPACE BAR pour lancer la boule.

Meilleure de trois parties.

## BILLIARD RUSSE

↑ = Positionner bille

Appuyer sur RETURN pour accepter position.

↑ = Angle queue

↔ = Force du coup

SPACE BAR pour coup d'envoi.

Joueur 1 et 2 tirent à tour de rôle; se joue avec 8 billes (7 blanches et 1 rouge). Mauvais coups comprennent:

1. Bille revient derrière la ligne de départ
2. Ne pas toucher une bille à jouer (la manquer).
3. Quille-champignon renversée (ceux-ci annulent l'effet de votre bille).

Quand toutes les billes sont en jeu, la bille la plus près de la ligne de départ y sera renvoyée pour continuer la partie. Au bout de 10 minutes, le jeu est limité aux billes restantes, jusqu'à ce qu'elles aient toutes été blousées.

Marque  
des  
points:



30



20



10



20



30

100



50



50

200