



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCIA DE MANAUS

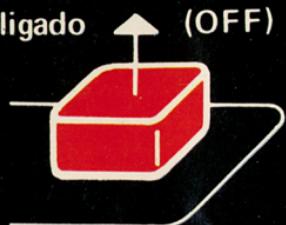
BACARÁ !

Dobre a aposta! Tenha cuidado!
É você contra a máquina!

IMPORTANTE!

Certifique-se sempre de que o seu Odyssey esteja desligado antes de inserir o cartucho. Isto protegerá os componentes do jogo eletrônico e aumentará a durabilidade do conjunto.

Desligado (OFF)



Ligado (ON)



PARA COMEÇAR:

- 1 Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo virado para o teclado alfanumérico.
- 2 Ligue o aparelho, pressionando o botão ON-OFF do console. A frase SELECT GAME irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

© 1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company.

- 1 Pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico. A frase SELECT GAME aparecerá na tela.
- 2 Pressione a tecla 1 no teclado alfanumérico. O banqueiro perguntará quantos serão os participantes do jogo ("PLAYERS?"). Pressione a tecla 1 no caso de um jogador. Pressione a tecla 2 no caso de dois jogadores.
- 3 Cada jogador iniciará o jogo dispondo em caixa de uma quantia (cacife) de \$ 1.000.
- 4 O banqueiro solicitará o valor da aposta ("BET") de cada jogador. O jogador fará a aposta pressionando os valores correspondentes no teclado alfanumérico. O valor aparecerá na parte inferior da tela do seu televisor. A aposta é introduzida na máquina ao se pressionar a tecla ENTER (a aposta poderá ser modificada antes da sua introdução na máquina, se for pressionada a tecla CLEAR, para cancelar a primeira aposta). Um jogador pode apostar qualquer valor, desde que não exceda ao que possui em caixa. O jogador que quiser repetir o valor de sua aposta anterior, deve apenas pressionar a tecla ENTER.
- 5 Somente depois que todas as apostas forem informadas, o banqueiro iniciará a distribuição das cartas. Ao início do jogo, e em períodos regulares, o banqueiro embaralhará as cartas ("SHUFFLE") antes de distribuí-las.



Jogador 2

Jogador 1

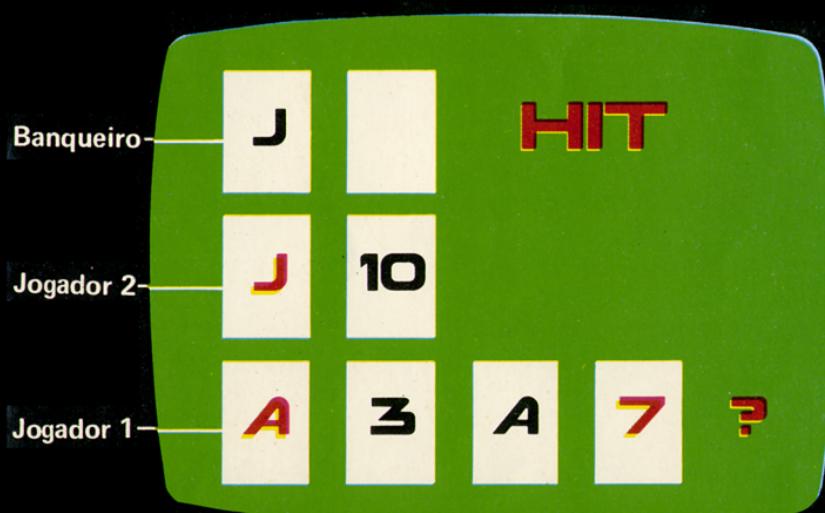
- 1 Pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico. A frase SELECT GAME aparecerá na tela.
- 2 Pressione a tecla 1 no teclado alfanumérico. O banqueiro perguntará quantos serão os participantes do jogo ("PLAYERS?"). Pressione a tecla 1 no caso de um jogador. Pressione a tecla 2 no caso de dois jogadores.
- 3 Cada jogador iniciará o jogo dispondo em caixa de uma quantia (cacife) de \$ 1.000.
- 4 O banqueiro solicitará o valor da aposta ("BET") de cada jogador. O jogador fará a aposta pressionando os valores correspondentes no teclado alfanumérico. O valor aparecerá na parte inferior da tela do seu televisor. A aposta é introduzida na máquina ao se pressionar a tecla ENTER (a aposta poderá ser modificada antes da sua introdução na máquina, se for pressionada a tecla CLEAR, para cancelar a primeira aposta). Um jogador pode apostar qualquer valor, desde que não exceda ao que possui em caixa. O jogador que quiser repetir o valor de sua aposta anterior, deve apenas pressionar a tecla ENTER.
- 5 Somente depois que todas as apostas forem informadas, o banqueiro iniciará a distribuição das cartas. Ao início do jogo, e em períodos regulares, o banqueiro embaralhará as cartas ("SHUFFLE") antes de distribuí-las.



Jogador 2

Jogador 1

- 6 O banqueiro distribuirá duas cartas “descobertas” (com as faces voltadas para cima) para cada jogador. Para si mesmo, ele retirará do baralho, uma carta “descoberta” e outra “coberta” (com a face voltada para baixo).
- 7 A seguir, o banqueiro oferecerá a cada jogador cartas adicionais, aparecendo na tela a indicação “HIT?”. Responda pressionando as teclas “YES” (sim) ou “NO” (não) do teclado alfanumérico, dependendo da sua decisão.
- 8 Depois que cada jogador tiver completado seu jogo, o banqueiro revelará a sua carta “coberta”. Se a soma de suas duas cartas for menor do que 17, o banqueiro retirará, para si mesmo, cartas adicionais, até que a sua soma total atinja um valor igual ou maior que 17 pontos. Neste momento, ele considera a rodada completada. Ganha quem fizer mais pontos por rodada. A comparação é sempre entre o Banqueiro e cada um dos Jogadores. Nunca entre os Jogadores.
- 9 Se o banqueiro ou qualquer um dos jogadores obtiver, numa mesma rodada, uma soma de cartas que exceda 21 pontos, ocorrerá um “estouro”, que será indicado na tela por uma letra B (“BUST”). Os vencedores serão indicados pela letra W (“WINNER”) e os perdedores pela letra L (“LOSER”). Os empates, pela letra T (“TIE”).



- 10** Todas as apostas serão pagas automaticamente no encerramento de cada rodada, havendo atualização automática do valor disponível em caixa para cada jogador. No caso de empate, não haverá pagamentos. No caso do jogador conseguir 21 pontos com somente as duas cartas iniciais ("BLACKJACK"), o pagamento será igual ao dobro do valor da aposta. Cinco cartas sem "estourar" é considerado uma vitória, e também paga em dobro. Todas as outras situações de vitória pagam o mesmo valor da aposta, exceto nas modalidades "APOSTA DOBRADA" e "SEGURO".
- 11** APOSTA DOBRADA ("DOUBLE")! O banqueiro oferecerá em algumas ocasiões, a possibilidade do jogador dobrar a sua aposta. Mas, neste caso, ele receberá apenas uma carta adicional. Se a aposta dobrada for oferecida pelo banqueiro, comunique a sua decisão de aceitá-la ou não, pressionando as teclas "YES" (sim) ou "NO" (não) do teclado alfanumérico. Certifique-se, antes, que a quantia que você tem disponível em caixa é suficiente para cobrir uma aposta dupla. Se o valor em caixa não for suficiente, o jogador perderá a rodada, o banqueiro acusará um saldo negativo, e a partida será encerrada.



- 12** SÉGURO ("INSURANCE")! Se a carta "descoberta" do banqueiro for um "Ás", um seguro será oferecido ao jogador diante da grande chance do banqueiro obter um "BLACKJACK". Na modalidade de "SEGURO", se o banqueiro obtiver de fato um "BLACKJACK", não haverá pagamentos. Um empate será considerado vitória do banqueiro que receberá metade do valor da aposta. Quem fizer o maior número de pontos na rodada — banqueiro ou jogador — receberá apenas metade do valor da aposta. Se o jogador "estourar", perderá 1,5 vezes o valor da sua aposta. Se fizer "BLACKJACK", ganhará 1,5 vezes o valor de sua aposta. Se o SEGURO for oferecido pelo banqueiro, comunique se aceita ou não, pressionando a tecla "YES" (sim) ou "NO" (não) do teclado.
- 13** Se um jogador perder todo o seu dinheiro, a partida estará encerrada. De qualquer forma, recomenda-se que seja feito um acordo entre os jogadores quanto ao tempo máximo de duração. Neste caso, o vencedor será aquele que tiver mais dinheiro em caixa ao final do período pré-estabelecido.
- 14** Para nova partida, pressione a tecla RESET e a frase SELECT GAME aparecerá na tela. Pressione, então, a tecla 1 do teclado alfanumérico.



06 AV 9401

3106 105 23581

PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA

Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS – AMAZONAS

Inscr. Estadual nº 04 106 150–0
C.G.C. nº 04 182 861/0001–99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

PHILIPS

