

REGOLAMENTO – FUN FUN 21 BLACKJACK

Lo scopo di **Infinite Fun Fun 21 Blackjack** è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del dealer, senza però superare 21. La mano migliore iniziale è il Blackjack, ovvero quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21. Si gioca solo contro il dealer e non contro altri giocatori.

- Il dealer sta sempre con 17 hard e prende con 17 soft.
- Il dealer verifica la presenza di un Blackjack con Asso e J-Q-K.
- Raddoppia con qualsiasi numero di carte.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- È consentito raddoppiare dopo la divisione.
- L'assicurazione viene offerta se il dealer mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- Partita in pareggio quando le mani pareggiano, tranne per il punteggio 21, quando il giocatore vince.
- Pagamenti extra: Bonus 21 e Super Bonus 21.

Regole del gioco

Il gioco è gestito da un dealer e consente a un numero illimitato di giocatori di prendere parte a ogni round di gioco.

Nel gioco si usano otto mazzi standard da 52 carte senza i 10. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 9 valgono il numero indicato.
- Le figure (Jack, Regine e Re) valgono 10.
- Gli assi valgono 1 o 11, a seconda di quale valore sia maggiormente favorevole alla mano. La mano soft include un Asso che vale 11.

Una volta scaduto il tempo a disposizione per scommettere, il dealer distribuisce una carta scoperta a ciascun giocatore, terminando con se stesso. Il dealer assegna quindi una seconda carta scoperta a ogni giocatore, mentre la seconda carta del dealer è distribuita coperta. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato accanto alle carte.

Blackjack

Se il valore delle tue due carte iniziali è 21 hai fatto Blackjack!

Assicurazione

Se la carta scoperta del dealer è un asso, puoi acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del dealer, anche se tu stesso hai un

Blackjack. L'importo di assicurazione è pari alla metà della tua puntata principale e la puntata dell'assicurazione viene fissata separatamente dalla puntata della tua mano. Il dealer quindi sbircia il valore della sua carta coperta per controllare la presenza del Blackjack. In caso negativo, la partita continua. Se il dealer ottiene un Blackjack e tu no, la mano del dealer vince e la partita termina.

Se tu e il dealer avete entrambi Blackjack, vinci tu.

Il dealer verifica la presenza di un Blackjack con Jack, Regina e Re

Se la carta scoperta del dealer è una figura, il dealer guarda il valore della sua carta coperta per controllare il Blackjack. Se il dealer non ha il Blackjack, il turno continua. Se il dealer ha il Blackjack, ma tu no, il gioco finisce e la Mano del dealer vince. Se tu e il dealer avete entrambi il Blackjack, tu vinci.

Incassare

Dopo che le carte sono state distribuite e se il dealer non ha il Blackjack, devi prendere una decisione. Una delle decisioni che ti viene presentata è quella di incassare: se decidi di incassare, il gioco per quella mano terminerà, e riceverai indietro il valore mostrato nel pulsante di decisione di incasso. Il rapporto di pagamento di Cash Out cambia in base al tuo punteggio totale per la mano e alla carta scoperta del dealer. La regola di Cash out si applica solo alla tua puntata principale. Puoi controllare la visibilità di questa opzione nel tuo pannello di decisione nelle Impostazioni.

Raddoppio, carta o stai

Se il dealer non ha Blackjack dopo aver controllato le sue due carte iniziali, ai giocatori viene data la possibilità di migliorare i valori delle loro mani a turno, con il dealer che offre di distribuire ulteriori carte alle mani dei giocatori. Se il valore della tua mano iniziale non è 21, puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere al valore della tua mano. Puoi chiedere Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di optare per Stai una volta che ti ritieni soddisfatto del valore della tua mano. Tuttavia, non puoi chiedere Carta se il tuo totale hard è 17 o superiore a meno che tu non abbia la possibilità di ottenere un Bonus 21.

In qualsiasi momento, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e ricevi solo un'altra carta da aggiungere alla tua mano.

Al giocatore non viene offerta alcuna opzione di decisione quando la sua mano ha un punteggio di 21 soft.

Dividi

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi decidere di Dividere la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata separata uguale alla tua puntata principale. Dopo avere ricevuto una seconda carta per entrambe le mani, puoi provare ad aumentare il valore delle due mani chiedendo Carta o Raddoppiare. Potrai quindi decidere di Stare quando sarai soddisfatto del valore delle tue due mani. Tuttavia, quando

Dividi una coppia iniziale di assi, ricevi solo una Carta aggiuntiva per mano senza possibilità di chiederne altre o Raddoppiare.

Risultato

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai «sballato» e, in quella mano, perdi la puntata.

Concluso il turno di tutti i giocatori, il dealer scopre la sua carta coperta. Il banco sta sempre con 17 hard e prende una carta con 17 soft. Si noti che una «mano soft» include un Asso che vale 11.

Vinci se il valore della tua mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del dealer o se il dealer sballa. Se il valore della tua mano è uguale a quello del dealer, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita (l'eccezione è un pareggio con un punteggio di 21, in tal caso vinci). Quando raggiungi il punteggio totale della mano di 21, al di fuori delle mani iniziali (Blackjack), hai diritto a un Bonus 21 o Super Bonus 21 a seconda della combinazione di carte.

Il Blackjack è ottenibile esclusivamente con le due carte iniziali. Una mano da 21 derivante da una coppia divisa non viene considerata un Blackjack. Il Blackjack batte quindi una mano da 21 derivante da una coppia divisa.

Puntate secondarie

Questo gioco di Blackjack offre alcune puntate secondarie opzionali: **Match, 21+3, Hot 3, Bust It**. È possibile eseguire puntate secondarie in combinazione alla puntata di Blackjack principale. È possibile vincere qualsiasi puntata secondaria a prescindere dalla vincita o meno della propria puntata da Blackjack.

Match

La puntata secondaria Match ti permette di confrontare le tue prime due carte con la carta scoperta del dealer. Ci sono diverse combinazioni per la puntata secondaria Match, ognuna con un diverso pagamento:

- Match di semi diversi, ad esempio: 9 di Fiori per il giocatore e 9 di Cuori per il dealer.
- Match di semi diversi doppio, ad esempio: 9 di Fiori e 9 di Quadri per il giocatore e 9 di Cuori per il dealer.
- Match dello stesso seme, ad esempio: 9 di Fiori per il giocatore e 9 di Fiori per il dealer.
- Match dello stesso seme + semi diversi, ad esempio: 9 di Fiori e 9 di Quadri per il giocatore e 9 di Fiori per il dealer.
- Doppio match dello stesso seme, ad esempio: 2x 9 di Fiori per il giocatore e 9 di Fiori per il dealer.

21+3

La puntata secondaria 21+3 dà la possibilità di vincere se le prime due carte più la carta scoperta del dealer comprendono una qualsiasi delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con una vincita diversa:

- **Tris perfetto** — un tris identico, ad esempio 3 Regine di Cuori.
- **Scala colore** — in sequenza numerica e stesso seme, ad esempio 7, 8 e 9 di Quadri.
- **Tris** — stesso valore ma semi diversi, ad esempio 3 Re diversi.
- **Scala** — in sequenza numerica ma semi diversi, ad es. 2 di picche + 3 di fiori + 4 di cuori.
- **Colore** — Carte non consecutive ma dello stesso seme. Ad esempio: 2, 6 e 9 di fiori.

Hot 3

La puntata secondaria **Migliori 3** consente di puntare sulla combinazione di tre carte che include le tue due carte iniziali e la carta scoperta del dealer. Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Migliori 3, ognuna con un premio diverso:

- Totale di 19 di — Ad esempio: 8 di Cuori, 2 di Quadri e 9 di Picche.
- Totale di 20 di — Ad esempio: 8 di Cuori, 3 di Quadri e 9 di Picche.
- Totale di 21 di un seme — Ad esempio: 8 di Quadri, 4 di Quadri e 9 di Quadri.
- Totale di 21 di semi diversi — Ad esempio: 8 di Cuori, 4 di Quadri e 9 di Picche.
- 7-7-7 — Ad esempio: 7 di Cuori, 7 di Fiori e 7 di Quadri.

Bust It

La puntata secondaria Bust It ti permette di scommettere che il valore totale delle carte del dealer 21, cioè «sballa».

La puntata secondaria Bust It viene restituita (push) se il giocatore ottiene un Blackjack.

Vi sono diversi tipi di combinazioni per la puntata secondaria Bust It, ognuna con un premio diverso:

- Sballo con 3 carte.
- Sballo con 4 carte.
- Sballo con 5 carte.
- Sballo con 6 carte.
- Sballo con 7 carte.
- Sballo con 8 o più carte.

Pagamenti

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- Se il dealer ha Blackjack, l'assicurazione paga 2:1.
- Andare alla cassa paga 0,41–4,43 volte la puntata.

Pagamenti Bonus 21 e Super Bonus 21

Quando raggiungi il punteggio totale della Mano di 21, ma non è Blackjack (utilizzando più delle tue due carte iniziali), sei idoneo per un pagamento **Bonus 21** a seconda della combinazione di carte. Ci sono molteplici combinazioni per il Bonus 21:

- 21 con mano da cinque carte, ad esempio: 5-5-3-7-A.
- 21 con mano da sei carte, ad esempio: 5-5-2-2-6-A.
- 21 con mano da sette carte, ad esempio: 5-4-2-2-6-A-A.
- 7-7-7 con semi misti, ad esempio: 7 di Picche, 7 di Cuori e 7 di Quadri.
- 7-7-7 stesso seme (tranne Picche), ad esempio: 3x 7 di Cuori.
- 7-7-7 di picche: 3x 7 di Picche.
- 6-7-8 con semi misti, ad esempio: 6 di Picche, 7 di Cuori e 8 di Quadri.
- 6-7-8 stesso seme (tranne Picche), ad esempio: 6 di Cuori, 7 di Cuori e 8 di Cuori.
- 6-7-8 di picche: 6 di Picche, 7 di Picche, 8 di Picche.

Nota che i pagamenti del Bonus 21 si applicano anche se la mano è stata divisa. Tuttavia, la decisione di raddoppiare annulla questi bonus.

Quando ottieni un 21 non-Blackjack con una combinazione di carte 7-7-7, e anche la carta scoperta del dealer è un 7, sei idoneo per il **Super Bonus 21**.

Nota che la decisione di dividere o raddoppiare annulla il bonus del Super Bonus 21.

La tua vincita dipende dal tipo di puntata piazzata.

Puntata	Risultato	Vincita
21+3	Tris perfetto	100:1
	Scala colore	40:1
	Tris	30:1
	Scala	10:1
	Colore	5:1
Hot 3	7-7-7	100:1
	Totale di 21 di un seme	20:1
	Totale di 21 di semi diversi	4:1
	Totale 20	2:1
	Totale 19	1:1

Puntata	Risultato	Vincita
Bust It	Sballo con 8 o più carte	250:1
	Sballo con 7 carte	100:1
	Sballo con 6 carte	50:1
	Sballo con 5 carte	9:1
	Sballo con 4 carte	2:1
	Sballo con 3 carte	1:1
Match	Match di semi diversi	3:1
	Doppio Match di semi diversi	6:1
	Match dello stesso seme	12:1
	Match dello stesso seme + di semi diversi	15:1
	Doppio Match dello stesso seme	24:1
Bonus 21	6-7-8 di picche	4:1
	6-7-8 dello stesso seme	3:1
	6-7-8 di semi diversi	2:1
	7-7-7 di picche	5:1
	7-7-7 dello stesso seme	4:1
	7-7-7 di semi misti	3:1
	21 con mano da sette carte	4:1
	21 con mano da sei carte	3:1
	21 con mano da cinque carte	2:1

Puntata	Risultato	Vincita
Super Bonus 21	Giocatore con 7-7-7, dealer con un 7	50:1

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno in corso e tutte gli eventuali pagamenti per quel turno.

Ritorno al giocatore (RTP)

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – 99,37%*
- 21+3 – 97,53%
- Puntata Hot 3 – 97,14%
- Puntata Bust It – 98,15%
- Puntata Match: 97,01%

*Sulla base della prima mano nel sabot

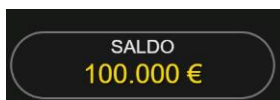
La percentuale teorica di vincita se si sceglie sempre l'offerta di incassare anticipatamente è — 96,80%.

Puntare

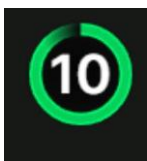
Il pannello dei LIMITI DI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi del tavolo e può essere aggiornato periodicamente. Apri il pannello dei Limiti di Puntata per verificare i tuoi limiti attuali.

Fun Fun 21 Blackjack 5 – 1.000 €

Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.



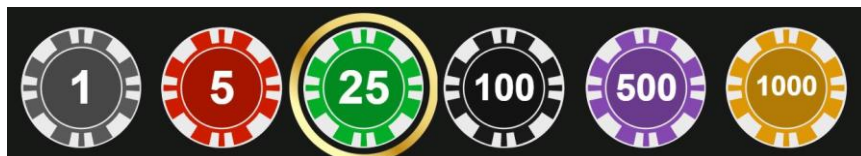
Con la visualizzazione immersiva, il TIMER ti informa della durata dell'intervallo di puntata. Quando scade, non è più possibile puntare e non vengono accettate nuove puntate.



Nella visualizzazione classica, il SEMAFORO indica lo stato della partita informandoti quando è possibile puntare (luce VERDE), quando il periodo di puntata è quasi scaduto (luce GIALLA) e quando il periodo di puntata è terminato (luce ROSSA).



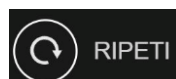
Il DISPLAY FICHE ti permette di selezionare il valore di ogni fiche con cui si desidera puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccano il relativo punto di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto.

NOTA: Non ridurre a icona il browser né aprire qualsiasi altra scheda nel browser durante il periodo di puntata nel quale hai piazzato le puntate sul tavolo. L'azione potrà essere interpretata come un'uscita dal gioco e di conseguenza le puntate per quella mano verranno rifiutate.

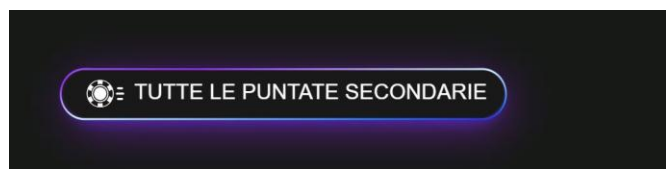
Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante RADDOPPIARE (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.

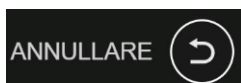


Il pulsante TUTTE LE PUNTATE SECONDARIE ti consente di puntare su tutte le puntate secondarie contemporaneamente. Questo pulsante diviene disponibile dopo avere piazzato la puntata principale.



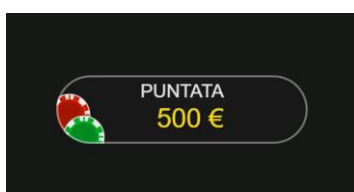
Ogni clic/tocco sul pulsante piazza una puntata del valore selezionato su ognuna delle puntate secondarie.

Il pulsante ANNULLARE elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLARE si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Puoi eliminare tutte le tue puntate tenendo premuto il pulsante ANNULLARE.

L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Assistenza Live

Contattare il Supporto in tempo reale per richieste relative al gioco.



Prendi una decisione

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano. Le opzioni di scelta (ad esempio, Carta, Stai, Raddoppia, Dividi, Incassare) saranno mostrate e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili per te. Le opzioni di scelta riflettono le statistiche in tempo reale — La scelta fatta dagli altri giocatori quando si trovavano esattamente nella tua situazione e con le stesse opzioni.



Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: viene distribuita un'altra carta.
- STAI: non vengono distribuite altre carte.
- RADDOPPIA: la tua puntata viene raddoppiata e viene distribuita solo un'altra carta.

- **DIVIDI**: la tua puntata viene raddoppiata e le carte vengono divise in due mani individuali.
- **VAI ALLA CASSA**: il turno è terminato, riceverai l'importo visualizzato sul pulsante Vai alla cassa.

L'importo che ti verrà reso tramite il Vai alla cassa dipende dal valore della tua mano e dalla carta scoperta del Croupier e si applicherà solo alla puntata principale.

L'opzione Vai alla cassa anticipata non sarà disponibile se hai deciso di raddoppiare o se hai sballato, così come nel caso in cui il valore della tua mano sia 21 o un Blackjack.

Se non prenderai una decisione prima dello scadere del tempo, sarà applicata la seguente azione automatica:

- Se il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, **CARTA**
- Se il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, **STAI**

Se il tuo saldo non è sufficiente per Raddoppi e Divisioni, i pulsanti corrispondenti a tali decisioni vengono disattivati.

Se il tuo saldo è o diventa insufficiente prima che venga accettato il tuo Raddoppio o la tua Divisione, le tue decisioni saranno respinte e sarà applicata la seguente azione automatica:

- Se hai richiesto di Raddoppiare, **PRENDI CARTA**.
- Se hai richiesto di Dividere e il punteggio totale della tua mano è pari o inferiore a 11, **PRENDI CARTA**.
- Se hai deciso di Dividere e il punteggio totale della tua mano è superiore a 11, **STAI**.

Chat

Chattare con presentatori del gioco e/o altri giocatori.



Codice partita

Ogni round è identificato da un **CODICE PARTITA** univoco.

21:10:10

Questo numero indica l'ora di inizio del round di gioco nel formato orario GMT *ore: minuti: secondi*. Utilizzare questo codice come riferimento (oppure eseguire uno screenshot del codice partita) se si desidera contattare il servizio clienti riguardo a uno specifico round.

Audio

Il controllo sonoro gestisce tutti i suoni nel gioco.



Cronologia del gioco

Cronologia del gioco mostra i tuoi turni e risultati del gioco Evolution.



Impostazioni

Le impostazioni ti permettono di personalizzare le preferenze utente che vengono salvate nel tuo profilo.



Depositi e prelievi

Cassiere per depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Gestione degli errori

Se si verifica un errore durante la procedura o il gioco, il turno di gioco verrà messo in pausa mentre il gestore/presentatore del gioco informa il responsabile del servizio. Tu e gli altri

giocatori riceverete una notifica tramite chat o messaggio pop-up sullo schermo per evidenziare che il problema è in fase di analisi. Se il gestore del turno riesce a risolvere immediatamente l'errore, il turno di gioco continuerà normalmente. Se, invece, non è possibile trovare una soluzione immediata, il turno di gioco verrà annullato e tutte le puntate iniziali verranno rimborsate ai giocatori che vi hanno partecipato.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti da un round di gioco prima che sia terminato il tempo a disposizione per puntare, le puntate che hai piazzato vengono annullate e ti sono restituite. Se ti disconnetti dopo il termine del tempo a disposizione per puntare, le puntate piazzate rimangono valide e sono decise in tua assenza. Dopo esserti riconnesso, potrai consultare i risultati nella finestra della Cronologia.

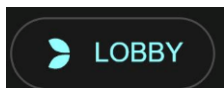
Mescolare le carte

La partita continua fino a quando non viene distribuita la carta di taglio del mazzo. Successivamente, le carte vengono mescolate da un dealer o da un mescolatore.

Se è disponibile un tavolo per mescolare, al tavolo vengono utilizzati due shoe con due set di carte da gioco. In questo caso, il dealer scambia gli shoe, e le carte vengono mescolate da un mescolatore al tavolo apposito mentre il dealer continua la partita.

Altri giochi

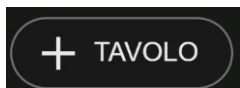
Lobby Evolution: seleziona facilmente il gioco senza uscire dalla sessione di gioco corrente fino a quando non viene scelto un nuovo gioco.



Gioco multi-game

Se ami l'azione non-stop, puoi partecipare a più tavoli da gioco, visualizzarli tutti e giocarci assieme nella stessa finestra del browser!

Dopo esserti unito ad almeno un tavolo da gioco, fai clic su LOBBY. Per unirti a un tavolo dalla Lobby o dal gioco, fai clic sul pulsante +TAVOLO associato al tavolo corrispondente. Alcuni tavoli possono non essere disponibili per il gioco multi-game e il pulsante +TAVOLO non sarà visualizzato.



Dopo esserti unito a più tavoli, potrai ridimensionare la finestra del browser nel complesso, ma non potrai ridimensionare ogni singola finestra del tavolo da gioco.

Puoi abbandonare qualsiasi tavolo senza influire sulla tua presenza in altri tavoli. Per abbandonare un tavolo, fai clic sul pulsante X.

N.B.:

- Abbandonerai un tavolo automaticamente se ti unirai allo stesso tavolo da un dispositivo/browser diverso.
- Se fai clic direttamente sull'icona del tavolo e non sul pulsante +TAVOLO, *passerai* semplicemente da un tavolo all'altro invece di unirti al tavolo selezionato, *in aggiunta* al tavolo a cui ti eri unito in precedenza.

Ti consigliamo di partecipare solo al numero di tavoli visualizzabili sul tuo schermo, in modo tale da consentirti di piazzare puntate deliberatamente ed accuratamente.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida possono essere usati per eseguire rapidamente utili funzioni di gioco.

TASTO	FUNZIONE
Tasti numerici a partire da 1	Selezionare la fiche desiderata dal display. Il tasto «1» corrisponde alla prima fiche a sinistra, dal valore più basso. Il tasto «2» seleziona la fiche successiva per valore e così via.
BARRA SPAZIATRICE	Consente di ripetere la puntata più recente. Fare clic sulla BARRA SPAZIATRICE una seconda volta per raddoppiare la puntata
CTRL+Z (CMD+Z), ELIMINA, BACKSPACE	Per annullare l'ultima puntata. Tenere premuto per 3 secondi per rimuovere tutte le puntate.
ESC	Se applicabile, il tasto ESC può essere utilizzato per: <ul style="list-style-type: none">• Uscire dalla modalità a schermo intero• Chiudere una finestra pop-up aperta (Cronologia, Come giocare, Impostazioni ecc.)