

REGOLAMENTO DI GIOCO

Denominazione gioco **Blackjack**

Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Come puntare

Premi il selettore dei gettoni visualizzato nell'angolo inferiore sinistro della schermata per scegliere il valore dei gettoni.

Fai clic sul cerchio della puntata al centro del tavolo per aggiungere il valore della fiche selezionata alla tua puntata.

I seguenti comandi sono disponibili durante il gioco:

DISTRIBUISCI CARTE - Consente di iniziare il gioco. Piazza la puntata minima per giocare.

PUNTA DI NUOVO - Consente di piazzare nuovamente la stessa puntata.

PUNTA DI NUOVO E DISTRIBUISCI CARTE - Consente di piazzare nuovamente la stessa puntata e di iniziare una nuova partita.

NUOVA PARTITA - Inizia una nuova partita e riprendi i gettoni dal tavolo.

ANNULLA PUNTATE - Consente di ritirare le puntate sul tavolo.

ANNULLA - Consente di ritirare l'ultima puntata dal tavolo.

Come giocare

Blackjack Panoramica

Con il Blackjack, devi cercare di battere la mano del mazziere. Ogni mano ha un valore determinato dalla combinazione delle carte. Tutte le figure valgono 10, gli Assi valgono 1 o 11, mentre le altre carte conservano il loro valore nominale. Se il valore della mano supera 21, avrai "sballato" e perderai automaticamente. Gli Assi valgono 11 a meno che non portino la mano a sballare.

Come ottenere un blackjack

Ogni giocatore e il mazziere ricevono due carte iniziali. Il mazziere riceve una carta coperta e una carta scoperta. Se il punteggio totale delle carte iniziali è pari a 21, avrai ottenuto un "Blackjack".

Chi ha Blackjack	Risultato
Giocatore	Il giocatore vince automaticamente e viene pagato 3 a 2 per la puntata principale.
Mazziere	Il mazziere vince automaticamente e la puntata principale del giocatore viene trattenuta.
Giocatore e mazziere	È un pareggio e al giocatore viene restituita la puntata.

Assicurazione blackjack

Il gioco permette di utilizzare l'assicurazione Blackjack quando la carta scoperta del mazziere è un Asso. Se il giocatore accetta di utilizzare l'assicurazione, dovrà piazzare una puntata pari alla metà di quella principale prima che il mazziere verifichi di aver ottenuto un Blackjack.

Mano del mazziere	Risultato della puntata principale	Risultato della puntata di assicurazione
-------------------	------------------------------------	--

Blackjack	Perdita	Pagata 2 a 1
Non Blackjack	Rimane attiva	Perdita

Se la carta scoperta del mazziere è una carta che vale 10, la carta coperta del mazziere viene vista senza alcuna offerta di puntata di assicurazione.

Svolgimento della mano

Se il giocatore e il mazziere non hanno ottenuto un Blackjack, dovranno giocare la mano cercando di migliorare il loro punteggio. A seconda delle carte distribuite, potrai scegliere una delle seguenti azioni:

CARTA - Ricevi un'altra carta per la mano. Scegli di continuare la distribuzione delle carte fino a ottenere un 21 o un punteggio più alto. Oppure scegli di stare e di non richiedere altre carte. Se ottieni 21, dovrai stare automaticamente. Se invece sballi, perderai tutte le puntate per la mano.

STAI - Non ricevi altre carte per la mano.

DIVIDI - Comando disponibile se le prime due carte ricevute hanno lo stesso valore. Premi il pulsante per dividere le carte in due mani separate e piazzare un'ulteriore puntata pari a quella principale. Con la divisione di due Assi, riceverai solo una carta per mano divisa. I giocatori possono ricorrere a un'ulteriore divisione durante una mano divisa, a meno che non si tratti di una divisione di Assi.

RADDOPPIA - Comando disponibile per le prime due carte di ogni mano. Premi il pulsante per raddoppiare la puntata principale e ricevere un'altra carta. Raddoppia sulle prime due carte di una mano divisa, escluse divisioni su coppia d'Assi.

Quando il gioco termina per tutte le mani, il mazziere scopre la sua carta coperta e chiama altre carte fino a ottenere un 17 o un punteggio più alto. Se il mazziere supera il punteggio di 21, avrà sballato e tutte le mani "non sballate" risulteranno vincenti. Altrimenti, la mano del mazziere viene confrontata con quelle "non sballate". Durante il confronto delle mani, per ogni mano vengono utilizzati solo i valori più alti inferiori a 21. Tutte le mani vincenti vengono pagate 1 a 1. Nel caso di pareggio ("push"), la puntata viene restituita.

Opzioni

Velocità

- **LENTO** - A velocità lenta vengono riprodotte tutte le animazioni.
- **NORMALE** - A velocità normale tutte le animazioni vengono riprodotte.
- **VELOCE** - La modalità veloce elimina certe animazioni.

Audio

- **OFF** - Viene disattivato l'audio del gioco.
- **ON** - Viene attivato l'audio del gioco.

Assicurazione

- **ON** - Offre la puntata di assicurazione ogni volta che la carta scoperta del mazziere è un asso.
- **OFF** - La puntata di assicurazione non viene mai offerta.

Rete di sicurezza - Attiva/disattiva (On/Off) la rete di sicurezza che consente di visualizzare un messaggio di avviso in caso di 20 "soft" o di 17 "hard" o punteggio superiore.

Voce - Attiva/Disattiva (On/Off) audio della voce.

Ritorno per il giocatore

- Il ritorno teorico per il giocatore per questo gioco è del 99,6%.

Valore puntata

- Il gioco prevede un limite minimo di puntata di € 0,01.

Versione

- 1.0

Regole

Il mazziere deve chiedere carta per una mano con valore 16.

Il mazziere deve stare con una mano con valore 17. Include i valori "soft" dove l'Asso vale come 11.

Il giocatore deve richiedere un massimo di otto carte per ogni mano. Una mano di otto carte del giocatore vince automaticamente, indipendentemente dal risultato ottenuto dal mazziere.

Le carte vengono estratte da otto mazzi standard, mescolati a ogni partita.

Il malfunzionamento annulla tutte le vincite e le partite.