

Regolamento Sisal BlackJack

IL MAZZO DI CARTE

Il mazzo è formato da 8 mazzi di 52 carte francesi (senza i jolly).

LE FICHES E IL PIANO DI GIOCO

Il numero riportato sulle fiches di gioco indica il loro valore in centesimi di euro.

Il giocatore ha la possibilità di puntare su tre cerchi diversi per postazione più la "COPPIA DEL BANCO".

Per ogni cerchio di puntata un numero alla base delle fiches puntate mostra il valore complessivo di quel cerchio in centesimi di euro.

Nel riquadro alla base di ogni postazione, il totale puntato su quella postazione viene riportato nel formato: € X,XX

In basso a destra, sotto la scritta "CREDITS" è riportato il credito del giocatore nel formato € X.XXX,XX

Nel riquadro in alto a sinistra sono riportate le tabelle dei pagamenti delle side bets.

Nel riquadro in alto a sinistra sono presenti i tasti per alzare e abbassare il volume, l'indicatore del livello del volume in % e il tasto "i" che serve ad accedere agli help

IL VALORE DELLE CARTE

Le carte hanno i seguenti valori:

l'asso vale 1 o 11

l'asso assume automaticamente il miglior valore, ovvero quello che più si avvicina a 21, se possibile senza superarlo

le carte dal 2 al 9 hanno i valori indicati sulla carta

ad esempio, il 3 vale 3 punti, il 4 vale 4 punti e così via

il 10, il J, la Q e il K valgono 10 punti.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco consiste nel totalizzare un punteggio superiore a quello del banco senza superare 21.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo viene mischiato a inizio di ogni partita.

Puntate iniziali

Il tavolo ha 5 postazioni sulle quali poter puntare.

Ogni postazione ha tre spazi di puntata, uno principale per il gioco standard "clicca per giocare", uno per puntare sulla coppia del giocatore "coppia player" e uno per puntare sul 21+3 chiamato appunto "21+3".

In aggiunta alle 5 postazioni il giocatore può decidere di puntare sulla coppia del banco posizionando una puntata su "coppia del banco".

Coppia del giocatore, coppia del banco e 21+3 si attivano solo dopo aver fatto una puntata standard.

La puntata minima e la puntata massima consentite sono indicate sul tavolo.

La somma delle puntate nel corso di una singola mano non potrà in ogni caso superare il limite stabilito dalla normativa in vigore (attualmente € 1.000,00).

Non sono accettate puntate che superano il credito a disposizione sul tavolo.

Per iniziare a giocare, il giocatore deve selezionare la puntata desiderata e poi cliccare su una postazione.

Il giocatore può:

variare la puntata

aumentare il valore di una puntata del valore corrispettivo alla fiches selezionata cliccando su una postazione

Cancellare tutte le puntate cliccando sul tasto "DELETE" a destra prima del tasto "START" /

“REPEAT” o azzerare la puntata di una postazione selezionando la fiches “CLEAR” (la prima partendo da sinistra) e cliccando sullo spazio di puntata standard “click per giocare” che desidera annullare oppure annullare solo la puntata di “coppia del giocatore” o “21+3” cliccando sui rispettivi spazi di puntata.

Se ha già giocato almeno una mano, il tasto “START” diventerà il tasto “REPEAT” e consentirà al giocatore di piazzare le stesse puntate iniziali dell’ultima mano. Il tasto “REPEAT” tornerà ad essere il tasto “START” qualora il giocatore decidesse di piazzare le puntate manualmente.

Distribuzione delle carte

Quando il giocatore ha piazzato tutte le puntate desiderate, clicca sul tasto “START” / “REPEAT” per iniziare il gioco.

Dopo aver cliccato sul tasto “START” / “REPEAT” non è più possibile variare le puntate iniziali.

Le carte vengono distribuite come segue:

partendo da destra, viene data una carta scoperta a tutte le postazioni sulla quale è stata piazzata una puntata (“postazioni attive”)

poi viene data una carta scoperta al banco

poi, sempre partendo da destra, viene data una seconda carta scoperta alle postazioni attive ed una coperta al banco

LE SCELTE DEL GIOCATORE

Finita la distribuzione iniziale delle carte, il giocatore deve decidere cosa fare partendo dalla prima postazione attiva di destra. Le opzioni a disposizione sono le seguenti.

Stare:

Il giocatore resta con il punteggio che ha e la mano passa alla postazione successiva o, se si sta giocando sull’ultima postazione attiva di sinistra, la mano passa al banco.

Bottone “STAY”

Chiedere una carta:

Al giocatore verrà data una carta e:

se supera il punteggio di 21, “sballa”, perde la puntata e la mano passa

se non sballa, la mano resta alla stessa postazione e deve decidere nuovamente se stare o chiedere carta, il termine “BUST” viene usato per segnalare una postazione che ha sballato

Bottone “HIT”

Raddoppiare:

Il giocatore può decidere di raddoppiare la sua giocata.

Il raddoppio è possibile solo come prima azione della partita e comporta:

- il raddoppio della puntata
- Il ricevere una sola carta
- l’obbligo di stare dopo aver ricevuto la carta.

Bottone “DOUBLE”

Split:

Quando il giocatore ha una coppia come prime due carte può decidere di Splittare. Ogni postazione può Splittare una sola volta per partita (dopo aver splittato una postazione non è più possibile splittare le due nuove postazioni che si vengono a creare). Con lo split il giocatore divide la sua coppia creando di fatto due postazioni di gioco indipendenti, paga un’altra puntata uguale a quella che aveva selezionato per il gioco base e riceve un’altra carta per ogni postazione. A questo punto, eccezion fatta per le side bet che non sono disponibili, potrà giocare su ogni postazione in maniera indipendente seguendo le regole del gioco.

Bottone “SPLIT”

Assicurazione:

Quando il banco ha un asso scoperto come prima carta il giocatore può decidere di pagare l’assicurazione contro il Blackjack del banco. L’assicurazione costa il 50% della puntata e in caso di Blackjack del banco copre il costo della puntata stessa e dell’assicurazione. Eventuali altre puntate successive al pagamento dell’assicurazione, sulla stessa postazione, come split o double non sono coperte dall’assicurazione.

Il giocatore può scegliere se assicurare o non assicurare tutte le postazioni attive o solo quella attualmente selezionata.

Bottoni per assicurare (una V bianca su fondo verde):

“ASSICURA” tutte

“ASSICURA” questa

Bottoni per NON assicurare (una X bianca su fondo rosso):

“ASSICURA” tutte

“ASSICURA” questa

Coppia del giocatore

Per giocare coppia del giocatore devo:

Puntare sul gioco standard e poi su “coppia player”

Quando le carte sono distribuite se ho due carte uguali (per esempio due 10) e non chiedo altre carte ma sto su quella specifica postazione allora ottengo una vittoria “coppia del giocatore”.

La coppia del giocatore paga quanto segue:

Due carte identiche (per esempio due 10 di cuori) sono chiamate una “coppia perfetta” e pagano la puntata moltiplicata per 25

Due carte uguali e dello stesso colore (per esempio un 10 di cuori ed uno di quadri) sono chiamate “coppia colorata” e pagano la puntata moltiplicata per 12

Due carte uguali ma di colore diverso (per esempio un 10 di cuori ed uno di picche) sono chiamate “coppia rossa/nera” e pagano la puntata moltiplicata per 5

Coppia del banco

Per giocare coppia del banco devo:

Puntare sul gioco standard e poi su “coppia del banco”

Quando le carte sono distribuite se il banco ha due carte uguali (per esempio due 10) allora ottengo una vittoria “coppia del banco”.

La coppia del banco paga quanto segue:

Due carte identiche (per esempio due 10 di cuori) sono chiamate una “coppia perfetta” e pagano la puntata moltiplicata per 25

Due carte uguali e dello stesso colore (per esempio un 10 di cuori ed uno di quadri) sono chiamate “coppia colorata” e pagano la puntata moltiplicata per 12

Due carte uguali ma di colore diverso (per esempio un 10 di cuori ed uno di picche) sono chiamate “coppia rossa/nera” e pagano la puntata moltiplicata per 5

21+3

Per giocare a 21+3 devo:

Puntare sul gioco standard e poi su “21+3”

Quando le carte sono distribuite si analizzano le due carte del giocatore + la carta scoperta del banco.

Le possibili vincite sono:

COLORE: se le tre carte sono dello stesso seme allora vinco il COLORE che paga 5 volte la puntata

TRIS: se le tre carte sono uguali ma di seme diverso allora vinco il TRIS che paga 30 volte la puntata

TRIS DELLO STESSO SEME: se le tre carte sono uguali e dello stesso seme allora vinco il TRIS DELLO STESSO SEME che paga 100 volte la puntata

LE SCELTE DEL BANCO

Il banco non può effettuare scelte ma deve stare o tirare seguendo rigidamente la seguente regola:

il banco deve tirare se ha un punteggio inferiore a 17 e deve stare se ha un punteggio uguale o superiore a 17.

PUNTEGGI E VINCITE

Se il giocatore supera il punteggio di 21 su una qualsiasi postazione, “sballa” e perde la puntata indipendentemente dal punteggio che farà il banco. Se non sballa, l’esito delle puntate si determina confrontando il punteggio delle singole postazioni con quello del banco.

Se il banco sballa, o se totalizza un punteggio inferiore a quello del giocatore, verrà pagata una vincita pari alla puntata (Il gioco paga la puntata moltiplicata per 2)

Se il giocatore totalizza un punteggio inferiore a quello del banco, perde la puntata.

Se il giocatore totalizza un punteggio uguale a quello del banco, è una situazione di parità e verrà restituita la puntata.

Se il giocatore totalizza 21 con solo due carte (un asso e una carta di valore 10), ha fatto

“blackjack” e verrà pagata una vincita pari a due volte e mezza la puntata (Il gioco paga la puntata moltiplicata per 2,5) a meno che anche il banco faccia “blackjack”, nel qual caso è una situazione di parità e verrà restituita la puntata.

Se il giocatore totalizza un punteggio superiore a quello del banco, senza aver fatto “blackjack”, verrà pagata una vincita pari alla puntata (Il gioco paga la puntata moltiplicata per 2)

COME SI GIOCA: TASTI E METODI PER COMUNICARE LE PROPRIE DECISIONI

Elenchiamo i tasti delle varie situazioni di gioco, precisando che solo i tasti tra cui il giocatore può effettivamente scegliere saranno di volta in volta abilitati. I tasti disabilitati saranno in ombra o nascosti.

L'importo della puntata va impostato selezionando le fiches nella barra in basso e cliccando sulla postazione dove si vuole puntare. Diversi valori di fiches sono combinabili per raggiungere il livello di puntata desiderata

Per iniziare a giocare, dopo aver piazzato le puntate cliccare su “START”

Se si desidera ripetere la puntata precedente cliccare su “REPEAT”

Per annullare tutte le puntate cliccare su “DELETE” oppure azzerare la puntata di una postazione selezionando la fiches “CLEAR” e cliccando sullo spazio di puntata “standard” che desidera annullare oppure annullare solo la puntata di “coppia del giocatore” “coppia del banco” o “21+3” cliccando sui rispettivi spazi di puntata.

Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata:

- “STAY”: passi la mano e stai con le carte che hai
- “HIT”: chiedi un'altra carta
- “DOUBLE”: gioca il double (vedi sopra per il funzionamento)
- “SPLIT”: gioca lo split (vedi sopra per il funzionamento)
- “ASICURAZIONE”: Paga l'assicurazione (vedi sopra per il funzionamento)

I valori espressi sulle fiches e nella cronologia di gioco sono in centesimi di €

RTP

RTP Blackjak = 99,46 %

RTP 21 + 3 = 48,40 %

RTP coppia del banco o del giocatore = 84,58 %

MALFUNZIONAMENTI:

Eventuali malfunzionamenti annullano tutte le vincite e le giocate