

BLACK JACK

Come si gioca



CASINO SINCE 1638 
DI VENEZIA

INDICE

Black Jack	2
Il Gioco	2
Il tavolo da gioco	3
Le carte da gioco	5
Varianti del Gioco	7
Regole generali	12



BLACK JACK

Il gioco si svolge tra il banco rappresentato dal Casinò e i giocatori. Vince chi realizza il punteggio più alto, non superiore al 21, determinato dalla somma dei valori delle carte ricevute inizialmente o richieste successivamente. Ogni giocatore (*player*) conduce una partita autonoma adottando di volta in volta varie strategie.

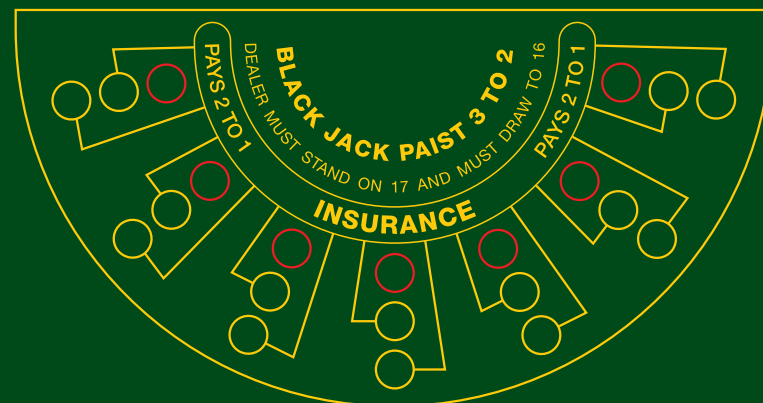
Al Black Jack vengono utilizzati sei mazzi di cinquantadue carte da gioco formati da tredici carte per ognuno dei quattro semi (Cuori - Quadri - Fiori - Picche) così composti: un Asso (*Ace*), nove carte numerate in ordine crescente da 2 a 10, un Fante (*Jack*), una Donna (*Queen*) e un Re (*King*).

L'Asso vale 1 o 11 punti, a scelta, determinando il punteggio più favorevole, le figure 10 punti, le altre il loro valore nominale.

IL GIOCO

Il tavolo ha la forma di un semicerchio. Da un lato siede il banchiere (*Dealer*) mentre di fronte prendono posto sette giocatori in corrispondenza di altrettante postazioni: ognuna di queste comprende tre cerchietti per un totale di ventuno clienti (sette seduti e quattordici in piedi).

Il tavolo da gioco



I giocatori seduti puntando sul primo cerchietto (di colore rosso posizionato più vicino al Dealer), diventano titolari di una postazione (*box holder*), e con le loro decisioni vincolano il gioco di coloro che puntano nei due cerchietti rimasti liberi. Questi ultimi non possono influenzare per nessun motivo i vari titolari o interferire nelle loro scelte.

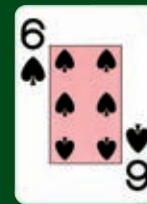
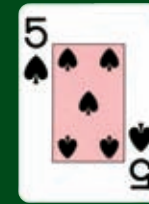
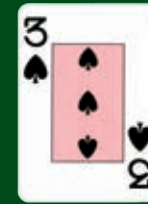
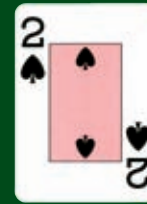
Le giocate terminano nel momento in cui il Dealer, annunciando *"Rien ne va plus"*, sfila la prima carta dal sabot: dopo questo invito, nessuna puntata può essere aggiunta, tolta o spostata.

Il banchiere procedendo da sinistra verso destra distribuisce una carta scoperta in ogni postazione giocata assegnando l'ultima al banco, effettua poi un secondo giro di carte scoperte, una per ogni postazione nello stesso ordine della prima, senza però attribuirle a sé stesso.

Il cliente dopo aver preso visione delle proprie carte può decidere se "rimanere" o "sviluppare" il gioco rispettando delle semplici regole: quando il punteggio raggiunto è inferiore o pari a 11 ha l'obbligo di superarlo chiamando almeno un'altra carta, quando arriva al 21 si deve fermare, in tutti gli altri casi la richiesta è libera; se però oltrepassa il 21 "sballa" e per quella mano non ha più la possibilità di rientrare in gioco.



Le carte da gioco



Cominciando dalla sua sinistra, postazione per postazione, il Dealer, leggendo il punteggio, inviterà ogni titolare a manifestare il suo gioco. La risposta dovrà essere inequivocabile: “carta” o “no carta”.

Quando tutti hanno fatto il proprio gioco il Dealer deve portare a termine il suo, applicando obbligatoriamente “la regola del banco”: se ha un punteggio fino a 16 si attribuisce una o più carte per superarlo, se raggiunge o oltrepassa il 17 si ferma. Se va oltre al 21 la sua mano è perdente, e si conclude con il pagamento di tutte le puntate rimaste.

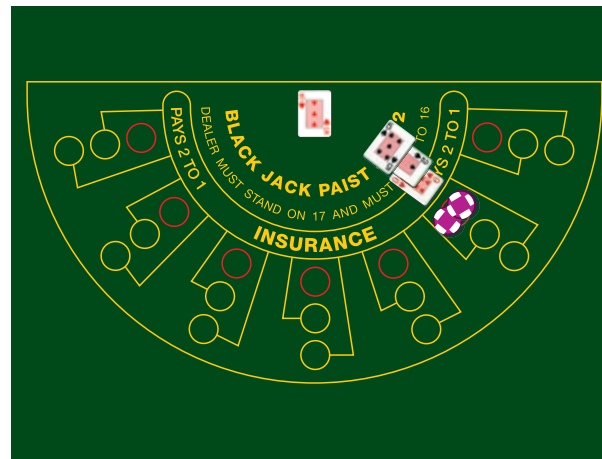
Il Dealer, definiti tutti i punteggi, li confronta con il proprio: procedendo da destra verso sinistra, postazione per postazione, paga le combinazioni superiori alla sua, ritira quelle inferiori e lascia quelle in parità. In caso di vincita il premio è alla pari.

Il giocatore che riceve con le due carte iniziali Asso e figura oppure Asso e 10 forma il “Black Jack”: questa combinazione vince sul 21 ed è pagata 3 a 2, se anche il banco realizza “Black Jack” la mano viene considerata in parità. Il “Black Jack” determina sempre in 11 punti il valore dell’asso, pertanto non è consentito richiedere l’attribuzione di altre carte.

VARIANTI DEL GIOCO

RADDOPPIO (*Double - Down*)

Il giocatore titolare di postazione dopo aver ricevuto le prime due carte, indipendentemente dal punteggio ottenuto, può decidere di raddoppiare la propria puntata. In questo caso il Dealer posiziona l’importo ricevuto sopra alla puntata iniziale e assegna una sola carta, che viene sistemata perpendicolarmente rispetto alle altre due. I giocatori che hanno puntato sulla postazione non sono obbligati a raddoppiare la posta, ma devono accettare l’attribuzione di una sola carta.

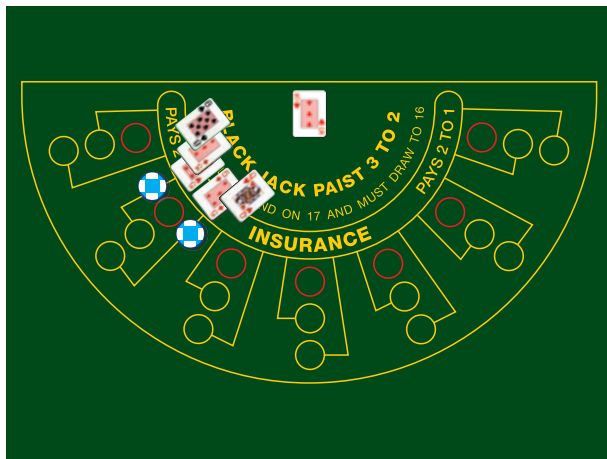


DIVISIONE (Splitting)

Se le prime due carte ricevute sono di pari valore (due 3, due Jack, un Re e un 10 ecc.) il titolare di postazione ha la possibilità di dividerle (*Split*) conducendo il gioco in due mani separate e indipendenti.

Il Dealer dispone le due carte vicine tra loro, una parallela all'altra, posizionando accanto alla posta iniziale il medesimo importo consegnato dal cliente. Se con la terza carta ricevuta forma un'altra coppia il giocatore può effettuare un'ultima divisione aggiungendo un'ulteriore puntata sempre dello stesso valore.

Dopo aver diviso due figure, due 10 oppure figura e 10 il titolare

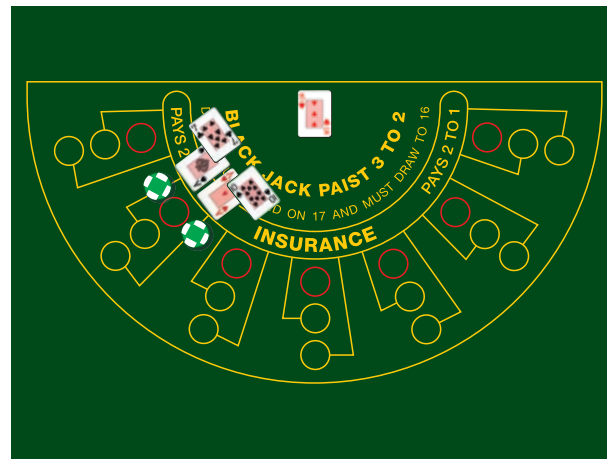


di postazione, ricevendo un asso, ha la facoltà di farlo valere 1 o 11 punti: se decide per il valore di 1, determinando il punteggio totale in 11 punti, può richiedere una o più carte o raddoppiare.

DIVISIONE DI 2 ASSI (Splitting 2 Ace)

Nella divisione di 2 Assi il Dealer attribuisce una sola carta per ciascuno di essi, sistemata perpendicolarmente, senza altre possibilità di gioco. Se la carta è un 10 o una figura, il punteggio realizzato non è "Black Jack" ma solamente "21".

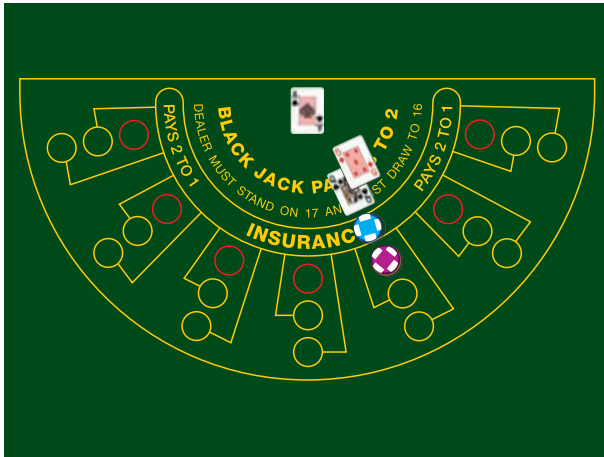
Nella divisione la decisione del titolare di postazione è vincolante per gli altri giocatori.



ASSICURAZIONE (Insurance)

Nel caso in cui il Dealer si attribuisca un Asso come prima carta, viene offerta ai giocatori l'opportunità di scommettere sull'eventuale "Black Jack" realizzato dal banco. Questa scelta viene chiamata "Assicurazione", l'adesione è libera e non è vincolata alla decisione del titolare di postazione.

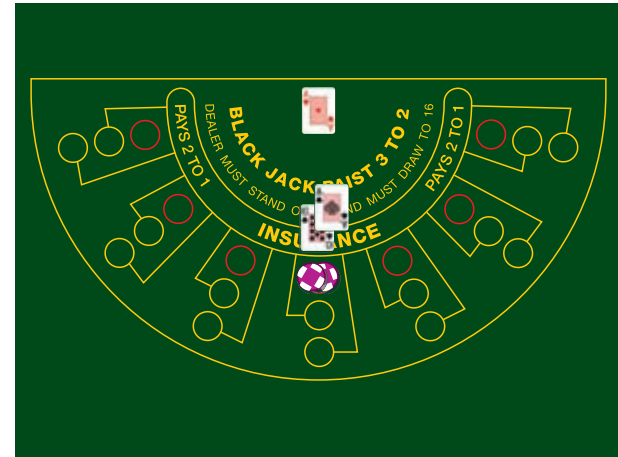
Il giocatore che si assicura depone sulla linea con la scritta "Insurance", davanti alla propria postazione, un importo in gettoni il cui valore non può superare la metà della puntata iniziale. Se il Dealer realizza "Black Jack" paga le "Assicurazioni" 2 a 1



(gli eventuali "Black Jack" non possono essere assicurati, pertanto pareggiano), tutte le altre puntate sono perdenti. Se invece non forma il "Black Jack" le assicurazioni perdono subito, quindi, se non è già determinato, il Dealer completa il punto del banco operando poi contestualmente su ogni casella.

BLACK JACK ALLA PARI

Quando la prima carta del Dealer è un Asso, figura o 10, ogni giocatore in possesso di "Black Jack", anche se non è titolare di postazione, può richiedere l'immediato pagamento ricevendo un importo pari alla puntata.



REGOLE GENERALI

- Ogni titolare decide solo su una postazione; se al tavolo ve ne sono alcune di libere ha la possibilità di giocare e decidere momentaneamente anche su queste. Qualora venissero occupate perde questo diritto.
- Il giocatore non può toccare le carte per nessun motivo.
- Nel caso in cui una puntata sia inferiore al minimo del tavolo, attribuita la prima carta alla prima postazione, non potrà più essere integrata e per quella mano sarà accettata come valida.
- Se, in caso di raddoppio, l'importo aggiunto dal cliente fosse inferiore a quello puntato, attribuita la carta, non potrà più essere integrato e sarà considerato valido; l'eventuale pagamento corrisponderà all'importo giocato. Se invece dovesse superare quello puntato, in caso di vincita, l'importo eccedente la somma iniziale non sarà pagato, mentre se perdente verrà restituito.
- Al tavolo può sedere solo chi gioca. Se al tavolo è presente un solo cliente, per poter giocare "solo contro il banco" deve puntare in almeno due postazioni.
- Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli; gli importi sono

strettamente vincolanti per il giocatore, che non può mai superarli, neppure con l'intervento di terzi; la vincita eccedente realizzata superando il massimo consentito non sarà pagata e la differenza della puntata restituita al cliente.

- La soluzione di eventuali controversie è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.