

Regolamento Blackjack Surrender

Lo scopo del Blackjack Surrender è quello di realizzare un punteggio, il cui massimo è 21, più alto di quello del banco. Se il giocatore o il banco supera questo punteggio si dice che "sballa", cioè perde automaticamente. Il Blackjack Surrender rispetto al Blackjack classico dà all'utente la possibilità di "arrendersi" a metà della partita.

Nel Blackjack il valore delle carte è pari a 10 per tutte le figure e corrisponde a quello su di esse raffigurato per tutte le altre, eccezione fatta per l'Asso, che può assumere il valore di 1 o 11.

Realizzando un Blackjack, ossia Asso e Figura, la vincita è garantita, perché si tratta della combinazione più alta in assoluto e viene pagata **3 a 2** rispetto alla posta iniziale.

E' importante sottolineare che durante il gioco il banco deve rispettare delle regole ben precise: è infatti costretto a chiedere carta se il valore della sua mano è pari o inferiore a 16, e deve invece stare se è pari o superiore a 17.

Il giocatore ha invece ampia possibilità di scelta, e può decidere di pescare carta in qualsiasi occasione ritenga opportuno, facendo comunque attenzione a non superare il fatidico 21.

All'inizio della mano il giocatore può scegliere tra le seguenti modalità di gioco:

- **Mano singola:** il giocatore gioca una singola mano contro il banco
- **3 Mani:** il giocatore può giocare fino a 3 mani contemporaneamente contro la stessa mano del banco
- **5 Mani:** il giocatore può giocare fino a 5 mani contemporaneamente contro la stessa mano del banco

Una volta scelta la modalità, si aprirà un pop-up nel quale il giocatore deve decidere l'importo della posta iniziale da portare al tavolo. Questo importo verrà visualizzato come saldo disponibile all'utente all'interno del tavolo da gioco e verrà aggiornato in base ai risultati di ogni singola mano. Il saldo del conto di gioco visualizzato nella lobby verrà invece aggiornato solo al termine della sessione di gioco.

Il nostro Blackjack osserva le seguenti regole:

- Dopo ogni mano, le carte usate sono rimesse nel mazzo, il quale viene rimescolato.
- Il giocatore non può dividere una mano già divisa.
- Solo una carta viene data per dividere due assi.
- Il giocatore può raddoppiare dopo la divisione del mazzo.
- Se la mano iniziale del banco ha un Asso o una carta dal valore di dieci come carta scoperta, il banco cercherà il Blackjack dopo averti dato la possibilità di prendere l'Assicurazione.
- Il banco estrae una carta aggiuntiva quando il totale delle sue carte è 16 o inferiore, e sta se il totale è 17 o superiore (inclusi i 17 soft). Il banco non estrae nulla se il giocatore ha "sballato".

Quando il giocatore effettua la puntata iniziale, il sistema assegna al giocatore stesso due carte scoperte e al banco una carta coperta e una scoperta. Il valore della mano, calcolato sommando tutte le carte, è indicato a sinistra di essa.

Per proseguire il giocatore dovrà scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Stai:** non si richiedono carte aggiuntive rispetto alle due carte già distribuite.
- **Carta:** si chiede un'altra carta che viene aggiunta alla mano ed a fianco viene indicato il nuovo

totale. E' possibile chiedere fino a 7 Carte, a condizione che il totale delle carte non superi i 21 punti.

È in teoria possibile per il giocatore ricevere 7 carte senza mai sballare: in questo caso la mano del giocatore vince automaticamente eccetto quando il banco ha un Blackjack. Se il totale delle carte supera i 21 punti, il giocatore sballa e perde quindi automaticamente la puntata giocata, indipendentemente dal risultato del Banco.

- **Arrendersi:** se il giocatore crede che le sue prime due carte non gli permetteranno di battere la mano del banco, può scegliere di rinunciare alla mano. Rinunciando, la sua mano perde automaticamente, ma gli viene restituita la metà della puntata originaria. In questo modo il giocatore evita di perdere l'intera puntata.

- **Raddoppio:** si raddoppia la puntata iniziale chiedendo una e una sola carta aggiuntiva rispetto alle due carte iniziali. Con l'utilizzo di questa funzione non è possibile per il giocatore né decidere di "Stare" con le due carte iniziali né richiedere un numero di carte aggiuntive superiore a 1. Se il giocatore raddoppia, il valore della prima carta del banco vale 11 (Asso) e il banco fa Blackjack, il giocatore perde entrambe le sue puntate. Se la prima carta del banco vale 10 e il banco fa Blackjack, al giocatore viene restituita la puntata del raddoppio.

- **Dividi** (opzione disponibile solo se le due carte assegnate hanno lo stesso valore): si dividono le due carte iniziali in due mani distinte piazzando una seconda puntata uguale a quella iniziale. Quindi si procede a tirare le carte: è possibile richiedere quante carte aggiuntive si vuole per ogni mano suddivisa, ad eccezione del caso in cui si suddividano due Assi, perché in quel caso è possibile ricevere solo una carta in più per ogni Asso. Se in una mano suddivisa si hanno un Asso e una carta da 10, la mano conta come un 21 e non come un Blackjack. E' possibile effettuare un Raddoppio su una o entrambe le mani Divise.

- **Assicurazione** (opzione disponibile solo se la carta scoperta del banco è un Asso): acquistando l'assicurazione, il giocatore sta scommettendo che il banco avrà un Blackjack e il sistema piazza il 50% della puntata iniziale sull'Assicurazione. Se il Banco ha effettivamente un Blackjack, il giocatore perde la posta originale, ma vince due volte il valore dell'Assicurazione. In questo modo finisce la mano in pari. Se il Banco non ha Blackjack, il giocatore perde l'Assicurazione e la mano continua normalmente.

Quando il giocatore ha concluso la sua mano, tocca al banco che gioca automaticamente secondo le regole definite in precedenza.

Al termine della giocata, il sistema calcola automaticamente il risultato comunicando al giocatore "Hai vinto" oppure "Hai perso" oppure "Patta".

Se il giocatore vuole giocare un altro round, può cliccare su **Nuova Partita**. Poi effettuare le puntate così come descritte sopra o cliccare su **Ripetere** per effettuare la stessa puntata del round precedente e poi cliccare su **Distribuire** per dare le carte.

E' sempre possibile per il giocatore rivedere tutte le mani giocate e i relativi risultati, cliccando il tasto "Cronologia" sempre presente al tavolo da gioco.

La percentuale teorica di ritorno al giocatore (RTP) è 99,62%

Nel gioco del Blackjack Surrender è possibile attuare una strategia ottimale che permette di aumentare la probabilità di vincita, scegliendo tra le azioni disponibili quella che matematicamente ha più probabilità di risultare vincente. Di seguito la tabella riassuntiva con le azioni ottimali del giocatore:

S=Stai

C=Carta

R=Raddoppia

D=Dividi

A=Arrendersi

Dettaglio sul pagamento delle vincite

- **Blackjack:** la vincita è pagata 3 a 2 (per esempio con una puntata da 10€, se ne ritirano 25€)
- **Punteggio più vicino al 21** rispetto alla mano del banco, si vince una volta la posta (per esempio con una puntata da 10€, se ne ritirano 20€)
- **Pareggio:** la puntata viene restituita
- **Arrendersi:** metà della puntata viene restituita
- **Assicurazione:** se il banco fa Blackjack la vincita è 2 a 1 (per esempio con una puntata da 0,50€, si ritira 1€)

