

Regolamento Majority Rules Speed Blackjack Live

Questo Blackjack si gioca con otto mazzi di carte, un croupier dal vivo e un vero tavolo da Blackjack. Nel gioco vengono applicate le regole del Blackjack classico.

Il tavolo dispone di due postazioni e le postazioni possono ospitare un numero illimitato di giocatori. Il gioco offre due modalità: Voto di Maggioranza e Migliore Strategia, che vengono richieste per postazione, in base al numero di giocatori che occupano la postazione.

Come piazzare le puntate

- Se si accede al tavolo durante un round di gioco, attendere la mano successiva per piazzare le puntate.
- Per piazzare una puntata, selezionare una fiche e quindi piazzarla su una posizione di puntata.
- Si può piazzare più di una fiche su diverse posizioni di puntata contemporaneamente.
- Il timer della finestra di gioco indica il tempo a disposizione per piazzare le puntate.
- Il round di gioco ha inizio dopo il segnale di Stop alle Puntate.
- Le puntate vincenti vengono pagate al termine di ogni round di gioco.
- Per giocare un round, piazzare nuovamente le puntate oppure premere il pulsante **Ripunta**.
- Per saltare un giro, è sufficiente non piazzare alcuna puntata sul tavolo.

Funzionamento del gioco

- Quando si entra in un tavolo, si deve decidere se le azioni che richiedono fondi aggiuntivi (**Divisione e Raddoppio**) possono essere applicate automaticamente alla mano durante le modalità di gioco **Voto di Maggioranza** e **Migliore Strategia** (per maggiori informazioni, consultare le descrizioni delle modalità di gioco).
- Al tavolo è necessario piazzare prima la puntata principale, mentre le puntate collaterali sono opzionali.
- Gli indicatori nella postazione mostrano quanti giocatori hanno piazzato la puntata principale e se sono state soddisfatte le condizioni necessarie a utilizzare la modalità **Voto di Maggioranza**.
- In base al numero di giocatori nella postazione, viene applicata la modalità **Voto di Maggioranza** o **Migliore Strategia**.
 - Nel caso della modalità **Voto di Maggioranza**, tutti i giocatori nella postazione votano su quale sarà la prossima decisione presa (**Prendere Carta, Stare, Raddoppiare** o **Dividere** - Per maggiori informazioni, consultare la sezione relativa alla modalità di gioco **Voto di Maggioranza**). La votazione viene ripetuta per tutte le volte in cui si verifica il round di azione.

- Nel caso della modalità **Migliore Strategia**, non si partecipa a un round di azioni e la mano viene risolta automaticamente in base alla strategia migliore (per maggiori informazioni, consultare la sezione relativa alla **Migliore Strategia**).
 - Se è stata attivata dal fornitore del servizio, l'**Assicurazione** viene offerta a ogni giocatore separatamente e non viene decisa dal **Voto di Maggioranza** né dalla **Migliore Strategia**.
- Se tutti i giocatori del tavolo sballano (superano il punteggio di 21), il round termina. Il croupier non estrae altre carte.

Modalità di gioco Voto di Maggioranza

All'inizio del gioco si deve decidere se le azioni che richiedono fondi aggiuntivi (**Divisione** e **Raddoppio**) possono essere applicate automaticamente alla mano se sono state decise dal voto della maggioranza o, in determinate situazioni, applicate in base alla migliore strategia. Se non si accetta tale condizione, il round di azione viene risolto in base al funzionamento descritto nella sezione **Divisione** o **Raddoppio Automatico**.

Durante il round di azione, tutti i giocatori alla postazione votano per decidere l'azione da eseguire: **Prendere carta**, **Stare**, **Raddoppiare** o **Dividere**. La decisione che ottiene più voti tra le due qui di seguito descritte viene applicata a tutti i giocatori della postazione:

- quando ottiene più del 50% dei voti;
- quando nessuna decisione supera la soglia del 50% e i voti dati a qualsiasi altra decisione non superano il punteggio di quella più popolare.

*Esempio di Voto di Maggioranza: 20 giocatori possono decidere tra 3 azioni: **Raddoppia**, **Prendi Carta** e **Stai**. 9 giocatori scelgono **Prendi Carta**, 6 giocatori scelgono **Stai** e 5 giocatori scelgono **Raddoppia**. Sebbene nessuna delle azioni abbia ottenuto più del 50% dei voti, **Prendi Carta** è la più votata e quindi viene subito applicata a tutti i giocatori della postazione.*

Se al termine del round di gioco nessuna azione ha ottenuto il voto di maggioranza, tutti applicano quella che ha ricevuto più voti. Se vi sono due o più azioni con lo stesso numero di voti, il round viene risolto automaticamente applicando il sistema della **Migliore Strategia**.

Se non si vota durante il round delle decisioni:

- se i voti vengono espressi, l'azione selezionata dalla maggioranza viene applicata anche alla mano del giocatore;
- se i voti non vengono espressi, tutte le mani dei giocatori incluse in tale round vengono risolte applicando il sistema della **Migliore Strategia**.

Il voto viene ripetuto finché non termina il round di azione o finché tutti i giocatori della postazione non stanno o sballano.

Se consentito dal fornitore del servizio, quando la prima carta del croupier è un Asso, l'**Assicurazione** viene offerta separatamente dal voto di maggioranza e potrai quindi scegliere se accettare o rifiutare l'offerta di **Assicurazione**.

Modalità Strategia Migliore

All'inizio del gioco si dovrà decidere se le azioni che richiedono fondi aggiuntivi (**Divisione** e **Raddoppio**) possono essere applicate automaticamente alla mano. Se non si accetta tale condizione, il round di azione viene risolto in base al funzionamento descritto nella sezione **Divisione** o **Raddoppio Automatico**.

Durante il round di gioco, la mano viene risolta automaticamente in base alla migliore strategia del Blackjack.

Se consentito dal fornitore del servizio, quando la prima carta del croupier è un Asso, l'**Assicurazione** viene offerta separatamente dalla migliore strategia e si potrà quindi scegliere se accettare o rifiutare l'offerta di **Assicurazione**.

Consultare la **Tabella della Migliore Strategia del Blackjack** per maggiori informazioni sulla sequenza delle azioni.

Divisione Automatica o Raddoppio

Se l'azione è una **Divisione** o un **Raddoppio** e si è accettato di seguire le decisioni automatiche, il denaro viene immediatamente detratto dal saldo per eseguire tali azioni.

Se non si vuole avere la **Divisione** o **Raddoppio** automatici oppure se non si dispone di fondi sufficienti per effettuare l'azione:

- In caso di **Divisione**, si segue automaticamente la mano destra;
- In caso di **Raddoppio**, **Prendi carta** automaticamente e quindi **Stai**.

Eccezione: se non si è accettato di seguire le decisioni automatiche ma è stato espresso il voto nella modalità **Voto di Maggioranza**, l'azione scelta viene applicata anche alla mano del giocatore.

Puntate collaterali

Vi sono puntate che possono essere piazzate dopo la puntata principale. Queste non possono essere piazzate senza una puntata principale.

21+3

È un tipo di puntata collaterale che consente ai giocatori di scommettere che le prime due carte assegnate al giocatore, combinate con la prima carta del croupier, formeranno una mano di Poker a 3 carte dei seguenti tipi:

- **Tris di un seme** - Tre carte di pari valore e seme
- **Scala a colore** - Tre carte consecutive dello stesso seme
- **Tris** - Tre carte dello stesso valore
- **Scala** - Tre carte consecutive ma non dello stesso seme
- **Colore** - Tre carte dello stesso seme

Coppia

Nome della puntata collaterale	Descrizione
Coppia del Giocatore	Le prime due carte del giocatore formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Rosso/Nera
Coppia del Croupier	Le prime due carte del Croupier formano una combinazione Perfect Pair™, una Coppia Colorata o una Coppia Rosso/Nera
Perfect Pair™	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso seme. Ad Esempio: 4♦ 4♦
Coppia Colorata	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia dello stesso colore ma di semi diversi. Ad Esempio, 4♥ 4♦
Coppia Rosso/Nero	Le prime due carte del giocatore e del croupier formano una coppia ma di colori e semi diversi. Ad Esempio, 4♦ 4♠

Migliori 3

Questa puntata collaterale* combina le prime due carte del giocatore e la prima carta del croupier per formare una delle seguenti combinazioni di Poker: **Tris**, **Scala a Colore** o **Tris dello stesso seme**. La puntata paga solo per queste combinazioni.

Buster Blackjack

Questa puntata collaterale paga quando il croupier sballa. Il premio della puntata collaterale è determinato dal numero di carte presenti nella mano del croupier: più sono le carte, maggiore è il premio. Alcuni premi richiedono che il giocatore ottenga un Blackjack.

Lucky Lucky

Puoi scommettere che le tue prime due carte combinate con la prima carta del croupier formino una determinata combinazione:

Nome della puntata collaterale	Descrizione
777 di un seme	Le carte sono dei Sette dello stesso seme. Ad Esempio, 7♠ 7♠ 7♠
678 di un seme	Le carte sono 6, 7 e 8 dello stesso seme. Ad Esempio, 6♠ 7♠ 8♠
777	Le carte sono dei Sette di semi diversi. Ad Esempio, 7♠ 7♥ 7♦
678	Le carte sono 6, 7 e 8 di semi diversi. Ad Esempio, 6♠ 7♥ 8♦
21 di un seme	Qualsiasi combinazione di carte dello stesso seme che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente.
21	Qualsiasi combinazione di carte di semi diversi che totalizzi un punteggio di 21, ad eccezione di quelle descritte precedentemente.
Una combinazione da 20	Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 20.
Una combinazione da 19	Qualsiasi combinazione di carte che totalizzi un punteggio di 19.

Ritorno al giocatore

Il ritorno teorico al giocatore (RTP), nel caso di una strategia di gioco ottimale, è pari al 99,54% nella partita principale.

Il valore di RTP per la puntata collaterale **21+3** è pari al 96,30 %.

Il valore di RTP delle puntate collaterali (**Coppia Perfetta del Giocatore e Coppia Perfetta del Croupier**) è pari al 95,90%.

Il valore di RTP della puntata collaterale **Migliori 3** è pari al 91,00 %.

Il valore di RTP di **Buster Blackjack** è pari al 93,87% - 96,27%

Il valore di RTP della puntata collaterale **Lucky Lucky** è pari al 96,10%.

Tabella dei pagamenti

Premio della partita principale	Premi
Mano vincente	1:1
Assicurazione	2:1
Blackjack	3:2
Premio della puntata collaterale 21+3	

Tris dello stesso seme	100:1
Scala a Colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1
Premio della puntata collaterale sulle Coppie	
Coppia Rosso/Nero	6:1
Coppia Colorata	12:1
Perfect Pairs™	25:1
Premio della puntata collaterale Migliori 3	
Tris dello stesso seme	270:1
Scala a Colore	180:1
Tris	90:1
Buster Blackjack: mano del croupier	
8 o più carte e il Blackjack del giocatore	2000:1
7 carte e il Blackjack del giocatore	800:1
8 o più carte	250:1

Buster Blackjack: mano del croupier	
7 carte	50:1
6 carte	18:1
5 carte	4:1
3 o 4 carte	2:1
La combinazione di carte Lucky Lucky	
777 di un seme	200:1
678 di un seme	100:1
777	50:1
678	25:1
21 di un seme	15:1
21	3:1
Qualsiasi 20	2:1
Qualsiasi 19	2:1

Distribuzione delle carte

I tavoli da Blackjack possono differenziarsi per lo stile di distribuzione delle carte. Vi sono due opzioni: distribuzione delle carte in stile STATUNITENSE o EUROPEO.

Se sul tavolo della **Lobby** vi è l'icona **EU**, viene applicata la distribuzione europea. Se sul tavolo **non vi sono icone**, viene applicata la distribuzione statunitense.

EU: il croupier prende la seconda carta solo dopo che tutti i giocatori hanno preso le loro decisioni.

US: Il croupier prende la seconda carta dopo che le carte sono state distribuite a tutti i giocatori, ma prima che questi prendano le loro decisioni.

Lo stile di distribuzione delle carte influisce sull'assicurazione e sulla sequenza del round di azioni. Per maggiori informazioni, consulta la sezione dell' **Assicurazione** nelle **Regole di gioco**.

Mescolatura delle carte

Nel gioco vengono utilizzati otto mazzi di carte mescolati precedentemente. Quando un nuovo set di carte mescolate arriva al tavolo, le carte vengono inserite nel sabot e il croupier vi posiziona un divisore. Quando viene distribuita la carta che funge da divisore, il banco annuncia che le carte saranno sostituite nel round successivo. Ogni volta che un nuovo set di carte arriva sul tavolo, tutte le carte precedenti vengono rimosse. Le nuove carte vengono mescolate ulteriormente sul tavolo e quindi inserite nel sabot.

Carte bruciate prima del round di gioco : se consentito dal fornitore del servizio, prima dell'inizio del round di puntata il croupier scarta coperta la prima carta della macchina mescolatrice.

Regole di gioco

In questo gioco sono utilizzati otto mazzi di carte e vi è un numero illimitato di giocatori suddivisi in due postazioni.

Lo scopo del gioco è di ottenere con le proprie carte un punteggio totale che si avvicini a 21 più di quello del croupier, senza però superare 21. Nel Blackjack, gli assi possono valere 1 o 11, le figure valgono 10 e le altre carte valgono quanto il loro valore nominale. Un Blackjack batte un punteggio di 21.

Se come prime due carte si riceve un Asso e una carta che vale 10 punti, allora si ha un Blackjack e si vince 1,5 volte la puntata (se la puntata era da 10, si riceve 25). Se il punteggio totale delle carte si avvicina a 21 più di quello del banco, si vince un importo pari alla puntata (se la puntata era da 10, si riceve 20). Se il totale delle carte è maggiore di 21, si "sballa" e si perdi la puntata. Se il giocatore e il croupier hanno lo stesso punteggio totale (da 17 in su), nessuno dei due vince e la puntata viene restituita con un **push**.

Il croupier prende carta fino a 16 e sta sempre con 17 (incluso 17 soft).

Quando viene applicata la modalità di gioco **Voto di Maggioranza** per la postazione, il giocatore dovrà votare per decidere l'azione successiva. La votazione viene offerta per tutte le volte in cui si verifica il round di azione.

Quando viene applicata la modalità di gioco **Migliore Strategia** per la postazione, tutte le azioni (tranne l'**Assicurazione**) vengono gestite automaticamente, utilizzando il sistema della strategia migliore.

Divisione

Se le prime due carte del giocatore hanno lo stesso valore, possono essere divise in due mani diverse, piazzando un'altra puntata uguale a quella di partenza. Si potrà quindi chiedere altre carte per ogni mano. Non è possibile **Dividere** una mano già divisa.

Possono essere chieste quante carte si desiderano per ogni mano divisa; fanno eccezione gli Assi divisi, a cui viene assegnata solo un'altra carta per Asso. Se si riceve un Asso e una carta da Dieci in una mano divisa, il loro punteggio verrà considerato un 21 e non un Blackjack. In tal caso, il premio paga 1:1 e non 3:2.

Raddoppia

Se dopo aver ricevuto le due prime carte il giocatore pensa che la terza carta potrebbe permettere di battere il croupier, si può raddoppiare la puntata. L'importo della puntata iniziale raddoppia (la differenza viene prelevata dal saldo del giocatore) e riceve un'altra carta.

Si può **Raddoppiare** dopo avere diviso. Se si **Raddoppia** quando la prima carta del croupier vale 11 (Asso) e questo ottiene un Blackjack, si perdono entrambe le puntate. Se la prima carta del croupier vale 10 e questo ottiene un Blackjack, la puntata di **Raddoppio** viene restituita.

Assicurazione*

Se la carta scoperta del banco è un Asso, viene offerta l'Assicurazione: si può assicurare la mano contro il banco e il suo possibile Blackjack. Ciò avviene a prescindere dalla modalità di gioco applicata alla postazione e si potrà decidere autonomamente per l'**Assicurazione**.

Acquistando l'**Assicurazione**, viene piazzato separatamente sul tavolo un importo pari alla metà della puntata iniziale. Se il banco ottiene un Blackjack, il giocatore viene pagato alla pari; se il banco non ottiene un Blackjack, si perde la puntata sull'Assicurazione anche se la puntata del giocatore perde.

Può essere assicurata una puntata in **Denaro Reale** ma non una piazzata con **Fiche Dorate**. Se il giocatore occupa entrambe le postazioni, l'Assicurazione viene applicata a entrambe le posizioni, tranne quelle in cui si sono utilizzato delle **Fiche Dorate**.

Lo stile di distribuzione delle carte influisce sull'Assicurazione e sulla sequenza del round di azioni.

- Se le carte sono assegnate nello stile **statunitense**, l'Assicurazione viene offerta quando il giocatore e il croupier hanno ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Il croupier verifica la presenza di un Blackjack subito dopo il round di Assicurazione: se ha un Blackjack, il round di gioco termina prima che i giocatori prendano le loro decisioni.
- Se le carte sono assegnate nello stile **europeo**, l'Assicurazione viene offerta dopo che il giocatore ha ricevuto la seconda carta e il croupier mostra un Asso come prima carta della sua mano. Viene tuttavia giocato un round di azione subito dopo quello dell'Assicurazione e prima che venga assegnata la seconda carta al banco.

Charlie 10 Carte

È teoricamente possibile che il giocatore richieda 10 carte senza sballare. In questo caso la mano del giocatore vince automaticamente tranne nel caso in cui il banco abbia un Blackjack.

Tablette della Migliore Strategia del Blackjack

In basso è disponibile la **Tabella della Migliore Strategia**. Gli indicatori sulla tabella hanno il seguente significato:

H	Prendi Carta
S	Stai
D	Raddoppio
SP	Dividi

Carte da Scala

Giocatore/Croupier	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

20	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Carte Soft

Giocatore/Croupier	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
A+2	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
A+3	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
A+4	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A+5	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A+6	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
A+7	S	D	D	D	D	S	S	H	H	H
A+8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A+9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Carte dello stesso valore

Giocatore / Croupier	2	3	4	5	6	7	8	9	10	EU	US
										A	
2,2	SP	SP	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H	
3,3	SP	SP	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H	

Fiche dorate

Le **Fiche Dorate** sono dei gettoni Bonus che possono esserti assegnati su certi tavoli da gioco. Ogni **Fiche Dorata** dispone di un valore preciso e può essere utilizzata per puntare come una fiche regolare. Se il menu delle **Fiche Dorate** è disponibile sul Dashboard, puoi utilizzare le tue Fiche Dorate nella partita attuale.

Il menu delle **Fiche Dorate** mostra il valore e il numero delle **Fiche Dorate** disponibili. Se hai vinto **Fiche Dorate** di valore diverso, il menu indicherà tutti i valori con l'importo corrispondente. Le fiche dello stesso valore, ottenute in Bonus diversi, vengono sommate.

Il pulsante delle **Info** consente di accedere a una finestra in cui vi sono maggiori informazioni sulle **Fiche Dorate**.

Per puntare con le **Fiche Dorate**, seleziona l'importo desiderato e piazzalo come una comune puntata. Il numero di **Fiche Dorate** rimanenti diminuirà di conseguenza.

Nota:

- Durante il round di puntata è possibile utilizzare più di una **Fiche Dorata** ed è inoltre possibile piazzare **Fiche Dorate** su diverse posizioni di puntata. Il fornitore del servizio potrebbe tuttavia limitare il numero di **Fiche Dorate** utilizzabili in una partita.
- Se consentito dal fornitore del servizio, puoi mescolare le **Fiche Dorate** con le **Fiche Regolari** (in base al tuo **Saldo**), sulla stessa posizione di puntata.
- Se consentito dal tuo fornitore del servizio, puoi utilizzare le **Fiche Dorate** per:
 - Le azioni **Blind** durante il round di puntata
 - Piazzare puntate durante il round di gioco (ad esempio, per **Raddoppiare**).
- Se il fornitore del servizio ha consentito l'uso di diverse Fiche Dorate, il gioco prova a piazzare queste puntate automaticamente con le **Fiche Dorate**, selezionando le fiche il cui valore si avvicina maggiormente a quello della puntata iniziale con **Fiche Dorate**.
 - Se non vi sono più **Fiche Dorate** disponibili, il gioco utilizza le **Fiche Regolari**, creando così una puntata mista.
 - Se le puntate miste non sono consentite e non disponi di sufficienti **Fiche Dorate** oppure hai raggiunto il numero di **Fiche Dorate** consentite nella partita attuale, per puntare vengono utilizzate le **Fiche Regolari**.
 - La puntata viene respinta se il tuo saldo di **Fiche Regolari** non è sufficiente a coprire la puntata.
- Puoi sempre piazzare una puntata mista nelle partite di Roulette e SicBo.

In caso di **Pareggio** o **Push**, la **Fiche Dorata** da te piazzata ti viene restituita. I **Pareggi** e i **Push** sono previsti in Blackjack, Baccarat, Dragon-Tiger e varianti del Poker.

Non puoi assicurare una puntata con Fiche Dorate o una puntata mista.

Se la tua puntata sull'**Assicurazione** è una puntata mista, solo la parte piazzata con **Denaro Reale** viene assicurata e restituita in caso di Blackjack del croupier.

Se la tua puntata con **Fiche Dorata** vince, il valore della **Fiche Dorata** sarà dedotto dall'importo vinto.

Tutte le partite giocate con le **Fiche Dorate** sono individuabili nella cronologia di gioco grazie all'icona corrispondente (GC).