

Regolamento **Sisal Sports Blackjack**

Questa versione del Blackjack utilizza otto mazzi di carte e ospita sette giocatori principali (più un numero illimitato di giocatori Alle Spalle, se la funzione corrispondente è stata attivata).

Lo scopo del Blackjack è che il punteggio totale delle tue carte si avvicini a 21 (senza superarlo) più di quello delle carte del Croupier. 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 ricevi un Asso e una carta che vale 10 punti, allora hai un Blackjack e vinci 1,5 volte la tua puntata (se la tua puntata era di 10, ricevi 25). Se il punteggio totale delle tue carte si avvicina a 21 più di quello del Croupier, vinci un importo pari alla tua puntata (se la tua puntata era di 10, ricevi 20). Se il totale delle tue carte è maggiore di 21, "sballi" e perdi la tua puntata. Se tu e il Croupier avete lo stesso punteggio (da 17 in su), nessuno dei due vince e la tua puntata ti viene restituita con un Push. Nel caso in cui un round di gioco termini con un Blackjack o una mano sballata per tutti i giocatori del tavolo, il croupier scopre una carta nascosta al termine del round.

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

Divisione

Se le tue prime due carte hanno lo stesso valore, potrai dividerle in due mani diverse, piazzando un'altra puntata uguale a quella di partenza. Potrai quindi chiedere altre carte per ogni mano. È consentita 1 sola divisione per postazione. Non è possibile Dividere una mano già divisa.

Potrai chiedere quante carte desideri per ogni mano divisa; fanno eccezione gli Assi divisi, a cui viene assegnata solo un'altra carta per Asso.

Raddoppia

Se dopo aver ricevuto le tue due prime carte pensi che la terza carta potrebbe permetterti di battere il croupier, puoi raddoppiare la puntata. L'importo della puntata iniziale raddoppia (la differenza viene prelevata dal tuo saldo) e ricevi un'altra carta.

Puoi Raddoppiare dopo avere diviso.

Se la prima carta del croupier vale 10 e questo ottiene un Blackjack, la tua puntata di Raddoppio ti viene restituita.

Assicurazione

Se la carta scoperta del banco è un Asso, ti viene offerta l'Assicurazione: puoi assicurare la tua mano contro il banco e il suo possibile Blackjack. Acquistando l'Assicurazione, piazzati separatamente sul tavolo un importo pari alla metà della tua puntata iniziale. Se il croupier realizza un Blackjack, vieni pagato 2 a 1 sulla tua assicurazione. In tal modo non perdi la tua puntata iniziale (perché ottieni 2x la metà della tua puntata iniziale e in più ti viene restituito l'importo dell'assicurazione). Se il banco non realizza Blackjack, perdi la puntata sull'assicurazione.

Puoi assicurare qualsiasi puntata in Denaro Reale ma non una puntata in Fiche Dorate. Se il gioco supporta la funzione Multi Posizione, l'Assicurazione viene applicata a tutte le postazioni da te occupate, tranne quelle in cui hai utilizzato delle Fiche Dorate.

L'Assicurazione viene offerta quando tu e il croupier avete 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.

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.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il ritorno teorico al giocatore (RTP), nel caso di una strategia di gioco ottimale, è pari al 99.46% nella partita principale.

Il valore di RTP della puntata collaterale 21+3 è pari al 96.3%.

Il valore di RTP delle puntate collaterali Coppia Perfetta del Giocatore è pari al 95.9%.

Il valore di RTP delle puntate collaterali Coppia Perfetta del Croupier è pari al 95.9%.