

Regolamento First Person Blackjack

Obiettivo del gioco

Lo scopo del Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del banco virtuale, senza però superare 21. La mano migliore è il Blackjack, vale a dire quando la somma dei valori delle prime due carte distribuite è esattamente 21.

- Si gioca con 8 mazzi.
- Le carte sono mescolate prima di ogni partita.
- Il banco "sta" sempre su 17.
- Raddoppia con due carte iniziali qualsiasi.
- Si dividono le carte iniziali di uguale valore.
- È possibile un solo Dividi per mano.
- Ogni Asso Diviso riceve una sola carta.
- Non è possibile raddoppiare dopo la divisione.
- L'assicurazione viene offerta se il banco mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- In caso di pareggio la partita viene congelata.

Regole del gioco

Nel gioco si usano 8 mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte nel Blackjack sono i seguenti:

- Le carte numerate da 2 a 10 valgono il numero indicato.
- Le figure (Jack, Regine e Re) valgono 10.
- Gli assi valgono 1 o 11, a seconda di quale valore sia maggiormente favorevole alla mano. Una mano soft include un Asso che vale 11.

In questo Blackjack sono disponibili cinque mani. Puoi piazzare le tue puntate su una o più mani. Una volta piazzate le tue puntate, fai clic o tocca il pulsante DAI LE CARTE per avviare la distribuzione. La distribuzione ha inizio dalla mano più vicina al sabot e procede in senso orario, terminando con il croupier. Viene distribuita una carta scoperta ad ogni mano e al croupier virtuale. La seconda carta viene assegnata scoperta ad ogni mano e coperta al croupier. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato accanto alle carte di ogni mano.

Blackjack

Se il valore delle tue due carte iniziali è 21 hai fatto Blackjack!

Assicurazione

Se la carta scoperta del banco virtuale è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del banco virtuale, anche se tu stesso hai un Blackjack. L'importo dell'assicurazione è pari alla metà della tua puntata principale e la puntata dell'assicurazione viene fissata separatamente dalla puntata della tua mano. La carta coperta del banco virtuale viene controllata per verificare la presenza di un Blackjack. Se non vi è un Blackjack, il gioco prosegue. Se il dealer virtuale ha il Blackjack e tu no, la mano del dealer virtuale vince. Se entrambi avete il Blackjack, il gioco viene congelato e la puntata ti viene restituita. Si noti che se la carta scoperta del dealer virtuale è un 10 o una figura, non ti sarà concesso di acquistare l'assicurazione e il dealer virtuale non potrà controllare se ha un Blackjack.

Raddoppio, carta o stai

Dopo che il dealer virtuale si è accertato di non avere il Blackjack controllando le sue due carte iniziali, i giocatori possono migliorare i valori della loro mano a turno, richiedendo carte aggiuntive.

Se il valore della tua mano iniziale è diverso da 21, puoi decidere di raddoppiare. In questo caso, raddoppi la puntata e riceverai solo un'altra carta da aggiungere alla mano. In alternativa puoi decidere di chiedere una carta da aggiungere valore alla tua mano. Puoi chiedere una Carta più di una volta per ricevere altre carte prima di decidere di Restare, se ti ritieni soddisfatto del valore della tua mano.

Cavallo

Se nella tua mano iniziale hai una coppia di carte di pari valore, puoi decidere di Dividere la coppia per creare due mani separate, ciascuna con una puntata separata uguale alla puntata principale. Dopo avere ricevuto una seconda carta per entrambe le mani, puoi provare ad aumentare il valore delle due mani chiedendo altre carte. Potrai quindi decidere di Stare quando sarai soddisfatto del valore delle tue due mani. Tuttavia, quando Dividi una coppia iniziale di assi, riceverai solo una Carta aggiuntiva per mano senza possibilità di chiederne altre.

Risultato

Se la somma della tua mano supera 21 significa che hai "sballato" e, in quella mano, perdi la puntata. Una volta decise le azioni per tutte le mani, la carta coperta del dealer virtuale viene mostrata. Il dealer virtuale deve chiedere Carta con una mano con valore 16 o inferiore e deve Stare con una mano soft da 17 o superiore. (Si noti che una "mano soft" include un Asso che vale 11)

Si vince se il valore della propria mano finale è più prossimo a 21 rispetto a quello della mano del banco virtuale o se il banco sballa. Se il valore delle mani è uguale, la partita viene congelata e la puntata ti viene restituita.

Il Blackjack è ottenibile esclusivamente con le due carte iniziali. Una mano da 21 derivante da una coppia divisa non viene considerata un Blackjack. Il Blackjack batte quindi una mano da 21 derivante da una coppia divisa.

Puntate secondarie

Nel gioco del Blackjack sono inoltre presenti le puntate secondarie opzionali: Perfect Pairs e 21+3. Ricordiamo che per piazzare le puntate secondarie è necessario piazzare la puntata principale. È possibile vincere qualsiasi puntata secondaria a prescindere dalla vincita o meno della propria puntata principale.

Coppie Perfette

La puntata secondaria **Perfect Pairs** consente di vincere se le prime due carte comprendono una coppia, ad esempio due regine, due assi o due 3. Ci sono tre tipi di coppie, con vincite diverse:

- **Coppia perfetta** (stesso seme, ad es. due assi di picche).
- **Coppia colorata** (semi diversi dello stesso colore, ad es. 2 di quadri + 2 di cuori).
- **Coppia mista** - Semi diversi dal colore diverso. Ad esempio: 10 di cuori + 10 di fiori

21+3

La puntata secondaria **21+3** dà la possibilità di vincere se le prime due carte più la carta scoperta del banco comprendono una qualsiasi delle seguenti combinazioni vincenti (simili a quelle del poker), ciascuna con una vincita diversa:

- **Tris perfetto** (un tris identico, ad esempio 3 regine di cuori).
- **Scala colore** (in sequenza numerica e stesso seme, ad esempio 10, jack e regina di picche).
- **Tris** (stesso valore ma semi diversi, ad es. 3 Re senza corrispondenze).
- **Scala** (in sequenza numerica ma semi diversi, ad es. 2 di picche + 3 di fiori + 4 di cuori).

- **Colore** - Carte non consecutive ma dello stesso seme. Ad esempio: 2, 6 e 10 di fiori.

Vincite

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- L'assicurazione paga 2:1.

Coppie Perfette

Mano	Vincita
Coppia perfetta	25:1
Coppia colorata	12:1
Coppia mista	6:1

21+3

Mano	Vincita
Tris perfetto	100:1
Scala a Colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

Vincite

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- L'assicurazione paga 2:1.

Eventuali malfunzionamenti annullano la partita e tutte le eventuali vincite del giro.

Vincita del giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack – 99,29%.
- Perfect Pairs - 95,90%.
- 21+3 – 96,30%.

Vincita del giocatore

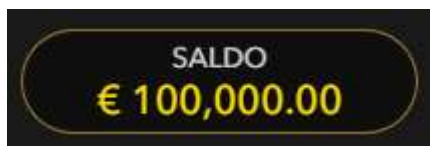
La percentuale ottimale teorica di vincita per il Blackjack è del 99,29%.

Puntare

Il pannello LIMITI PUNTATA mostra i limiti di puntata minimi e massimi permessi al tavolo.

First Person Blackjack € 1 - 5000

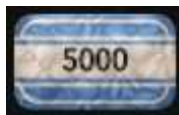
Per partecipare alla partita, è necessario avere sufficienti fondi per la puntata. Il SALDO attuale viene visualizzato sullo schermo.



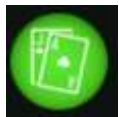
Il DISPLAY DELLE FICHE si aggiorna automaticamente in base al tuo saldo. Ti consente di selezionare il valore di ogni fiche che desideri puntare. Vengono attivate solo le fiche dell'importo coperto dal tuo saldo attuale.



Se il tuo saldo è troppo alto per essere mostrato sul DISPLAY DELLE FICHE, compare una FICHE RETTANGOLARE.



Dopo aver selezionato la fiche, piazza la tua puntata semplicemente cliccando/toccando la relativa area di puntata sul tavolo da gioco. Ogni volta che fai clic/tocchi il punto di puntata, il valore della puntata aumenta dell'importo della fiche selezionata, oppure fino al limite massimo per il tipo di puntata scelto. Una volta raggiunto il limite massimo, non saranno accettati ulteriori fondi per tale puntata e, al di sopra di essa, comparirà un messaggio di notifica relativo al limite raggiunto. Una volta piazzata una puntata valida, fai clic o tocca il pulsante **DAI LE CARTE** per avviare la distribuzione.



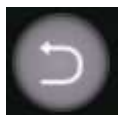
Il pulsante RADDOPPIA (2x) diviene disponibile dopo avere piazzato una puntata. Ogni clic/tocco del pulsante raddoppia tutte le tue puntate fino al limite massimo. Ricorda che devi disporre di un saldo sufficiente a raddoppiare TUTTE le puntate che hai piazzato.



Il pulsante RIPETI consente di ripetere le stesse puntate della partita precedente. Questo pulsante è disponibile solo prima di posizionare la prima fiche.



Il pulsante ANNULLA elimina l'ultima puntata piazzata.



Facendo clic/toccando ripetutamente sul pulsante ANNULLA si elimineranno una a una le puntate effettuate, in ordine contrario rispetto a quello in cui sono state piazzate. Tutte le puntate sul tavolo possono essere cancellate tenendo premuto il pulsante ANNULLA per circa 3 secondi. Ricordiamo che le puntate possono essere rimosse solo prima che sia stato premuto il pulsante DAI LE CARTE. L'indicatore PUNTATA mostra il totale di tutte le puntate piazzate per la giocata corrente.



Prendi una decisione

Non appena ricevi le tue prime due carte puoi prendere una prima decisione riguardo la tua mano. Le opzioni di scelta (ad esempio, Carta, Stai, Raddoppia, Dividi) saranno mostrate nella tua postazione e, tra queste, saranno attivate solo quelle attualmente disponibili.

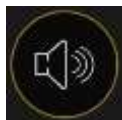


Le opzioni di decisione sono rappresentate come segue:

- CARTA: pulsante verde con segno "+".
- STAI: pulsante rosso con segno "-".
- RADDOPPIA: pulsante giallo con segno "2x".
- DIVIDI: pulsante blu con frecce contrapposte.

Audio

Con il pulsante AUDIO è possibile attivare o disattivare tutti i suoni di gioco. Tenere presente che cambiando tavolo l'audio verrà ripristinato automaticamente.



Cronologia del gioco

Il pulsante CRONOLOGIA consente di aprire una finestra in cui sono visualizzate tutte le mani live giocate e i rispettivi risultati.



Puoi consultare la tua attività di gioco precedente visualizzando:

- CRONOLOGIA: mostra la cronologia completa del tuo account sotto forma di elenco di date, partite, importi delle scommesse e vincite. L'ultima mano terminata viene visualizzata in cima all'elenco.
- CRONOLOGIA PARTITA: mostra la cronologia relativa a una particolare partita quando selezioni/fai clic sulla partita nella colonna PARTITA.

Depositi e prelievi

Il pulsante CASSIERE apre la finestra da cui effettuare depositi e prelievi.



Gioca responsabilmente

Il pulsante GIOCA RESPONSABILMENTE consente di accedere alla pagina delle informazioni sul gioco responsabile. In questa pagina è possibile trovare informazioni e link utili sui comportamenti corretti da tenere nel gioco online e informazioni su come applicare limitazioni alle proprie sessioni di gioco.



Informazioni AAMS

Nella parte alta dello schermo sono visualizzate le informazioni AAMS:

- GIOCO mostra il nome del gioco.
- ID DI SESSIONE mostra il valore identificativo della sessione di gioco rilasciato da AAMS.
- ID DI PARTECIPAZIONE mostra il valore identificativo del biglietto di partecipazione al gioco rilasciato da AAMS.

Politica sulle Disconnessioni

Se ti disconnetti dopo avere piazzato una puntata ma prima di avere premuto il pulsante DAI LE CARTE, la tua puntata viene restituita.

Se ti disconnetti mentre prendi una decisione, dopo avere premuto il pulsante DAI LE CARTE, la partita viene ripresa nel momento in cui ti ricolleggi. Se non ti ricollegherai entro 20 minuti, sarà applicata la decisione automatica "Stai" per determinare il risultato della partita.

Mescolare le carte

Le carte vengono mescolate prima di ogni turno di gioco.

Altri giochi

Il pulsante GO Live (se presente) può essere selezionato in qualsiasi momento durante una partita di Blackjack non Live.



Clicca/tocca il pulsante Go LIVE per accedere alla nostra Lobby Live, in cui potrai scegliere tra una

gamma di emozionanti giochi Live del casinò, tra cui la il Blackjack Live. Scegli un gioco per immergerti in un'esperienza unica al Casinò Live.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 99,29%, 95,90% (Perfect pairs), 96,30% (21+3).