

Regolamento 21 Duello a Blackjack

21 Duello a Blackjack è un gioco di carte che si gioca con 6 mazzi. Lo scopo del gioco è di avere un punteggio totale maggiore di quello del banco, ma non maggiore di 21. I valori delle carte sono simili a quelli del Blackjack: le carte numerate valgono il loro valore indicato, le figure valgono 10 punti e l'asso vale 1 o 11 punti. Tuttavia, diversamente dal Blackjack, tutte le mani con un totale di 21 sono uguali (Asso e 10 vale come un 21 composto con 3 carte). Dopo ogni round le carte usate vengono rimesse nel mazzo che viene mischiato.

Per giocare:

- Clicca sulle fiches per selezionare un valore e clicca sulla zona PUNTATA ANTECEDENTE per piazzare una fiche di quel valore. Ogni click aumenta l'importo della giocata, ogni click col tasto destro lo diminuisce.
 - Nota che in questo gioco devi effettuare una puntata aggiuntiva pari alla tua puntata Ante durante il gioco. Per poter continuare a giocare, il tuo saldo deve avere tanto denaro da coprire quella puntata. Se il tuo saldo non è sufficiente riceverai un avviso.
- Puoi anche piazzare una puntata collaterale cliccando sulla zona contrassegnata 2 UP. Questa puntata non è obbligatoria. Vedi sotto per una spiegazione.
- I limiti minimo e massimo di puntata dipendono dal tuo livello VIP e sono mostrati sul tavolo. C'è anche un limite separato nella Sidebet 2 Up, uguale a un quinto del limite massimo.
- Clicca sul bottone **Distribuire**. Ti verranno distribuite due carte, una scoperta e l'altra coperta. Il banco avrà due carte coperte. Altre due carte scoperte saranno distribuite al centro del tavolo. Queste sono carte comuni – esse sono usate sia nella tua mano che in quella del banco.
- Ora hai le seguenti opzioni:
 - **Lascia** – il giro termina e perdi la puntata d'invito. Se hai piazzato una puntata collaterale 2 UP e hai vinto, prenderai le tue vincite.
 - **Carta sinistra/Carta destra** – scegli una delle due carte comuni da usare assieme alla tua carta scoperta. Clicca su uno dei bottoni corrispondenti o direttamente su una delle carte comuni. Nota che così effettuerai una puntata aggiuntiva pari alla tua puntata Ante accanto alla carta comune che hai scelto.
- Viene mostrato il valore della tua carta scoperta e della carta comune che hai scelto. Ora hai le seguenti opzioni:
 - **Carta** – volta la tua carta coperta e la aggiungi alla mano. Se il tuo punteggio totale supera 21 perdi immediatamente il giro.
 - **Stai** – scarti la tua carta coperta e resti a giocare solo con due carte. Questa opzione viene scelta automaticamente quando le tue due carte totalizzano già 21 punti.
- Il banco mostra una carta e sceglie una carta comune. La carta comune selezionata dal banco è scelta in base a un insieme di regole severe spiegate sotto.
 - Se il punteggio totale del banco è superiore a 12 e più alto del tuo, perdi sia l'Ante che la puntata aggiuntiva.
 - Se il tuo punteggio totale è superiore a quello del banco, vinci alla pari sia l'Ante sia la puntata aggiuntiva.
 - Se il punteggio totale del banco è minore di 13, questi non si qualifica. Vinci 1:1 sulla puntata di invito e pareggi con la puntata addizionale, anche se il tuo punteggio è minore del banco.
 - Se i punteggi totali sono uguali, è patta e le tue puntate ti vengono restituite.
- Se vuoi giocare un'altra partita, premi **Nuova Partita**. Quindi piazza una puntata come spiegato sopra e clicca il bottone **Distribuire**, o clicca **Ripetere** per piazzare la stessa puntata della mano precedente.

Regole del banco:

- Dopo che il giocatore ha effettuato la sua scelta, il banco mostra la prima delle sue carte coperte e sceglie una carta comune. Nel scegliere la carta comune, il banco deve creare la mano migliore possibile in base al "modo della Casa". Questo significa che il banco deve scegliere la prima mano disponibile dalla lista delle possibili mani trovata nel tavolo di seguito, a cominciare dall'alto. Ad esempio se le carte comuni sono 2 e 10 e la carta del banco è un 8, il banco sceglierà il 2 dalle carte comuni, perché nella lista la mano 8-2 è superiore alla mano 8-10.

Punteggio delle 2 carte Composizione della mano

21	Asso e qualsiasi 10
20	A-9 e 10-10
19	A-8 e 10-9
11	9-2, 8-3, 7-4, 6-5
10	8-2, 7-3, 6-4, 5-5
9	7-2, 6-3, 5-4
18	9-9, 10-8, A-7
17	9-8, 10-7, A-6
16 soft	A-5
15 soft	A-4
14 soft	A-3
13 soft	A-2
12 soft	A-A
8	2-6, 3-5, 4-4
7	2-5, 3-4
6	2-4, 3-3
5	2-3
12	9-3, 8-4, 7-5, 6-6, 10-2
13	9-4, 8-5, 7-6, 10-3
14	9-5, 8-6, 7-7, 10-4
15	9-6, 8-7, 10-5
16	9-7, 8-8, 10-6
4	2-2

- Il banco deve sempre prendere con 16 o minore e rimanere con 17. Se il banco prende, viene mostrata la sua seconda carta coperta. Il suo valore viene aggiunto al totale della mano.
- Se la mano del banco vale meno di 13 punti, questi non si qualifica e tu vinci il giro anche se il tuo punteggio totale è minore di quello del banco. In questo caso, vinci alla pari sulla puntata d'invito e pareggi sulla 2^a puntata.

Puntata 2 UP:

Questa è una puntata collaterale sulle prime tre carte mostrate sul tavolo (la tua carta scoperta e le due carte comuni). Se queste carte contengono una coppia (due carte identiche di qualunque seme, ad esempio Re di Quadri e Re di Fiori), vinci la tua puntata 3:1. Se le tre carte realizzano un tris (tre carte identiche di qualunque seme), vinci la tua puntata 20:1.

Multihand:

In modalità multihand, è possibile effettuare puntate su un numero di posizioni di mano situate a semicerchio sul tavolo. Puoi giocare una sola mano se vuoi, o quante ne vuoi fino a tre piazzando una puntata sulle mani. Ogni mano potrebbe avere un differente importo di puntata. Le carte vengono date una a una per ciascuna mano a giro, cominciando dalla mano più a destra e muovendosi in senso orario con il banco che riceve l'ultima carta. Una volta distribuite le carte, ciascuna mano viene giocata a turni, a cominciare da quella più a destra.

Ritorno al giocatore

La percentuale teoretica di ritorno al giocatore (RTP) è il 98,38% nel gioco principale.

Bottoni:

Distribuire	Distribuisce le carte.
Lascia	Termini il giro e perdi la puntata d'invito.
Carta sinistra	Effettua una puntata aggiuntiva e utilizza la carta comune sinistra per la tua mano.
Carta destra	Effettua una puntata aggiuntiva e utilizza la carta comune destra per la tua mano.
Carta	Scopri la tua carta coperta e la aggiungi alla tua mano.
Stai	Giochi contro il banco solamente con la tua carta scoperta e con la carta comune scelta.
Nuova partita	Inizia una nuova mano.
Ripetere	Piazza la stessa puntata della mano precedente e distribuisce le carte.

Il lato inferiore della finestra di gioco contiene la barra degli strumenti del casinò. Contiene i seguenti strumenti:

- Saldo di gioco

Il tuo saldo di gioco corrente. Questi sono i soldi che puoi utilizzare per giocare.

- Cassa

Cliccando questo bottone, si apre la finestra della Cassa, dove puoi effettuare depositi, prelievamenti, vedere la cronologia delle tue transazioni, ecc.

- Aggiungi altri soldi

Cliccando su questo pulsante si apre una finestra dove è possibile portare altri soldi sul tavolo.

- Menu

Il Menu raccoglie alcune fra le funzioni più utilizzate.

Cliccando su Cronologia (non disponibile in modalità Offline) si aprirà la finestra contenente la cronologia del gioco, dove potrai vedere i dettagli delle ultime partite.

Opzioni ti permette di cambiare la qualità dell'audio e varie impostazioni di gioco, e Aiuto apre il testo di aiuto che stai leggendo in questo momento.

- X

Cliccando su questo pulsante la finestra di gioco si chiuderà e sarai reindirizzato alla Lobby.

Tasti rapidi

Se lo desideri, puoi premere i seguenti tasti invece di cliccare i bottoni dello schermo.

Premi questo tasto	Per questa azione
TAB	Evidenzia il prossimo bottone sullo schermo.
INVIO	Clicca il bottone attualmente evidenziato.

SPAZIO	Inizia una nuova partita, oppure premi nuovamente per ripuntare.
Tasti numerici	Incrementano la tua puntata. Ogni numero diverso incrementa la tua puntata di una fiche di diverso valore. Il numero dei tasti attivi dipende dalle fiches permesse al giocatore corrente e sono soggetti a cambiamenti.
ESC	Esce dal gioco e torna al lobby.

Nota sui cattivi funzionamenti: In caso di malfunzionamento le partite e i premi sono nulli.

Disconnessione : Se vieni disconnesso da Internet nel bel mezzo di una partita mentre stavi giocando a Soldi Reali, ripristina la connessione a Internet ed entra nuovamente nel casinò. Sarai automaticamente portato sul gioco che fu interrotto così puoi continuare a giocare.