

## Regolamento Zappit Blackjack

Zappit Blackjack è una variante del classico gioco d'azzardo Blackjack.

In questo gioco si usano sei mazzi di carte che vengono rimescolati tra una partita e l'altra. Il Giocatore può scegliere di partecipare con un massimo di 3 mani.

In Zappit Blackjack il giocatore gioca contro il banco per avvicinarsi il più possibile a 21 senza sballare.

Il gioco si svolge come il normale Blackjack, ad eccezione del fatto che se le due carte iniziali del giocatore sono un hard 15-18, quest'ultimo può scegliere di cambiarle con due nuove carte (Zappit).

Se la mano del giocatore non sballa e non fa Blackjack e la mano del banco sballa con un totale di 22, la mano finisce in parità e la scommessa del giocatore viene restituita.

### Pagamenti

Gioco di base

VINCITA 1:1

PAREGGIO Push

BLACKJACK 3:2

Assicurazione

BLACKJACK DEL BANCO 2:1

Push

In caso di parità, la scommessa viene restituita al giocatore senza ulteriori vincite.

### Istruzioni di gioco

Il giocatore può scegliere di partecipare con un massimo di 3 mani. È necessario piazzare una scommessa per giocare ciascuna mano.

Verranno distribuite due carte per ciascuna mano e due carte per il banco. Le carte del banco saranno una scoperta e una coperta.

Il totale delle mani è la somma del valore delle carte di una mano.

In senso orario, il giocatore deve completare ciascuna delle sue mani.

Il giocatore deve decidere ripetutamente quale azione intraprendere tra quelle disponibili fino a quando non completa la mano.

La mano viene completata quando il giocatore decide di stare o di raddoppiare, o se sballa.

Una volta completate tutte le mani dei giocatori, il banco pesca carte fino a quando non sta o sballa.

La mano di un giocatore vince quando si avvicina di più a 21 rispetto alla mano del banco (senza sballare), o se la mano del banco sballa con un punteggio superiore a 22 e la mano del giocatore non sballa.

Inoltre, la mano del giocatore vince se fa Blackjack e la mano del banco no.

Se sia la mano del giocatore che quella del banco fanno Blackjack, la mano finisce in parità.

Se né la mano del giocatore né la mano del banco fanno Blackjack e il totale della mano del giocatore è uguale al totale della mano del banco, la mano finisce in parità.

Se la mano del giocatore non sballa e non fa Blackjack e la mano del banco sballa con un totale di 22, la mano finisce in parità e la scommessa del giocatore viene restituita.

### Azioni del giocatore

Il giocatore può fare 5 azioni durante una mano.

Carta: viene servita un'altra carta.

Stare: la mano resta invariata.

Raddoppio: la scommessa del giocatore viene raddoppiata per quella mano e viene servita un'altra carta. Non sono consentite ulteriori azioni per la mano in questione.

Split: la prima e la seconda carta della mano vengono divise in due mani separate. Viene servita una

seconda carta per entrambe le mani. Sulla nuova mano viene piazzata una scommessa di valore pari alla scommessa della mano iniziale.

Zappit: le carte della mano vengono scartate e sostituite con 2 nuove carte.

### **Regole**

Si può effettuare lo split di una mano solo come prima azione della mano e se le due carte iniziali sono dello stesso valore.

Scegliendo di raddoppiare si raddoppia la scommessa del giocatore in cambio di una carta in più. Una volta ricevuta questa carta, il giocatore deve necessariamente stare.

Se ha già chiesto una carta, il giocatore non può selezionare il raddoppio per quella mano.

Su una mano si può effettuare un solo split. Non è possibile effettuare uno split su una mano su cui è già stato fatto una volta.

Se viene effettuato uno split su una mano con due Assi, non sarà consentito eseguire altre azioni per la mano in questione.

Una mano può usufruire di "Zappit" solo se le due carte iniziali hanno un totale di hard 15-18.

Una mano non può usufruire di "Zappit" dopo aver eseguito altre azioni nella mano in questione.

Con 16, il banco deve pescare. Con un soft 17, il banco deve chiedere una carta. Con un hard 17, il banco deve stare.

Una mano con un Asso del valore di 11 è "soft", altrimenti è "hard".

Si dice che una mano sballa quando il valore totale della mano supera 21.

Quando vengono utilizzate solo due carte per ottenere una mano del valore di esattamente 21, ciò viene considerato "Blackjack". Questo vale solo per le prime due carte pescate per una mano e non si applica alle mani per cui il giocatore ha eseguito lo split o ha sostituito le carte.

Nelle mani con un valore di 21, si sta automaticamente.

Una mano non può contenere più di 13 carte. Una mano con 13 carte che non sballa, deve stare automaticamente.

### **Assicurazione**

Dopo la prima distribuzione, se la carta del banco a faccia in su è un Asso, il giocatore avrà la possibilità di effettuare una scommessa Assicurazione.

La scommessa Assicurazione è una scommessa sul fatto che il banco totalizzi esattamente 21 con due carte (Blackjack).

L'importo della scommessa Assicurazione sarà sempre la metà della scommessa della mano attuale.

Il giocatore avrà la possibilità di piazzare una scommessa Assicurazione in ogni mano di gioco.

### **Valori delle carte**

A Zappit Blackjack, il valore delle carte è il seguente:

Asso: può valere 1 o 11.

Un Asso conta come 11 a meno che così facendo il valore della mano non superi 21. Ogni Asso viene valutato in modo indipendente.

2-10: vengono contati il valore del rispettivo numero.

J, D, R: vengono contati come 10.

I semi sono irrilevanti a Zappit Blackjack.

### **Disclaimer**

Conformemente alle corrette pratiche di gioco, il risultato di ogni partita è completamente indipendente.

Le possibilità di ottenere un risultato particolare sono sempre le stesse all'inizio di ogni partita.

La scommessa iniziale massima per ogni mano è di 100.00.

Le vincite di ogni mano vengono aggiunte alla vincita totale in fase di valutazione delle vincite.

L'RPG previsto per il gioco di base è 98.87%.

L'RPG previsto per la scommessa accessoria Assicurazione è 92.60%.

Ciò riflette il rendimento teorico su diverse partite.

In caso di malfunzionamento tutte le vincite e le partite vengono annullate.

