

Regolamento **FIRST PERSON BLACKJACK**

Obiettivo del gioco

Lo scopo del First Person Blackjack è ottenere un punteggio delle carte superiore a quello del dealer 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 dealer «sta» sempre con 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 dealer mostra un asso.
- Il Blackjack paga 3:2.
- L'assicurazione paga 2:1.
- Gioco congelato in caso di pareggio.

Regole del gioco

Nel gioco si usano 8 mazzi standard da 52 carte. I valori delle carte 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.

Sono disponibili cinque mani. Puoi piazzare le tue puntate su una o più mani. Dopo avere piazzato le puntate, fai clic/sfiora il pulsante DAI CARTE per avviare la distribuzione. La distribuzione inizia dalla mano più vicina al «sabot» e continua in senso orario per terminare con il dealer virtuale. Viene distribuita una carta scoperta a ogni mano e al dealer virtuale. In seguito, la seconda carta viene distribuita scoperta a ogni mano e l'ultima carta viene distribuita coperta al dealer virtuale. Il valore di ogni mano iniziale viene visualizzato per ogni mano di fianco alle carte.

Blackjack

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

Assicurazione

Se la carta scoperta del dealer virtuale è un asso, hai la possibilità di acquistare l'assicurazione per controbilanciare l'eventualità che il Blackjack sia del dealer 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 dealer 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 termina in pareggio 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.

Dividi

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.

Incassare

Dopo che le carte sono state distribuite e se il banco non ha Blackjack, devi prendere una decisione. Una delle decisioni che ti vengono presentate è quella di incassare: se decidi di incassare, il gioco per quella mano terminerà e riceverai indietro il valore mostrato nel bottone con la decisione «Incassare». Il rapporto di pagamento per il «Incassare>>>» cambia in base al tuo punteggio totale per la mano e alla carta scoperta del dealer. La regola «Incassare>>>» si applica solo alla tua scommessa principale. Puoi controllare la visibilità di questa opzione nel tuo pannello delle decisioni in Impostazioni.

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 dealer virtuale o se il dealer sballa. Se il valore delle mani è uguale, il gioco termina in pareggio e la puntata ti viene restituita.

Se decidi di incassare (Cash Out), riceverai il valore mostrato nel pulsante di decisione «Incassare» quando tale decisione ti sarà offerta.

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.

Puntate secondarie

Nel gioco del First Person Blackjack sono inoltre presenti le puntate secondarie opzionali: Coppie Perfette (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 Coppie Perfette (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 dealer 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 esempio 3 Re diversi.
- 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.

Pagamenti

- Il Blackjack paga 3:2.
- La mano vincente paga 1:1.
- L'assicurazione paga 2:1.
- Incassare paga 0,4-1,77 volte la puntata.

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 colore	40:1
Tris	30:1
Scala	10:1
Colore	5:1

Eventuali malfunzionamenti annullano il turno in corso e tutte gli eventuali pagamenti per quel turno.

Ritorno al giocatore

La percentuale ottimale teorica di vincita del giocatore è:

- Blackjack - 99,29%.
- Coppie perfette - 95,90%.
- 21+3-96,30%.

La percentuale teorica di vincita se si sceglie sempre l'offerta di incassare è 96,80%.