

Objectif du jeu

Le but de l'**Infinite Blackjack** est de réaliser un total des valeurs de cartes supérieur à celui du croupier, mais sans dépasser 21. La meilleure main est le Blackjack, c'est-à-dire lorsque la somme des deux premières cartes distribuées donne exactement 21. Vous n'avez que le croupier comme adversaire et vous ne jouez pas contre les autres joueurs.

- Joué avec huit jeux de cartes.
- Le croupier reste toujours sur une main de 17.
- Doubler sur les deux cartes initiales
- Diviser des cartes initiales de valeur égale.
- Une seule division possible par main.
- Une carte unique distribuée en cas de division de deux as.
- Pas de possibilité de doubler après une division.
- « Six cartes Charlie ».
- Possibilité de s'assurer lorsque le croupier possède un as visible.
- Rapport d'un blackjack de 3 : 2.
- Rapport de l'assurance de 2 : 1.
- Égalité de jeu en cas d'égalité de main.
- Le joueur ne peut pas Tirer avec un total « hard » de 17 ou plus.

Règles du jeu

Le jeu est tenu par un croupier et peut accueillir un nombre illimité de joueurs à chaque partie.

Le jeu se joue avec huit jeux normaux de 52 cartes. Au blackjack, la valeur des cartes est la suivante :

- Les cartes de 2 à 10 valent leur valeur respective.
- Les bûches (valets, reines et rois) valent chacune 10.
- La valeur des as est 1 ou 11, selon celle qui est la plus favorable pour la main. Notez qu'une main « soft » (souple) comporte un as de valeur 11.

Une fois le délai de mise écoulé, le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur, puis à lui-même en dernier. Le croupier distribue ensuite une deuxième carte face visible à chaque joueur, mais la deuxième carte du croupier est distribuée face cachée. La valeur de votre main initiale est affichée à côté de vos cartes.

Blackjack

Si la valeur de votre main initiale de deux cartes est exactement 21, vous faites Blackjack !

Assurance

Si la première carte visible du croupier est un as, vous avez la possibilité de vous assurer contre un éventuel Blackjack du croupier, afin d'en compenser le risque, et cela même si vous avez un Blackjack vous-même. Le montant de l'assurance est égal à la moitié de votre mise principale et la mise d'assurance est réglée séparément de la mise pour votre main. Le croupier regarde alors la valeur de sa deuxième carte pour vérifier s'il a un blackjack. S'il n'a pas de Blackjack, la partie continue. Si le croupier a un Blackjack, mais pas vous, le jeu est terminé et la main du croupier gagne.

Si vous et le croupier faites tous les deux Blackjack, la partie se termine à égalité et vous récupérez votre mise. Notez que lorsque la carte visible du croupier est un 10 ou une figure, vous avez la possibilité de ne pas acheter l'assurance et le croupier ne regardera pas sa carte cachée pour voir s'il a un Blackjack.

Doubler, tirer ou refuser

Si le croupier n'a pas de Blackjack avec ses deux premières cartes, les joueurs ont une chance d'améliorer la valeur de leur main, chacun à leur tour au fur et à mesure que le croupier propose de distribuer d'autres cartes aux joueurs.

Si la valeur de votre main initiale n'est pas 21, vous pouvez décider de doubler. Dans ce cas, vous doublez votre mise et recevrez une seule carte supplémentaire à ajouter à votre main. Sinon, vous pouvez décider de tirer

pour recevoir une carte supplémentaire à ajouter à la valeur de votre main. Vous pouvez Tirer plus d'une fois pour recevoir des cartes supplémentaires avant de décider de rester une fois que la valeur de votre main vous satisfait. Vous ne pouvez pas Tirer si votre total « hard » est de 17 ou plus.

Notez qu'aucune option de décision ne sera proposée au joueur si le score de sa main souple est égal à 21.

Diviser

Si votre main initiale est une paire de cartes de valeur égale, vous pouvez décider de diviser la paire pour créer deux mains distinctes, chacune avec une mise distincte égale à votre mise principale. Après la distribution d'une seconde carte pour chacune de vos deux mains, vous pouvez améliorer leur valeur en décidant de Tirer. Là aussi, vous pouvez choisir de rester lorsque vous êtes satisfait de la valeur de vos deux mains. Toutefois, si vous Divisez une paire initiale d'as, vous ne recevrez qu'une carte supplémentaire par main sans possibilité de Tirer.

Résultat

Si la somme de votre main est supérieure à 21, vous brûlez et perdez votre mise sur cette main.

Lorsque tous les joueurs ont été servis, le croupier révèle sa carte cachée et sa valeur. Le croupier doit Tirer sur une main de 16 ou moins et doit Rester sur une main de 17 ou plus. Notez qu'une main « soft » (souple) comporte un as de valeur 11.

Vous gagnez si la valeur de votre main finale est plus proche de 21 que celle du croupier ou si celui-ci a sauté. Si votre main a la même valeur que celle du croupier, la manche de jeu se termine à égalité et vous récupérez votre mise.

Le Blackjack peut être obtenu uniquement avec les deux cartes distribuées initialement. Une main de 21 obtenue avec une paire divisée n'est pas considérée comme un Blackjack. Un Blackjack bat donc également une main totalisant 21 avec une paire divisée.

Règle de « Six cartes Charlie »

La règle de « Six cartes Charlie » signifie que vous gagnez automatiquement si votre main est constituée de six cartes ayant une valeur totale de 21 ou moins, même si le croupier a un Blackjack. En cas de main fractionnée, chaque main est évaluée séparément.

Mises secondaires

Le jeu de blackjack comporte aussi des mises secondaires en option — **21+3**, **Hot 3**, **Sauter (Bust it)**. Vous pouvez placer des mises secondaires en combinaison avec votre mise Blackjack principale. Vous avez la possibilité de gagner sur n'importe quelle mise secondaire, que vous gagniez ou non votre mise blackjack.

21+3

La mise secondaire 21+3 vous donne la possibilité de gagner si vos deux premières cartes plus la carte visible du croupier constituent l'une des combinaisons gagnantes suivantes (similaires à celles du poker), chacune d'un rapport différent :

- **Brelan dans la couleur** – un triplé identique, par exemple 3 reines de cœur.
- **Quinte Couleur** – en séquence numérique et même couleur, par exemple 10, valet et dame de trèfle.
- **Brelan** – même valeur mais couleurs différentes, par exemple 3 rois différents.
- **Quinte** – en séquence numérique mais avec des couleurs différentes, par exemple 2 de pique + 3 de trèfle + 4 de cœur.
- **Couleur** – pas en séquence numérique mais avec des couleurs identiques, par exemple 2, 6 et 10 de trèfle.

Hot 3

La mise secondaire **3 Chaud** vous permet de miser sur la combinaison de trois cartes, y compris vos deux premières cartes et la carte ouverte de la main du croupier. Il existe plusieurs combinaisons pour la mise secondaire Hot 3, chacune d'un rapport différent :

- Total 19, par exemple : 8 de cœur, 2 de carreau et 9 de pique.
- Total 20, par exemple : 8 de cœur, 2 de carreau et 10 de pique.
- Total 21, dans la couleur, par exemple : 9 de carreau, 2 de carreau et 10 de carreau.
- Total 21, pas de la même couleur, par exemple : 9 de cœur, 2 de carreau et 10 de pique.
- 7-7-7, par exemple : 7 de cœur, 7 de trèfle et 7 de carreau.

Sauter (Bust it)

La mise secondaire Sauter (Bust it) vous permet de miser sur le fait que la valeur totale des cartes du croupier dépassera 21, c'est-à-dire qu'il/elle sautera.

La main secondaire Sauter (Bust it) est à égalité si le joueur a un Blackjack.

Il existe plusieurs combinaisons pour la mise secondaire Sauter (Bust it), chacune d'un rapport différent :

- Saut avec 3 cartes.
- Saut avec 4 cartes.
- Saut avec 5 cartes.
- Saut avec 6 cartes.
- Saut avec 7 cartes.
- Saut avec 8 cartes ou plus.

Paielements

- Le rapport d'un blackjack est de 3 : 2.
- Le rapport d'une main gagnante est de 1 : 1.
- Si le croupier a un blackjack, l'assurance paye dans un rapport de 2 : 1.

Le rapport dépend du type de mise placée.

Mise	Résultat	Rapport
21+3	Brelan dans la couleur	100:1
	Quinte Couleur	40:1
	Brelan	30:1
	Quinte	10:1
	Couleur	5:1
	7-7-7	100:1
Hot 3	Total 21 dans la couleur	20:1
	Total 21 pas de la même couleur	4:1
	Total 20	2:1
	Total 19	1:1
	Saut avec 8 cartes ou plus	250:1
Sauter (Bust it)	Saut avec 7 cartes	100:1
	Saut avec 6 cartes	50:1
	Saut avec 5 cartes	9:1
	Saut avec 4 cartes	2:1
	Saut avec 3 cartes	1:1

Veuillez noter que tout dysfonctionnement annule la manche de jeu et tous les paiements éventuels de la manche.

Retour au joueur

Le meilleur pourcentage théorique de rapport est de:

- Blackjack – 99,47 % *
- Mise 21+3 – 96,30 %
- Mise Hot 3 (3 Chaud) – 94,60 %
- Mise Sauter (Bust it) – 94,12 %

* en fonction de la première main du sabot

Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table, qui peuvent changer de temps à autre. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.

SOLDE
100 000 \$

Dans la vue immersive, le CHRONOMÈTRE vous indique le délai de mise dont vous disposez encore. Une fois le temps écoulé, la mise n'est plus possible, plus aucune mise n'est acceptée.



Dans la vue classique, le FEU TRICOLEURE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise

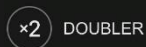
augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

REMARQUE : ne réduisez pas la taille de votre navigateur et n'y ouvrez pas d'autre onglet pendant que le délai de mise est ouvert et que vous avez des mises placées sur la table. Ceci pourrait être interprété comme une sortie du jeu et vos mises seraient par conséquent refusées pour ce tour de table en particulier.

Le bouton RÉPÉTER permet de répéter toutes les mises de la partie précédente. Ce bouton est disponible uniquement avant que le premier jeton soit placé.



Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.

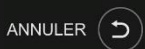


Le bouton TOUTES LES MISES SECONDAIRES vous permet de miser sur toutes les mises secondaires en même temps. Ce bouton est disponible une fois que la mise principale a été placée.



Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur le bouton, la mise avec la valeur de jeton sélectionnée est placée sur chaque mise secondaire.

Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



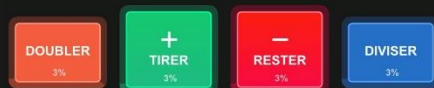
Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



Prendre une décision

Dès que vous recevez vos deux premières cartes, vous pouvez prendre une décision initiale à propos de votre main. Les options de décision (p. ex. tirer, rester, doubler, diviser) seront affichées et seules celles actuellement à votre disposition seront activées. Chaque option de décision indique les statistiques en temps réel, c'est-à-dire la décision prise par d'autres joueurs qui se trouvaient exactement dans la même situation et qui avaient les mêmes options de décision.



Les options de décision sont les suivantes :

- TIRER : une carte supplémentaire est tirée.
- RESTER : aucune carte supplémentaire n'est tirée.

- DOUBLER : votre mise est doublée et une seule carte supplémentaire est tirée.
- DIVISER : votre mise est doublée et les cartes sont divisées en deux mains distinctes.

Si vous ne prenez pas de décision avant l'échéance du délai, la décision automatique suivante est appliquée :

- Si la valeur totale des cartes de votre main est de 11 ou inférieure, TIRER.
- Si la valeur totale des cartes de votre main est supérieure à 11, RESTER.

Si votre solde est insuffisant pour Doubler et Diviser, les boutons correspondant à ces décisions sont désactivés.

Si votre solde devient insuffisant avant que des décisions de Doubler ou de Diviser soient acceptées, vos décisions seront refusées et la décision automatique suivante sera appliquée :

- Si vous avez décidé de Doubler, TIRER.
- Si vous avez décidé de Diviser et que la valeur totale des cartes de votre main est de 11 ou inférieure, TIRER.
- Si vous avez décidé de Diviser et que la valeur totale des cartes de votre main est supérieure à 11, RESTER.

Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



Numéro de jeu

Chaque tour de jeu est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

Politique de déconnexion

Si vous êtes déconnecté d'une partie alors que le délai de mise n'est pas arrivé à son terme, toutes les mises placées seront annulées et vous serez restituées. Si vous vous déconnectez après la clôture des mises, les mises placées restent valables et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inapproprié et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les privilèges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

Battage des cartes

La partie continue jusqu'à la distribution de la carte de la coupe. Ensuite, les cartes sont battues soit par le croupier, soit par un batteur.

Si une table de battage est disponible, deux sabots avec deux jeux de cartes sont utilisés à la table. Dans ce cas, le croupier intervertit les sabots et les cartes sont battues par le batteur à la table de battage tandis que le croupier continue à tenir le jeu.

Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.

Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Répète votre mise la plus récente. Cliquer sur la BARRE D'ESPACE une deuxième fois pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour : <ul style="list-style-type: none">• Quitter le mode plein écran• Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)