



Aperçu

Zappit Blackjack est une variante du jeu de casino classique Blackjack.

Ce jeu est joué avec un paquet de six cartes qui sont brassées entre chaque partie. Le joueur peut choisir de jouer avec jusqu'à trois mains initiales.

Dans Zappit Blackjack, le joueur joue contre la maison pour s'approcher le plus possible de 21 sans sauter.

Le jeu se joue comme le Blackjack normal, sauf que si les deux cartes initiales du joueur forment un 15 à 18 rigide, il peut choisir de les échanger contre deux nouvelles cartes (Zappit).

De plus, si le joueur n'obtient pas de Blackjack ou saute et que le croupier saute avec un total de 22, le mise de la main est reportée.

Gains

Jeu de base

GAIN	1:1
DISTRIBUER	Report
BLACKJACK	3:2

Assurance

Maison BLACKJACK	2:1
------------------	-----

Report

Lorsqu'une main est reportée, elle est remise au joueur sans gain additionnel.

Comment jouer

Le joueur peut choisir de jouer jusqu'à trois mains initiales. Une mise doit être placée pour chacune des mains à jouer.

Deux cartes seront alors distribuées pour chaque main et deux pour la maison. Les cartes de la maison seront distribuées ainsi : une face visible, et une carte face retournée.

La somme des cartes d'une main représente le total de chaque main.

Dans le sens horaire, le joueur doit résoudre chacune de ses trois mains.

Le joueur doit décider à tour de rôle laquelle des actions disponibles exécuter jusqu'à ce que la main

soit résolue.

La main est résolue lorsque le joueur reste ou double, ou que la main saute.

Lorsque toutes les mains du joueur ont été résolues, la maison tire des cartes jusqu'à ce qu'elle reste ou qu'elle saute.

La main du joueur gagne lorsqu'elle est plus près de 21 que celle de la maison (sans sauter) ou si la main de la maison saute avec un total supérieur à 22 et que celle du joueur ne saute pas.

De plus, la main du joueur gagne si elle forme un Blackjack, mais pas celle de la maison.

Si le joueur et la maison ont tous deux un Blackjack, la main est redistribuée.

Si ni le joueur ni la maison n'ont un Blackjack et que la main du joueur est égale à celle de la maison, la main est redistribuée.

Si le joueur ne saute pas et n'a pas de Blackjack et que la main de la maison saute avec un total de 22, la mise de la main du joueur est reportée.

Actions du joueur

Le joueur peut exécuter cinq actions pour ses mains.

Tirer : une carte supplémentaire est distribuée à la main.

Rester : la main demeure telle quelle.

Doubler : la mise du joueur pour cette main est doublée et une carte supplémentaire est distribuée à la main. Aucune autre action ne sera permise pour la main.

Séparer : la première et la deuxième carte de la main sont séparées pour former deux nouvelles mains. Une deuxième carte est distribuée à chaque main. Une mise égale à celle de la main initiale sera placée sur la main nouvellement créée.

Zappit – Les cartes de la main sont écartées et remplacées par deux nouvelles cartes.

Règles

Une main ne peut être séparée qu'au premier tour et que si les deux cartes sont de même rang.

L'option « Doubler » permet de doubler la mise du joueur en échange d'une carte supplémentaire.

Le joueur doit alors rester une fois cette carte reçue.

Le joueur ne peut pas sélectionner Doubler pour une main après avoir tiré.

Une main ne peut être séparée qu'une seule fois. Il n'est pas possible de séparer une main qui a déjà été séparée une fois.

Si une main comptant deux as est séparée, aucune autre action ne sera possible pour ces mains.

Une main ne peut utiliser l'option « Zappit » que si les deux cartes initiales comptent un total rigide de 15 à 18.

Une main ne peut utiliser l'option « Zappit » après que toute autre action ait été choisie pour celle-ci.

La maison doit tirer jusqu'à 16. La maison doit tirer un 17 souple. La maison doit rester sur une main formant un 17 rigide.

Une main avec un as comptant pour 11 est « souple », sinon elle est « rigide ».

Une main est considérée comme ayant sauté lorsqu'elle excède 21.

Lorsque seulement deux cartes sont utilisées pour former une main totalisant exactement 21, il s'agit d'un « Blackjack ». Cela n'est possible qu'avec les deux premières cartes distribuées pour une main et ne s'applique pas aux mains qui ont été séparées ou zappées.

Une main comptant un total de 21 reste automatiquement.

Aucune main ne peut compter plus de 13 cartes. Une main contenant 13 cartes sans sauter reste automatiquement.

Assurance

Après la distribution initiale, si la carte ouverte de la maison est un as, le joueur aura l'option de « prendre une assurance ».

L'assurance est un pari que la maison obtiendra un total de 21 en deux cartes (il fera un Blackjack). Le montant de la mise pour l'assurance représente toujours la moitié de la mise initiale pour la main en cours.

Le joueur aura l'option de prendre une assurance pour chaque main de la partie.

Valeurs des cartes

Au Zappit Blackjack, la valeur des cartes est la suivante :

As : peut être compté comme 1 ou 11

Un as compte pour 11 si la valeur de la main n'excède pas 21. Chaque as est évalué de façon indépendante.

2-10 : sont comptés d'après leur valeur nominale

Valet, Dame, Roi : sont comptés comme 10

Les suites ne comptent pas au Zappit Blackjack.

Avertissement

Conformément aux pratiques de jeu équitable, les résultats de chaque partie sont totalement indépendants.

Les chances d'obtenir un résultat particulier sont les mêmes au début de chaque partie.

La mise initiale maximale pour chaque main est de 100,00 \$

Les gains de chaque main sont ajoutés au total des gains lors du calcul des gains.

Le retour au joueur attendu pour le mode de base du jeu est de 98.87%.

Le retour au joueur attendu pour la mise annexe d'assurance du jeu est de 92.60%.

Cela reflète le retour théorique obtenu sur un grand nombre de parties.

Tout dysfonctionnement annule tous les paiements et lancers.

L'aspect et la convivialité du jeu ainsi que ses composants et ses écrans individuels sont des présentations commerciales appartenant à Scientific Games Corp. et à ses filiales. MC et © Scientific Games Corp. et ses filiales, 2019. Tous droits réservés.

TM and ©2019 Scientific Games Corp. and its Subsidiaries. All rights reserved.