LEXIQUE	
TERME ANGLAIS	**TERME FRANÇAIS**
Balance	Solde
Bust	Fait de trop
Choose your next move	Choisissez votre prochaine action
Clear	Supprimer tout
Deal	Distribuer
Double	Doubler
Game Settings	Paramètres du jeu
Hit	Tirer
No wins	Aucun gain
Paytable	Table de paiement
Place your bet	Faites vos mises
Push	Mise conservée
Rebet and Deal	Répéter la mise et distribuer
Settings	Paramètres
Stand	Rester
Sound	Son
Split	Séparer
Total bet	Mise totale
Undo	Annuler
Win	Gain
You have won	Vous avez gagné

GDM Fichier d’aide

ZAPPIT BLACKJACK

Aperçu

Le jeu Zappit Blackjack est une variante du black jack de casino classique. Ce jeu se joue avec six paquets de cartes, qui sont brassées entre chaque partie. Vous pouvez décider d’utiliser jusqu’à trois mains initiales.

Dans le jeu Zappit Blackjack, vous jouez contre la maison et tentez d’obtenir un pointage le plus près possible de 21, sans faire de trop.

Le jeu se joue comme un jeu de black jack normal. Cependant, si vos deux cartes initiales forment un 15 à 18 difficile, vous pouvez décider de les échanger contre deux nouvelles cartes. De plus, si vous n’avez pas de black jack, ou si vous faites de trop et que la maison fait de trop avec un total de 22, la mise de la main est conservée.

Paiement

Jeu principal

GAIN	1:1
ÉGALITÉ	Mise conservée
BLACK JACK	3:2

Assurance

BLACK JACK DE LA MAISON	2:1

Mise conservée

Lorsqu’une mise est conservée, elle vous est retournée sans autre gain additionnel.

Comment jouer

Vous pouvez choisir d’utiliser jusqu’à trois mains initiales. Vous devez engager une mise pour chacune de vos mains.

Deux cartes sont ensuite distribuées à chaque main ainsi qu’à la maison. L’une des cartes de la maison est placée face visible, et l’autre, face cachée.

Le total d’une main correspond à la somme des valeurs des cartes de la main. Vous devez jouer chacune de vos mains, en sens horaire.

Vous devez décider des actions à poser jusqu’à ce que la main soit terminée.

La main se termine après être resté ou après avoir doublé. La main se termine également si elle fait de trop.

Lorsque toutes vos mains sont terminées, la maison distribue des cartes jusqu’à ce qu’elle reste ou fasse de trop.

Vous avez une main gagnante lorsque son total est plus près de 21 que le total de la maison (sans faire de trop), ou lorsque la main de la maison fait de trop avec un total de 22 et plus sans que votre main fasse de trop.

De plus, votre main est gagnante si vous avez un black jack et que la maison n'en a pas.

Si votre main et celle de la maison ont un black jack, il y a égalité.

Si ni votre main ni celle de la maison n'a de black jack et que le total de votre main est égal au total de la main de la maison, il y a égalité.

Si votre main ne fait pas de trop et n'a pas de black jack, et que la main de la maison fait de trop avec un total de 22, vous conservez votre mise.

Actions du joueur

Cinq options s'offrent à vous pour jouer.

Tirer : Une carte supplémentaire est distribuée.

Rester : Vous conservez votre main (aucune carte supplémentaire n'est distribuée).

Doubler : Votre mise est doublée pour cette main et une carte supplémentaire est distribuée. Aucune autre action n'est permise pour cette main.

Séparer : La première et la deuxième carte sont séparées pour former deux mains différentes. Une deuxième carte est distribuée à chacune des mains. Une mise égale à la mise initiale de la main est engagée pour la nouvelle main.

Zappit : Les cartes de la main sont rejetées et remplacées par deux nouvelles cartes.

Règles

Vous pouvez séparer votre main uniquement lors de la première action, et ce, seulement si les deux cartes initiales sont de même valeur.

Si vous choisissez de doubler, votre mise est doublée et vous obtenez une carte supplémentaire. Vous devez rester une fois que vous avez reçu cette carte.

Vous ne pouvez pas choisir de doubler une main après qu'elle a été faite.

Une main peut être séparée une seule fois. Vous ne pouvez pas séparer une main qui a déjà été séparée une fois.

Si une main avec deux as est séparée, aucune autre action n'est permise pour ces mains.

Une main peut être échangée si les deux cartes initiales forment un 15 à 18 difficile. Une main ne peut pas être échangée après qu'une autre action a été effectuée pour une main.

La maison doit tirer jusqu'à 16. La maison doit tirer sur un 17 facile. La maison doit rester sur un 17 difficile.

Une main contenant un as valant 11 est facile, sinon, elle est difficile.

Une main fait de trop lorsque sa valeur totale dépasse 21. Un black jack est créé lorsque seulement deux cartes forment une main valant exactement 21. Cette règle s'applique seulement pour les deux premières cartes tirées pour une main, et ne s'applique pas aux mains qui ont été séparées ou échangées.

Les mains d'une valeur de 21 restent automatiquement.

Aucune main ne peut contenir plus de 13 cartes. Une main contenant 13 cartes ne faisant pas de trop reste automatiquement.

Assurance

Après la distribution initiale, si la carte face visible de la maison est un as, l'assurance vous est offerte.
L'assurance consiste à miser sur le fait que la main de la maison totalise exactement 21 avec deux cartes (black jack).
Le montant de la mise Assurance est toujours la moitié de la mise de la main actuelle.
L'assurance vous est offerte pour chaque main active.

Valeur des cartes

Dans le jeu Zappit Blackjack, la valeur des cartes est la suivante :
L'as peut compter pour un 1 ou pour un 11.
Un as compte pour 11 s'il ne fait pas passer la valeur de la main au-dessus de 21. Chaque as est évalué indépendamment.
Les cartes de 2 à 10 comptent pour leur valeur respective.
Les cartes J, Q et K comptent pour 10.
La sorte des cartes n'a aucune valeur au Zappit Blackjack.

Notes

Conformément aux pratiques de jeu justes et équitables, le résultat de chacune des parties est entièrement indépendant de celui des autres parties.

La probabilité d'obtenir un résultat en particulier est toujours la même au début de chaque partie. Le gain maximal pour une partie est de 100,00 $. Lorsque les gains sont évalués, les gains de chaque main sont additionnés ensemble pour former le gain total.

Les lots sont payés conformément à la table de paiement disponible à l'interface de jeu.

Le taux de retour théorique du jeu principal est de 98,87 %. Le taux de retour théorique de la mise secondaire Assurance est de 92,60 %. Cela reflète le taux de retour sur plusieurs parties.

Toute défectuosité annule jeux et paiements.
Toute partie en cours depuis plus de 30 jours sera annulée, et la mise correspondante sera remboursée.
L'aspect et la convivialité du jeu ainsi que ses composants individuels et ses compositions graphiques sont des présentations propriétés de Scientific Games Corp. et de ses sociétés affiliées. MC et © 2019, Scientific Games Corp. et ses sociétés affiliées. Tous droits réservés.