

Sweet 16 Blackjack

LEXIQUE	
TERME ANGLAIS	TERME FRANÇAIS
Enable audio? No/Yes	Activer le son? Non/Oui
Click anywhere to continue	Cliquez n'importe où pour continuer
Total Balance	Solde total
Total win	Gain total
Total bet	Mise totale
Total spins Loss limit: \$[x] Close settings Stop if single win exceeds Cancel/Start	Nombre total de parties Limite de perte : [x] \$ Règle d'arrêt Arrêter si un gain unique dépasse Annuler/Commencer
Start Game	Commencer le jeu
Balance	Solde
Total win	Gain total
Total bet	Mise totale
Stake Set your total bet	Mise Sélectionnez votre mise totale
Continue	Continuer
You won [x] free spins Continue	Vous avez gagné [x] parties gratuites Continuer
Big win Skip Continue	Gain important Passer Continuer
More settings	Réglages supplémentaires
[x] Spins: [y] Total win [z] Continue	Parties [x] : [y] Gain total : [z] Continuer

* Certains boutons, afficheurs ou fonctionnalités pourraient ne pas apparaître.

Sweet 16

Table de paiement

Sweet 16 As de cœur + 5 de cœur	160:1
16 de même sorte Deux cartes de la même sorte totalisant 16	16:1
16 de même couleur Deux cartes de la même couleur totalisant 16	12:1
16 de couleurs différentes Deux cartes de couleurs différentes totalisant 16	6:1

Règles du jeu

- Les gains du jeu Sweet 16 sont déterminés par les deux premières cartes distribuées au joueur.
- Deux cartes totalisant 16 accordent un lot.
- Les gains sont déterminés par une combinaison de la valeur des cartes, la sorte de cartes et la couleur des cartes.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Min : 0,50 CAD
- Max : 100,00 CAD
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.

Blackjack

Table de paiement

Gain normal La main du joueur bat celle du croupier	1:1
Black jack Le joueur a un 10, J, Q ou K, et un as	3:2
Paiement égal Le joueur a un black jack, le croupier a un as face visible	1:1
Assurance Le croupier a un black jack, le joueur n'en a pas	2:1

Règles du jeu

- L'objectif du Black jack est que le joueur batte le croupier.
- Le joueur bat le croupier s'il ne saute pas et si le total de ses cartes est plus élevé que celui du croupier, ou si le croupier saute.
- Le total d'une main est calculé en additionnant la valeur de toutes les cartes distribuées.
- Min : 0,50 CAD
- Max : 100,00 CAD
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.

Comment jouer

- Le croupier regarde ses cartes pour savoir s'il fait un black jack, si sa carte visible est un as ou une carte valant 10.
- Lorsque tous les joueurs ont deux cartes, chacun doit effectuer l'un des choix suivants :
 - Stand (rester) : aucune autre carte n'est distribuée sur la case.
 - Hit (tirer) : une carte supplémentaire est distribuée sur la case. Vous pouvez tirer plus d'une fois.
 - Double : vous doublez votre mise et recevez une seule autre carte.
 - Even Money (paiement égal) : si la carte face visible du croupier est un as et que vous faites un black jack, vous pouvez décider de d'obtenir un paiement égal.
 - Surrender (abandonner) : vous abandonnez votre main pour la moitié du coût de la mise placée sur la case.
 - Split (séparer) : lorsque vous avez reçu deux cartes de la même valeur, vous pouvez séparer ces cartes pour former deux mains.
 - Insurance (assurance) : si la carte face visible du croupier est un as, vous pouvez engager une mise secondaire Assurance.
- Les joueurs jouent dans le sens horaire.
- Une fois que tous les joueurs ont joué, le croupier retourne sa carte face cachée.
- Le croupier continue de tirer des cartes jusqu'à ce que sa main totalise au moins 17.
- Le croupier reste sur un 17 facile.
- Si le croupier saute, toutes les mains valides restantes gagnent.
- Si le croupier ne saute pas, toutes les mains plus hautes gagnent.

Black jack du croupier

- Si le croupier fait un black jack, toutes les mises sont perdantes, à moins qu'un joueur fasse un black jack, ce qui crée une égalité.

Égalité

- Il y a égalité lorsque la main du joueur et celle du croupier sont de même valeur. Votre mise vous est retournée.
- Un black jack bat toute main dont le total est de 21.

Doubler

- Vous pouvez doubler sur vos deux premières cartes, sauf si vous avez un black jack.
- Vous pouvez doubler après une séparation.

Abandonner

- Vous pouvez abandonner toute main, à moins que le croupier ait un black jack.

Assurance

- Si le croupier retourne un as, une mise secondaire appelée Assurance est offerte.
- La mise secondaire Assurance est optionnelle et ne peut pas excéder la moitié de la mise du black jack.

- Si une mise secondaire Assurance est engagée et que le croupier fait un black jack, le joueur gagne sa mise Assurance.
- Si une mise secondaire Assurance est engagée et que le croupier ne fait pas de black jack, le joueur perd sa mise Assurance.

Mains séparées

- Des cartes supplémentaires pour chaque main séparée sont distribuées lorsque la main en question est active.
- Une mise est engagée sur chaque main séparée, et les mains séparées sont jouées individuellement.
- Les mises de chaque main séparée doivent être égales à la mise de black jack engagée initialement.
- Vous pouvez séparer jusqu'à deux mains.
- Vous ne pouvez pas reséparer deux as.
- Les mains séparées contenant un as ne reçoivent aucune autre carte. Vous ne pouvez pas séparer des as séparés.
- Une main séparée comprenant un as et qui reçoit un 10 compte pour 21, et non comme un black jack.
- Les cartes non identiques valant 10 peuvent être séparées.

Terminologie

Hole Card (carte fermée)	La deuxième carte distribuée au croupier, face cachée.
Bust (sauter)	La somme des cartes d'une main est supérieure à 21.
Soft 17 (17 facile)	Les cartes distribuées incluent un as et d'autres cartes, dont la valeur totalise 17.
Soft hand (main facile)	Toute main dans laquelle un as compte pour 11, sans faire plus de 21.
Hard hand (main difficile)	Toute main sans as, ou toute main avec un as dans laquelle l'as compte comme 1 pour éviter que la main saute.

Règles générales

- Vous devez engager une mise sur un emplacement de mise pour participer au jeu.
- Vous êtes responsable de vous assurer que les mises que vous engagez sont correctes.
- Une mise de black jack vous permet de jouer au jeu de black jack.
- Une mise secondaire doit être engagée pour jouer au jeu Sweet 16.
- La mise de black jack est indépendante de la mise secondaire.
- Les mises secondaires ne peuvent pas être engagées sans mise de black jack.
- La valeur de la mise de chaque emplacement ne peut pas être inférieure à la mise minimale et ne doit pas être supérieure à la mise maximale.
- Vous commencez lorsque toutes les mises ont été engagées.
- Le croupier doit distribuer des cartes à chaque emplacement de mise qui contient une mise valide.
- Les cartes sont distribuées une à la fois, dans le sens horaire.
- Chaque emplacement de mise comprenant une mise valide reçoit deux cartes, faces visibles.
- Le croupier reçoit deux cartes, la deuxième était distribuée face cachée.
- La valeur d'un jeton correspond à la valeur d'un crédit. Par exemple, si la valeur d'un jeton est de dix, la valeur d'un crédit est de 10.
- Ce texte a été traduit de l'anglais. En cas de divergence ou de différend, la version anglaise de ces règles prévaudra.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.
- Les gains sont payés conformément à la table de paiement, disponible dans les écrans d'aide du jeu.

Types et valeurs des cartes

CARD TYPE	CARD VALUE
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10, J, Q, K	10
A	1 or 11

- Dans le tableau ci-dessus :
 - CARD TYPE = TYPE DE CARTE
 - CARD VALUE = VALEUR DE LA CARTE
 - OR = OU

Règles générales

GAME	SWEET 16: STANDARD	BLACKJACK
MAX WIN	160 : 1	3 : 2
RTP %	95.18 %	99.66 %

- Dans le tableau ci-dessus :
 - GAME = JEU
 - MAX WIN = GAIN MAXIMAL
 - RTP = TAUX DE RETOUR AU JOUEUR
- Le taux de retour au joueur correspond à un pourcentage théorique, déterminé par les règles du jeu.
- Dans les jeux où des décisions doivent être prises, le taux de retour théorique peut être atteint lorsque la stratégie de jeu idéale est utilisée.

Configuration du jeu	
Détails	Configuration
Nombre de jeux de cartes utilisés	8
Fréquence de brassage	Après chaque partie
Le croupier tire ou reste sur un 17 facile	Reste
Le croupier regarde s'il fait un black jack sur un as visible ou un 10	Oui

Erreur de communication

- Dans l'éventualité où une erreur de communication surviendrait entre le jeu et le serveur du gros lot, la partie, les contributions et les réclamations liées au gros lot seraient impossibles et reprendraient au moment où la communication serait rétablie.
- Dans l'éventualité où une erreur de communication surviendrait après le gain d'un gros lot, le montant du gain serait automatiquement transféré au compte du joueur gagnant suivant une procédure de validation de la part de l'opérateur de jeu.









Parties incomplètes



- Les parties incomplètes sont mises en suspens. Le jeu reprend à la dernière action effectuée.
- Toute partie en cours depuis plus de 35 jours sera annulée, et la mise correspondante sera remboursée.

Parties en argent fictif

- Les parties en argent fictif se jouent gratuitement et ne peuvent accorder aucun lot.


Guide de l'utilisateur

Menu		Accéder au menu
Quitter		Retour à l'accueil
Fermer		Quitter le menu
Volume		Sourdine/enlever la sourdine
Sons		Activer/désactiver
Musique		Activer/désactiver
Informations sur le jeu		Règles du jeu et informations
Aide sur le jeu		Aide sur le jeu et informations


Dépôt		Dépôt d'argent dans le compte
Parties gratuites		Parties gratuites enregistrées
Mode argent réel		Mode argent réel
Historique		Historique du jeu
Distribuer		Distribuer
Annuler		Annuler votre dernière action
Supprimer		Supprimer toutes les mises
Doubler la mise et distribuer		Engager de nouveau la dernière mise et distribuer
Tirer		Piger une autre carte
Rester		Ne plus prendre de cartes
Doubler		Doubler et prendre une autre carte
Séparer		Séparer des paires
Abandonner		Abandonner la main active

Menu

Table de paiement

- Dans le menu du jeu, appuyez sur le bouton  pour voir la table de paiement et les informations sur le jeu.

Aide

- Dans le menu du jeu, appuyez sur le bouton  pour consulter les écrans d'aide du jeu.

Son/musique

- Utilisez le réglage du son ou la sourdine pour activer tous les sons du jeu. Lorsque cela est possible, utilisez le réglage de la musique pour éteindre la musique de fond et garder activés les autres sons du jeu.

Renseignements complémentaires

- Veuillez noter que la performance de votre réseau ou de vos appareils (par exemple, votre vitesse de connexion ou de votre processeur) peut avoir une incidence ou sembler avoir une incidence sur le jeu, par exemple, lorsque vous devez rapidement prendre une décision ou lorsque la valeur d'un gros lot progressif est mise à jour.