

# BLACKJACK

## Équipement et installation

1. Un **jeu de 52 cartes** sans jokers. Vous pouvez également jouer avec plusieurs jeux à la fois si vous le souhaitez.
2. Joueurs : **1 croupier et jusqu'à 8 joueurs**.
3. Des **jetons** pour miser. Les dénominations habituelles sont : blanc = 1 \$, rouge = 5 \$, vert = 25 \$, noir = 100 \$
4. Déterminez une mise minimale et une mise maximale. **Affichez les limites de pari sur un panneau** sur la table. La mise maximale est habituellement de 10 à 20 x la mise minimale. Par exemple, un maximum de 50 \$ - 100 \$ pour un minimum de 5 \$.

## Objectif du jeu

Votre but est d'obtenir une main avec un total de point plus élevé que celle du croupier, mais sans dépasser 21. Vous calculez votre score en additionnant les valeurs de vos cartes individuelles. Les cartes de **2 à 10 ont une valeur nominale**, J, Q, K valent **10 points** chacune, l'As vaut **1 ou 11 points (au choix du joueur)**.

## Parier

1. Avant la distribution, chaque joueur décide de sa mise sur une main. Chaque main se traduira par l'une des possibilités suivantes :

- **Perte** - la mise du joueur est empochée par le croupier.
- **Gain** - le joueur gagne autant que sa mise. Si vous misez 10 \$, vous gagnez 10 \$ du croupier (et vous conservez votre mise initiale).
- **Blackjack** - le joueur gagne 1,5 fois sa mise. ("**BLACKJACK PAIE 3 À 2**") Avec une mise de 10 \$, vous conservez votre 10 \$ et gagnez 15 \$ supplémentaires du croupier.
- **Push** - la main est à égalité avec celle du croupier. Le joueur garde sa mise et ne gagne ni ne perd rien.

## La distribution

2. Les joueurs et le croupier reçoivent chacun 2 cartes. Les cartes des joueurs sont distribuées face vers le haut, tandis que le croupier a une face vers le bas (appelé "dans le trou") et une vers le haut.

- Gain automatique : La meilleure main possible au Blackjack est de tirer un As accompagné de n'importe quelle carte de 10 points. C'est ce qu'on appelle un "**blackjack**" ; le joueur ayant cette main **gagne automatiquement**, sauf si le croupier a lui aussi un blackjack. Si un joueur et le croupier ont chacun un blackjack, le résultat est un **push** pour ce joueur. Si le croupier a un blackjack, tous les joueurs ne détenant pas de blackjack **perdent**.

## Tours des joueurs

3. Après que les cartes aient été distribuées, le jeu continue **tour à tour pour chaque joueur** - dans le sens horaire. Tout d'abord, le joueur déclare s'il veut utiliser une **règle spéciale** (expliquée ci-dessous). Vous ne pouvez utiliser les règles spéciales qu'**une fois, quand c'est votre tour de jouer après la distribution**.

- Puis, le joueur peut garder sa main telle quelle (**rester**) ou prendre plus de cartes dans le jeu (**tirer**), une à la fois, jusqu'à ce que le joueur juge sa main assez forte et qu'il **reste** ou jusqu'à ce qu'il dépasse 21, auquel cas le joueur perd immédiatement (**bust**).

## Tour du croupier

4. Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, le croupier **retourne sa carte cachée dans le trou**.

- Si le croupier a un **blackjack** avec ses deux cartes, tous les joueurs **perdent**, sauf les joueurs qui ont également un blackjack et qui font un **push**.

- Si le croupier n'a pas un blackjack, il **tire ou reste**, selon la valeur de sa main. Les actions du croupier sont entièrement dictées par les règles. Le croupier doit tirer si la valeur de la main est inférieure à 17 ; sinon, il doit rester. ("**LE CROUPIER DOIT TIRER SUR UN 16 & RESTER SUR UN 17**")

## Fin de la main

5. Si le croupier **buste**, tous les joueurs restant dans le jeu **gagnent**. Si le croupier **reste**, les joueurs totalisant un nombre de points plus élevé que le croupier **gagnent** et les autres joueurs **perdent**. Si le croupier a un **blackjack**, les joueurs ayant un blackjack font un **push** et tous les autres joueurs **perdent**.

## Règles spéciales

Il existe de nombreuses règles spéciales pour permettre des stratégies de pari plus complexes. Les règles les plus utilisées sont expliquées ci-dessous :

### Assurance

- Quand la carte exposée du croupier est un **As**, chaque joueur obtient la possibilité de parier sur le fait que le croupier ait un blackjack ou non. Cela se fait en plaçant des jetons supplémentaires dans la bande des paris d'assurance. **Vous pouvez miser jusqu'à la moitié** du montant de votre mise initiale. - Vous perdez votre mise d'assurance dans tous les cas, sauf si le croupier a un Blackjack. Si le croupier a un Blackjack, votre pari d'assurance sera **payé avec une cote de 2 :1**. Vous perdrez votre mise initiale bien sûr (sauf si vous avez vous aussi un Blackjack) ; donc, si vous misez la pleine moitié pour le pari d'assurance, l'effet net sera un résultat neutre.

### Partage

- Quand vous obtenez deux cartes de départ ayant la même valeur nominale, vous pouvez couper la main en deux. Vous **placez un autre pari du même montant** que le pari initial et jouez sur les deux mains. (*Vous pouvez partager deux cartes de 10 points, même si elles ne forment pas une paire. Par exemple, vous pourriez partager un valet et un roi.*)

- Quand vous partagez une main, le croupier **tire immédiatement une seconde carte pour chaque main**. Si vous avez déjà partagé une paire, vous pouvez partager à nouveau. Lorsque vous avez terminé de partager, chacune de vos mains sera traitée séparément. Vous prendrez des cartes pour votre première main jusqu'à ce que vous restiez ou ayez un bust, puis pourrez poursuivre avec la prochaine main.

- Si vous partagez des As, **vous ne pouvez pas prendre de cartes supplémentaires** (sauf si vous recevez un autre As et partagez à nouveau.)

- Si la deuxième carte distribuée sur un partage d'As est une carte à 10 points, **vous ne recevrez pas le bonus blackjack** pour cette main.

### Doubler

- Si vous êtes convaincu que votre main est gagnante, vous pouvez doubler votre mise initiale. Vous pouvez doubler pour n'importe quel montant jusqu'à concurrence du montant de la mise initiale. Après avoir choisi de doubler, **vous n'obtiendrez qu'une seule carte supplémentaire** du croupier.

# BLACKJACK

## Equipment and Setup

1. One **52-card deck** without jokers. You can also play with multiple decks at a time, as desired.
2. Players: **1 dealer**, and **up to 8 players**.
3. **Chips** to bet with. The standard denominations are: white = \$1, red = \$5, green = \$25, black = \$100
4. Determine a minimum and a maximum bet. **Post the betting limits on a sign** on the table. The maximum bet is normally 10-20x the minimum bet. e.g. A \$50-\$100 max for a \$5 min.

## Game Objective

Your aim is to achieve a hand with a higher point total than the dealer's hand, but without exceeding 21. You compute your score by adding the values of your individual cards. The cards **2 through 10 have their face value**, **J, Q, K are worth 10 points each**, the **Ace is worth 1 or 11 points (player's choice)**.

## Betting

1. Before the deal, each player decides how much to bet on a hand. Each hand will result in one of the following events:
  - **Lose** - the player's bet is taken by the dealer.
  - **Win** - the player wins as much as he bet. If you bet \$10, you win \$10 from the dealer (plus you keep your original bet.)
  - **Blackjack (natural 21)** - the player wins 1.5 times the bet. ("BLACKJACK PAYS 3 TO 2") With a bet of \$10, you keep your \$10 and win a further \$15 from the dealer.
  - **Push** - the hand is a draw. The player keeps his bet, neither winning nor losing money.

## The Deal

2. The players and the dealer receive 2 cards each. The players' cards are dealt face up, while the dealer has one face down (called the hole card) and one face up.
  - Automatic win: The best possible blackjack hand is an opening deal of an ace with any ten-point card. This is called a "**blackjack**;" the player holding this **automatically wins** unless the dealer also has a blackjack. If a player and the dealer each have a blackjack, the result is a **push** for that player. If the dealer has a blackjack, all players not holding a blackjack **lose**.

## The Players' Turns

3. After the cards have been dealt, the game goes on with **each player taking action** - in clockwise order. First, the player declares if he wants to use a **side rules** (explained below). You can only use the side rules **once, when it's your turn to act after the deal**.
  - Then the player can keep his hand as it is (**stand**) or take more cards from the deck (**hit**), one at a time, until either the player judges that the hand is strong enough and **stands**, or until it goes over 21, in which case the player immediately loses (**busts**).

## The Dealer's Turn

4. When all players have finished their actions, the dealer **turns over his hidden hole card**.

- If the dealer has a **blackjack** with his two cards, all players **lose**, except players who also have a blackjack, who make a **push**.
- If the dealer doesn't have a blackjack, he **hits or stands** depending on the value of the hand. The dealer's action is completely dictated by the rules. The dealer must hit if the value of the hand is lower than 17, otherwise they must stand. ("**DEALER MUST DRAW TO 16 & STAND ON 17**")

## End of Hand

5. If the dealer **busts**, all players left in the game **win**. If the dealer **stands**, players with higher point totals than the dealer **win**, the other players **lose**. If the dealer has a **blackjack**, players with blackjack make a **push**, all other players **lose**.

## Side Rules

There are numerous side rules to allow for more intricate betting strategies. The most common rules are explained below:

## Insurance

- When the dealer's face-up card is an **ace**, each player gets the chance to bet on whether the dealer has a blackjack or not. This is done by placing additional chips in the insurance betting strip. **You may bet up to half** of your original bet amount.
- You lose your insurance bet in all cases, except when the dealer has Blackjack. If the dealer has Blackjack, your insurance bet will be **paid at odds of 2:1**. You'll lose your original bet of course (unless you also have a Blackjack), so if you bet the full half bet for insurance, the net effect is that you break even.

## Splitting

- When you get two starting cards of the same face value, you may split the hand in two. You **place another bet of the same size** as the original bet and play on with two hands. (*You may split 10-point cards even if they do not form a pair. e.g. you could split a jack and a king.*)
- When you split a hand, the dealer **immediately deals a second card to each hand**. If you're dealt yet another pair, you may split again. When you're done splitting, each of your hands will be treated separately. You will take cards to your first hand until you stand or bust, then carry on with the next hand.
- If you split aces, **you cannot take any further cards** (unless you are dealt another ace and split again.)
- If the second card dealt to a split ace is a 10-point card **you do not receive the blackjack bonus** for this hand.

## Doubling Down

- If you're sure that your hand will win, you can double your original bet. You may double down for any amount up to the original bet amount. When you've chosen to double down, **you'll only get one more card** from the dealer