

## Règles de Black Jack

Le Black Jack est un jeu très populaire qui tient probablement son origine du jeu français du 16<sup>ème</sup> siècle du *vingt-et-un* (20 et 1), d'où son autre appellation "21". Il a pris le nom anglais de Black Jack car un joueur qui détiendrait l'As de Pique (i.e. un Pique Noir) et le Valet de Pique comme les deux premières cartes serait payé par un extra, et le goût des joueurs pour les rimes a pris le dessus ( pensez à "chuck-a-luck", "acey-ducy").

Le but du jeu est de se rapprocher de 21 sans le dépasser ("bust")

### Pour Jouer:

Les joueurs doivent placer leur pari au centre du cercle des mises qui leur fait face sur la table. Le "dealer", traduisez le croupier, tira ensuite deux cartes, découvertes, à chaque joueur ainsi que deux à lui-même, une découverte et l'autre cachée.

Notre jeu de Black Jack est un jeu à plusieurs mains; ce qui veut dire que vous pouvez jouer trois mains à la fois. Placez simplement les mises dans les cercles de paris de chaque côté du siège central si vous désirez jouer des mains supplémentaires. Cela rend le jeu plus intéressant et augmente vos chances de gagner.

### Valeur des Cartes:

- Rois, Reine, Valets et 10 comptent chacun pour 10.
- L'As compte 1 ou 11, comme le joueur le souhaite.
- Toutes les autres cartes comptent pour le nombre affiché ( de 2 à 9 )

### Points:

Si les deux premières cartes tirées sont un As et un 10, ce joueur a un Black Jack et sera payé une fois et demi son pari (3 pour 2) à moins que le "dealer" ait aussi un Black Jack- auquel cas, c'est un Push ( le pari n'est pas payé, ni validé). Toutes les autres mains gagnantes sont payées 1 pour 1.

Un Black Jack remportera sur un total de points de "21". Par exemple, un As et un 10 gagnera sur un 10,5,6. Même si dans les deux cas, le total est de "21", c'est le Black Jack qui gagne.

Un joueur qui n'a pas de Black Jack doit continuer de tirer des cartes afin de se rapprocher d'un total de points de "21" sans dépasser le "21". Il est libre de choisir de garder son jeu à tout moment (STAND pour GARDE) ou de demander une autre carte (HIT- traduire CARTE ) dès lors que le total est inférieur à "21". Si le joueur va au-delà du "21", on dit qu'il "bust" et perd son pari.

Le "dealer" doit tirer une carte sur un total inférieur ou égal à 16. Le "Dealer" doit rester (Stand) sur un total supérieur ou égal à 17.

## TERMINOLOGIE DU BLACK JACK ET CONTRÔLES DU JEU

### **BET (PARIER)**

Mise un certain nombre de jetons dans le cercle des paris

### **RE-BET (PARIER ENCORE)**

Mise le même nombre de jetons que dans la donne précédente, dans le cercle des paris.

### **DEAL (JOUER)**

Joue une main de Black Jack pour la mise placée dans le cercle des paris. En cliquant sur "DEAL", le jeu commence et le pari est validé pour le tirage.

### **HIT (CARTE)**

Demande une carte supplémentaire.

### **STAND ( RESTE )**

Ne prend pas de carte supplémentaire

### **SPLIT (PARTAGER )**

Le joueur rajoutera une mise semblable à la mise initiale et séparera les deux premières cartes en deux mains différentes. Pour cela, les deux cartes doivent être de la même valeur ( ex : une paire de 8, un roi et une dame, etc.) Pour les mains qui ont été séparées, un As et un 10 équivaut à "21" et pas à un Black Jack- en d'autres termes, vous ne serez pas payé 3 pour 2, mais vous battrez la banque si elle détient 20 points ou moins. De même, après avoir séparé deux As, le joueur ne tirera qu'une carte pour chaque As.

### **DOUBLE (DOUBLER)**

Le bouton "DOUBLE" sera activé après que deux cartes soient distribuées à chaque main. Le joueur qui est confiant et estime que sa main va gagner peut doubler sa mise afin de gagner deux fois en cliquant sur "DOUBLE". Le montant de leur mise initiale sera doublé automatiquement et le joueur recevra une carte supplémentaire exactement. Bien sûr, vous ne pouvez doubler sur un Black Jack car vous recevrez alors une carte additionnelle et vous dépasserez le total de 21.

### **INSURE (ASSURANCE)**

Quand la carte la plus haute du "Dealer" est un As, les joueurs ont la possibilité d'acheter une "assurance" avant de continuer de jouer. L'assurance représente un montant supplémentaire d'une fois et demie le pari initial. Le joueur achète une assurance quand il pense que la carte cachée du Dealer vaut 10. Si le Dealer a un Black Jack alors le pari "INSURANCE" paye 2 pour 1. Si le dealer n'a pas de Black Jack, le pari "INSURANCE" est perdant et le jeu continue normalement.

### **PASS (PASSE)**

N'accepte pas l'assurance offerte sur cette main. Si PASSE est cliqué et que le Dealer a un Black Jack, le joueur perd son pari original et le jeu se termine ( à moins que le Joueur détient également un Black Jack et dans ce cas, c'est un Push). Si le Dealer n'a pas de Black Jack alors le jeu continue normalement.