

Blackjack

LEXIQUE	
TERME ANGLAIS	TERME FRANÇAIS
Options	Options
Rules	Règles
History	Historique
Balance	Solde
Min/Max	Min/Max
Player	Joueur
Banker	Banque
Session	Session
Move	Coup
Pays [x] to [y]	Paie [x] à [y]
Player pair	Paire du joueur
Banker pair	Paire de la banque
Tie/égalité	Égalité
Cheat	Tricher
Clear	Supprimer
Cards	Cartes
Sound effects	Effets sonores
Music	Musique
Volume	Volume
Close	Fermer
You won	Vous avez gagné
You lost	Vous avez perdu

* Certains boutons, afficheurs ou fonctionnalités pourraient ne pas être offerts.

Taux de retour au joueur	99,38 %
Mises minimale et maximale	Minimale : 0,10 \$ Maximale : 500,00 \$
Gros lot	Non
Contribution au gros lot	S. O.
Gros lot en réseau	Non
Contribution au gros lot en réseau	S. O.

Jeu de cartes

- Le jeu de cartes consiste en six jeux standard de 52 cartes, sans jokers.

Valeur des cartes

- L'as vaut 1 ou 11. (L'as vaut automatiquement la valeur la plus avantageuse, c'est-à-dire celle qui amène la main le plus près de 21, sans la faire sauter, si possible.)
- Les cartes de 2 à 9 valent la valeur qu'elles affichent. (Par exemple, un 3 vaut 3 points, un 4 vaut 4 points, etc.)
- Le 10, le valet, la dame et le roi valent 10 points.

Jeu

- Le but du jeu consiste à obtenir une main dont la valeur est supérieure à celle du croupier, sans dépasser 21.

Mises de départ

- Chaque table présente un certain nombre d'emplacements de mise, qui varie d'une à cinq (une à trois sur les appareils mobiles).
- Les mises minimales et maximales de chaque emplacement sont indiquées sur chaque table.
- La somme des mises engagées pour une main ne peut en aucun cas dépasser la limite établie.
- Les mises qui dépassent la limite en crédits de la table ne seront pas acceptées.
- Pour commencer à jouer, vous devez sélectionner votre mise de base, puis cliquer sur un emplacement de mise.

- Vous pouvez :
 - Changer la mise de base;
 - Augmenter la valeur d'une mise en cliquant de nouveau sur un emplacement de mise;
 - Supprimer toutes les mises, en appuyant sur le bouton Clear.
- Si vous avez déjà engagé au moins une mise, vous pouvez cliquer sur le bouton Repeat pour engager de nouveau les mises engagées pour la main précédente.
- Vous ne pouvez pas faire de dépôt durant une partie.

Mises spéciales

- Les mises spéciales suivantes peuvent être engagées :
 - **Paire parfaite** : avant que les cartes soient distribuées, vous pouvez engager une mise correspondant à la moitié de la mise de départ sur chaque emplacement actif.
Le résultat de la mise Paire parfaite est déterminé en fonction des deux cartes :
 - Si les deux cartes sont de la même valeur, mais de couleurs différentes (p. ex. : 9 de trèfle et 9 de cœur), la mise Paire parfaite est payée 6 fois.
 - Si les deux cartes sont de la même valeur et de la même couleur, mais de sortes différentes (p. ex. : 9 de trèfle et 9 de pique), la mise Paire parfaite est payée 11 fois.
 - Si les deux cartes sont de la même valeur et de la même sorte (p. ex. : 9 de trèfle et 9 de trèfle), la mise Paire parfaite est payée 31 fois.
 - Dans tous les autres cas, la mise Paire parfaite est perdue.
 - Le taux de retour théorique des mises Paire parfaite est de 94,21 %.
 - **Assurance** : si le croupier obtient un as dans sa main initiale, vous pouvez engager une mise, d'une valeur correspondant à la moitié de la mise initiale, sur tous les emplacements actifs, avant d'effectuer toute autre action.
 - Si le croupier fait un black jack, la mise initiale est payée trois fois (2:1).
 - Si le croupier ne fait pas de black jack, la mise est perdue.
 - Le taux de retour théorique des mises Assurance est de 92,60 %.

Distribution des cartes

- Une fois que vous avez placé toutes vos mises, cliquez sur le bouton Cards pour commencer la partie.
- Après avoir cliqué sur le bouton Cards, les mises initiales ne peuvent plus être modifiées.
- Le jeu est brassé entre chaque partie.
- Les cartes sont distribuées comme suit :
 - À partir de la droite, une carte est distribuée face visible à chaque emplacement où une mise a été placée.
 - Ensuite, une carte face visible est distribuée au croupier;
 - Puis, à partir de la droite, une deuxième carte est distribuée à tous les emplacements actifs.

Décisions du joueur

- Une fois que les cartes initiales de vos mains ont été distribuées, vous devez décider de l'action à effectuer à partir de votre première main à droite.
- Les actions possibles sont les suivantes :
 - **Rester (stand)** : vous gardez votre pointage, et passez à la main suivante. Si vous êtes à la dernière main active à gauche, c'est au tour du croupier.
 - **Tirer (hit)** : vous recevez une carte et
 - si votre main dépasse 21, vous sautez. Vous perdez votre mise et votre tour est terminé.
 - Si vous ne sautez pas, vous continuez avec la même main et décidez de nouveau si vous restez ou tirez.
 - **Doubler (double down)** : votre mise est doublée, vous recevez une carte automatiquement, puis vous passez à la main suivante. Vous pouvez doubler uniquement si votre main contient deux cartes.
 - **Séparer deux cartes de même rang (split)** : si les deux cartes de la main sont du même rang, vous pouvez les séparer pour former deux mains distinctes, chacune ayant une mise égale à la mise initiale.
 - Au début, vous n'avez qu'une carte par main séparée. Une deuxième carte est automatiquement distribuée à chacune des deux mains.
 - Si vous avez deux as, vous ne pouvez pas tirer, et vous passez à la main suivante. Si vous séparez toute autre paire de cartes, toutes les options sont offertes.
 - Si vous séparez une main, les règles suivantes s'appliquent :
 - Vous ne pouvez pas séparer une main dont une carte provient d'une main qui a été séparée.
 - Une main séparée de deux cartes dont le total donne 21 n'est pas considérée comme un black jack, mais comme un 21 facile.

Décisions du croupier

- Le croupier ne peut pas prendre de décision. Il doit rester ou tirer, uniquement en fonction des règles suivantes : il doit tirer si le total de sa main est inférieur à 17, et il doit rester si le total de sa main est supérieur ou égal à 17.

Pointages et lots

- Si une de vos mains dépasse 21, vous sautez et perdez votre mise, sans égard au pointage du croupier.
- Si vous ne sautez pas, le résultat de la main est déterminé en comparant le pointage de chaque main à celui du croupier.
- NOTE : les jetons des mains sautées sont retirés après la partie, et non durant celle-ci.
 - Si le croupier saute ou que son pointage est moins élevé que le vôtre, vous gagnez et recevez un lot correspondant au montant de la mise (gain 1:1).
 - Si vous obtenez un pointage moins élevé que celui du croupier, votre mise est perdue.
 - Si vous obtenez un pointage égal à celui du croupier, il y a égalité, et le montant de votre mise vous est retourné.
 - Si vous obtenez un pointage de 21 avec seulement deux cartes (un as et un 10), vous faites un black jack et gagnez un lot correspondant à une fois et demie la mise (gain 3:2), sauf si le croupier fait aussi un black jack. Dans ce cas, il y a égalité, et votre mise vous est retournée.
 - NOTE : si vous faites un black jack, il sera payé après la partie, et non durant celle-ci.
 - Un black jack obtenu avec les deux cartes initiales gagne toujours contre un 21 régulier.
 - Si vous obtenez un pointage plus élevé que celui du croupier sans faire de black jack, vous gagnez un lot correspondant à la valeur de la mise (gain 1:1).

Comment jouer

- Sélectionnez des jetons jusqu'à ce que vous obteniez la valeur de mise désirée.
 - Cliquez sur Cards pour confirmer votre mise.
 - Cliquez sur Split pour séparer.
 - Cliquez sur Clear pour annuler votre mise.
- Une fois les mises engagées, vous pouvez rester (stand) ou tirer (hit).

Taux de retour théorique et stratégie de base

- Le taux de retour théorique est de 99,36 % si la meilleure stratégie est utilisée.
- Le tableau ci-dessous montre un résumé des stratégies de jeu recommandées. En suivant ces stratégies, vous pouvez maximiser vos chances de gagner, sans égard aux cartes distribuées.
- Pointage du joueur basé sur la carte face cachée du croupier :

Pointage	Carte cachée du croupier									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
De 4 à 8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
9	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
10	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
11	D	D	D	D	D	D	D	D	D	H
12	H	H	S	S	S	H	H	H	H	H
13	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
14	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
15	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
16	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
18	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
19	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
20	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
21	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A et 2	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H
A et 3	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H

A et 4	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A et 5	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H
A et 6	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H
A et 7	S	D	D	D	D	S	S	H	H	H
A et 8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A et 9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2 et 2	T	T	T	T	T	T	H	H	H	H
3 et 3	T	T	T	T	T	T	H	H	H	H
4 et 4	H	H	H	T	T	H	H	H	H	H
5 et 5	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
6 et 6	T	T	T	T	T	H	H	H	H	H
7 et 7	T	T	T	T	T	T	H	H	H	H
8 et 8	T	T	T	T	T	T	T	T	H	H
9 et 9	T	T	T	T	T	S	T	T	S	S
10 et 10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A et A	T	T	T	T	T	T	T	T	H	H

Dans le tableau ci-dessus :

- H = tirer
- D = doubler
- S = rester
- T = séparer

Déconnexion et inactivité

- Les déconnexions et reconnexions sont traitées ainsi :

Connexion en double

- Si vous accédez à un jeu ou une table alors que vous êtes déjà connecté, la première session sera fermée.

Déconnexion et reconnexion automatiques

- Si vous vous faites déconnecter, le système effectuera plusieurs tentatives de reconnexion. Des messages à cet effet sont affichés pendant cette période.

- Si vous ne vous reconnectez pas avant un certain délai, les tentatives de reconnexion prendront fin et un message indiquant une déconnexion définitive s'affichera.

Fermeture de session de jeu lorsque le joueur est déconnecté

- Si vous faites déconnecter avant d'avoir fermé votre session de jeu :

Si des choix sont demeurés en suspens

- Le système ne fermera pas votre session immédiatement, pour vous permettre de vous reconnecter et de compléter la partie en cours.
- Si vous ne vous reconnectez pas dans les dix minutes, la partie sera terminée en respectant les règles du jeu. La session sera ensuite fermée et les crédits restants sont transférés dans votre compte.

Si aucun choix n'est demeuré en suspens

- Le système attendra trois minutes (deux minutes dans la version instantanée) pour vous permettre de vous reconnecter.
- Après ce délai, la session sera fermée et les crédits restants seront transférés dans votre compte.

Fermeture de session de jeu lorsque le joueur est inactif

Si des choix sont demeurés en suspens

- Vous serez déconnecté et la situation sera traitée comme décrit dans la section Déconnexion et reconnexion.

Si aucun choix n'est demeuré en suspens

- Le système attendra trois minutes (deux minutes dans la version instantanée), puis la session sera fermée et les crédits restants seront transférés dans votre compte.

- En cas de déconnexion ou de dysfonctionnement, le coup sera joué en fonction de la meilleure stratégie.

Dysfonctionnement

- Lorsque le solde restant est calculé, la situation obtenue après la dernière action correctement complétée et communiquée au joueur avant l'interruption due au dysfonctionnement sera considérée comme valide.
- Si un dysfonctionnement a lieu durant une sélection boni ou une partie gratuite, le système effectuera des choix aléatoires après la reconnexion, puis les gains seront déterminés, la session sera fermée et les crédits restants seront ajoutés à votre compte.
- Les gains sont payés conformément à la table de paiement, disponible dans les écrans d'aide du jeu.
- Toute partie en cours depuis plus de 24 heures sera complétée et le lot correspondant, s'il y a lieu, sera déposé dans le compte. Dans l'éventualité où un choix pouvant avoir une incidence sur le résultat de la partie doit être effectué, la partie sera complétée en utilisant la stratégie optimale.