

Blackjack specifikáció

Bevezetés

Ez a program egy menüvezérelt klasszikus Blackjack vagy másnéven huszonegy játék. A felhasználó ebben a programban ezzel a klasszikus kaszinójátékkal tud játszani a billentyűzete segítségével. Van mód egyedül a ház ellen játszani, de akár több játékos is játszhat, sőt, akár még a gép is be tud szállni.

Kezdőmenü

A program elindításakor a felhasználó először a főmenüben találja magát. Itt több opciója is van. A képernyőn megjelennek a különböző menüpontok nevei, és a hozzájuk tartozó sorszámok. A megfelelő sorszámot beírva léphet be a felhasználó az adott menüpontba. Ha a játékos olyan karaktert vagy számot gépelt be, ami nincs a menüpontok között, a program jelzi neki.

Szintén a főmenüből tudja leállítani a felhasználó a programot, a megfelelő sorszám beírásával.

Szabályok, segítség

A főmenüből ebben a menüpontba lépve a felhasználó két menüpont közül választhat. Lehetősége van elolvasni a játékszabályokat, valamint a gyakran feltett kérdéseket is átnézheti, hátha megtalálja benne a választ. A főmenühöz hasonlóan itt is a megfelelő sorszám begépelésével éri el az alpontokat a felhasználó. Mindkét alpontból lehetősége van a felhasználónak visszamenni az előző menübe, onnan pedig vissza a főmenübe.

Játékosok adatai

A főmenüből elérhető a játékosok menüpont, ahol a felhasználó megtekintheti a játékosok elmentett adatait. Ezeket az adatokat a program minden lejátszott kör végén menti automatikusan egy txt fájlba. A fájl legelső sorában a játékosok száma van. Ezután minden játékosnál külön sorba, szóközzel elválasztva kerül mentésre három adat: a neve, az eddig nyert összeg (lehet negatív is, ha a játékos sokat vesztett) és az eddig játszott körök száma. A felhasználónak itt lehetősége van a megfelelő alpont sorszámát kiválasztva szerkeszteni valamely játékos nevét, vagy akár egy teljesen új játékost létrehozni neve megadásával. Ezen kívül természetesen innen is visszaléphet a főmenübe.

Játékmenet

A főmenüből indítható el maga a játék. Ilyenkor a játékos előtt megjelenik a Blackjack asztal. Az képernyő tetején, azaz az „asztal” mögött ül a dealer vagyis az osztó. Az „asztal” előtt, az osztóval szemben ülnek a játékosok. Egy kör megkezdése előtt a felhasználónak több lehetősége is van. A megfelelő sorszám beírásával (ezeket persze kiírja a program) hozzá tud adni („leültetni”) egy már korábban létrehozott, vagy akár egy vadiúj játékost a körhöz a neve megadásával, de akár el is tud távolítani („felállítani”) egy már leültetett játékost. Ezen kívül lehetőség van egy bot, azaz a gép által irányított játékos hozzáadására is, vagy egy már leültetett bot felállítására. Több játékos/bot esetén a játékosok egymás ellen nem, csak az osztó ellen játszanak. Egyszerre maximum 5 fő ülhet az asztalnál.

Természetesen innen is visszaléphet a főmenübe a felhasználó, de ha elindítja a kört, akkor már nem lesz lehetősége erre egészen a kör végéig.

Tétek

Egy kör indítása után minden játékos megadja a feltenni kívánt tétet. Erre egymás után sorban van lehetőség, a program pedig jelzi, épp melyik játékos van soron. Egy adott játékos beírja a képernyőre a tétjét, majd jön a következő. A botok is tesznek tétet, melynek értéke random, de természetesen a józan ész határain belül van. Ha a játékos elveszti az adott kört, a tétje teljes mértékben elveszik, azonban, ha nyerni tud az osztó ellen, akkor tétjét a legtöbb esetben 2:1 arányban kapja vissza. Csak speciális esetekben változik ez az arány, de erről lesz később szó.

Osztás

Ha minden játékos és bot megtette tétjét, elkezdődik az osztás. Először az osztó oszt minden játékosnak sorban, az ő szemszögéből nézve balról jobbra egy-egy lapot színével (azaz az értékével) felfelé, beleértve a végén magát is. Ezután ismét oszt minden játékosnak ugyanúgy egy-egy lapot színével felfelé, de a végén magának egyet színével lefelé. Ezt a lapot egyelőre nem láthatják a játékosok.

Lapkérés

A játék lényege, ami a nevéből is adódik, hogy egy játékos lapjainak összege elérje, vagy minél jobban megközelítse a 21-et, de azt ne lépje túl. A lapoknak különböző értékeik vannak. Kettőtől tízig a lapok értékei maguk a rájuk írt számok. A jumbo/bubi, a dáma

és a király mind tízet érnek. Az ász a lapok összegeitől függően érhet tizenegyet vagy egyet is. Ha a lapok összege tizeneggyel számolva meghaladná a huszonegyet, akkor az ász értéke automatikusan egy lesz, mindaddig viszont tizenegy.

A játékos lapjai alatt megjelenik az összegük is, hogy megkönnyítse a dolgát. Ezután sorban, jobbról balra haladva minden játékosnak több lehetősége van. Szintén a képernyőn megjelenő megfelelő sorszám beírásával a játékos dönthet úgy, hogy kér még lapot, ez a Hit. Ilyenkor egy lapot kap még, és ha így az összeg nagyobb lesz, mint huszonegy, a játékos automatikusan vesztett (Bust). Azonban, ha nem nagyobb, dönthet úgy, hogy újból kér. Erre addig van lehetősége, amíg az összege el nem éri a huszonegyet, vagy meg nem haladja azt. Természetesen nem muszáj új lapot kérni akár egyszer sem, ilyenkor a Stand opció sorszámát írja be a játékos, és egyből jön a következő.

Ezen kívül négy másik, különleges opciója is van egy játékosnak. A Double opcióval a játékosnak lehetősége van megduplázni tétjét, ha még nem kért új lapot, tehát mindössze csak az első két lapja van. Ezután kap még egy utolsó lapot, de több lap húzására nincs már lehetősége, egyből a következő játékos jön.

A másik opciója a játékosnak a Split. Ez akkor választható, ha az első két lapja a játékosnak ugyanolyan (pl.: 9-9, J-J). Ilyenkor két „kézre” osztódik a két lap, és mindkettőhöz kap még egy-egy lapot. A tét is úgymond megduplázódik, mivel mindkét kézhez az eredeti tét fog tartozni. A két kézzel a játékos külön játszhat, kérhet új lapot vagy passzolhat, és külön is nyerhet vagy veszthet velük.

Különleges esetekben a játékosoknak lehetőségük van biztosítást (Insurance) kérni. Erre akkor van lehetőségük, ha az osztó színével felfelé osztott lapja Ász. A biztosítás egy újabb tét, ami az eredeti tét legfeljebb fele lehet. Ha az osztó másik kártyájának értéke 10, a játékos a biztosítást 2:1 arányban kapja vissza. Azonban, ha az osztó másik kártyájának értéke nem 10, akkor a játékos elvesztette a biztosítását, a játék pedig folytatódik tovább.

A kártyák osztása után, ha a játékos úgy ítéli meg, választhatja a Surrender azaz feladás opciót is. Ilyenkor a tétje felét veszti el csak, és a következő játékos jön.

Osztó laphúzás

Ha minden játékos befejezte körét, akkor jön az osztó, aki ekkor fedi fel második lapját. Ezután az osztónak kötelező lapot húzni, amíg a lapjainak összege 16 vagy kevesebb, 17 és felette pedig

kötelezően megáll. Az ás értékét az osztó addig 11-nek kell tekintse, amíg lapjainak összege 17 és 21 közötti. Csak akkor tekintheti 1-nek az értékét, ha lapjainak összege 11-gyel számolva meghaladná a 21-et.

Mivel 16-ra még kötelező lapot húznia az osztónak, így előfordulhat, hogy lapjainak összege meghaladja a 21-et. Ekkor minden játékos, aki még játékban van (tehát 21 vagy kevesebb a lapjai értéke) automatikusan nyer, tétjüket pedig 2:1 arányban kapják meg.

Kör vége

Ha az osztó befejezte a húzást, akkor vége van az adott körnek. Ha a játékos még nem esett ki, és az osztó lapjai sem haladták meg a 21-et, valamint a játékos lapjainak összege nagyobb, mint az osztóé, akkor a játékos nyert az adott körben, tétjét pedig 2:1 arányban visszakapja. Ellentétes esetben az osztó nyert, a játékos pedig elveszti tétjét. Ha mindkettőjüknek ugyanannyi a lapjaik összege, akkor a játékos visszakapja tétjét (Push). Legutolsó esetben pedig, ha a játékos kézbe 21-et kapott (tehát első két lapjának összege 21) és az osztó lapjainak értéke nem 21 (lehet alatt vagy felette is), akkor a játékos 3:2 arányban kapja meg tétjét.

A kifizetésekkel az adott kör véget ér. Ezután a felhasználó indíthat egyből egy újabb kört, vagy visszaléphet a kezdőmenübe a megfelelő sorszám beírásával. Akármelyik opciót is választja, a program automatikusan menti a játékosok adatait a kör végeztével.

Forrás: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Huszonegy>

Botrágyi Gergő