**BLACK JACK**

Black Jack-ი ან სხვანაირად 21 (ოცდაერთი), მოთამაშე ეთამაშება პროგრამას (კაზინოს).

**\_1\_** მოთამაშეს და დილერს ურიგდებათ თავდაპირველად 2-2 კარტი, შემდეგ მოთამაშეს შეუძლია მიიღოს სხვადასხვა გადაწყვეტილებეები, **\_2.1\_** დაიმატოს კარტ(ებ)ი, **\_2.2\_** დანებდეს თამაშში, **\_2.3\_** გაჩერდეს მიმდინარე კარტებზე, **\_2.4\_** გააორმაგოს ფსონი .

თამაშში ყველა კარტს აქვს შესაბამისი ქულები, რომელიც ჩამოწერილია ქვემოთ, **BLACK JACK**-ი არის ტუზის და 10 ქულის ღირებულების რომელიმე კარტის კომბინაცია (მაგ. Black Jack-ებია: ტუზი და დამა, ტუზი და კაროლი, ტუზი და 10-იანი, ტუზი და ვალეთი - ნებისმიერი ფერების).

**თამაშის მიზანი**

თამაშის პრინციპი შემდეგია:მოთამაშის კარტების ქულების ჯამი უნდა აჭარბებდეს დილერის კარტები ქულების ჯამს, ამასთან მოთამაშის ქულების ჯამი არ უნდა იყოს 21-ზე მეტი.

**ჩაწვა**

თუ მოთამაშის კარტების ქულების ჯამი **\_2\_** მეტი იქნება 21-ზე მოთამაშე ჩაითვლება წაგებულად, იმის მიხედვით თუ რა კარტი ამოუვა დილერს(ანუ დილერი ჩაიწვება თუ არა, მოთამაშე მაინც აგებს).

**\_1\_** მოთამაშე შედის თამაშში და **\_2\_** ირჩევს თამაშის ფსონს (BET-ს), ფსონის არჩევის შემდეგ მოთამაშე აჭერს ღილაკს **\_3\_** “DEAL”, და ამის შემდეგ მას და დილერს ურიგდებათ 2-2 კარტი, ამასთან დილერისთვის დარიგებული პირველი კარტი მოთამაშეს უჩანს, **\_4.1\_** მოთამაშეს შეუძლია დაიმატოს კარტები “HIT” ღილაკზე დაჭერით, **\_4.2\_** ან გაჩერდეს და აღარ დაიმატოს კარტი „STAND” ღილაკზე დაჭერით .

როცა კარტები დარიგდება არის რამოდენიმე შემთხვევა:

1. **როცა მოთამაშეს მოუვიდა BLACK JACK-ი** (ანუ ჰყავს 21 ქულა) - დგება შემდეგი რეზულტატიდან ერთ-ერთი:
   1. **\_3.1\_** თუ დილერს არ ჰყავს Black Jack\_ი (ესეიგი ან 21-ზე ნაკლები ქულა აქვს, ან ჩაიწვა) -მოთამაშე ეგრევე იგებს BET\_ის 1.5 ოდენობის თანხას .
   2. **\_3.2\_** თუ დილერსაც ჰყავს Black Jack\_ი, მაშინ ფსონები უბრუნდებათ მოთამაშეს და დილერს.
2. **\_4\_\_5\_** **თუ დილერის კარტი(რომელიც მოთამაშეს უჩანს) არ არის ტუზი, და არც მოთამაშეს მოუვიდა Black Jack-ი,** მაშინ მოთამაშეს გამოსდის შემდეგი არჩევანის საშუალება

|  |  |
| --- | --- |
| hit**\_4.1\_** | არიგებს კიდევ ერთ კარტს, შესაბამისად მოთამაშის კარტებისგან შემდგარი ქულა იზრდება |
| stand**\_4.2\_** | აჩერებს კარტების დარიგებას მოთამაშისთვის, და კარტები ურიგდება დილერს( ეს ხდება იმ შემთხვევაში როცა მოთამაშე აღარ რისკავს ხოლმე და აღარ იმატებს კარტს, რომ არ ჩაიწვას) - ჩაწვა ხდება როცა მოთამაშის კარტების ქულები აჭარბებს 21-ს |
| double**\_4.3\_** | ამ ღილაკზე დაჭერით მოთამაშე აორმაგებს დადებულ ფსონს, და ამასთანავე იმატებს მხოლოდ 1 კარტს. |
| surrender  **\_4.4\_** | ამ ღილაკზე დაჭერის შემთხვევაში მოთამაშე ნებდება და დადებული ფსონის ნახევარ უბრუნდება უკან(თამაში ჩერდება და იწყება ახალი ხელი) |

**ერთი თამაშის დამთავრება და საბოლოო რეზულტატი  
თამაში მთავრდება რამოდენიმე შემთხვევაში**

1. **\_1\_** **თუ მოთამაშის კარტების ქულების რაოდენობა გადააჭარბებს 21 ქულას** (ანუ ჩაიწვება) - ამ შემთხვევაში მოთამაშე აგებს მის მიერ თამაშში დადებულ ფსონს (BET\_ს), იმის მიუხედავად თუ რა კარტები (და შესაბამისი ქულები) მოუვა დილერს
2. **\_4.2\_თუ მოთამაშე დააჭერს “STAND”**- ღილაკს - (რათქმაუნდა STAND-ღილაკი აქტიური იქნება მხოლოდ იმ შემთხვევაში როცა კარტების ქულები არ აჭარბებს 21-ს) - ამის შემდეგ კარტები ურიგდება დილერს, **\_2.1\_** დილერს კარტები ურიგდება მანამდე სანამ დილერის კარტების ქულათა ჯამი არ იქნება 17- ან მეტი
   1. **\_2.2\_თუ დილერის კარტების ქულის ჯამი იქნება 21**-ზე მეტი, მაშინ მოთამაშე იგებს, დილერი აგებს
   2. **\_2.3\_თუ დილერის კარტების ქულის ჯამი იქნება 21**-ზე ნაკლები (შესაბამისად 17-ზე მეტი), მაშინ დილერის და მოთამაშის ქულები ერთმანეთს ედრება, და ვისი ქულაც უპირატესი იქნება, ის მოიგებს BET--ის ოდენობის ფსონს.
   3. **\_2.4\_თუ მოთამაშის კარტების ქულა იქნება ტოლი მოთამაშის ქულაზე** - მაშინ ორივე მხარეს უბრუნდება თავიდან დადებული ფსონები (BET-ი).
3. **\_4.4\_თუ მოთამაშე დააჭერს „SURRENDER”**- ღილაკს - ამ შემთხვევაში მოთამაშე ნებდება, მაგრამ აგებს დადებული ფსონის ნახევარ თანხას (BET\_ის ნახევარს), დანარჩენი ნახევარი უბრუნდება ბალანსზე.
4. **\_4.3\_თუ მოთამაშე დააჭერს „Double”**-ს ღილაკს - ამ შემთხვევაში ხდება შემდეგი მოქმედებები:
   1. **\_4.3.1\_**მოთამაშე აორმაგებს დადებულ ფსონს (BET\_ს) - და მიმდინარე ფსონი არის 2მაგი საწყისი ფსონისა.
   2. **\_4.3.2\_**მოთამაშეს ურიგდება დამატებით მხოლოდ 1 კარტი, და არსებული კარტებით(3 კარტით) შედგენილი ქულები შედარდება დილერის ქულებს, რეზულტატი დგება ქულების შედარების პრინციპით:
      1. **\_3.1\_** თუ მოთამაშის კარტების ქულების ჯამი მოუგებს დილერის კარტების ქულების ჯამს მაშინ მოთამაშე მოიგებს მიმდინარე ფსონის(BET-ის) ოდენობის თანხას
      2. **\_3.2\_** თუ მოთამაშის კარტების ქულების ჯამი წააგებსს დილერის კარტების ქულების ჯამთან, მაშინ მოთამაშე წააგებს მიმდინარე ფსონის (BET-ის) ოდენობის თანხას.
      3. **\_3.3\_** ხოლო თუ ქულები ტოლი იქნება, ოროვე მხარეს დაუბრუნდება მიმდინარე ფსონის (BET-ის) ოდენობის თანხა.

სხვა ღილაკები თამაშში: როდის

|  |  |
| --- | --- |
| **\_1\_** | ახალი თამაშის დაწყება, ფსონები განულებულია, მოთამაშემ თამაშის დასაწყებად უნდა დადოს ფსონი |
| C:\Users\Zakaria\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\rebet.jpg **\_5\_** | ამ ღილაკზე დაჭერით, **\_5.1\_**მოთამაშე თამაშობს იგივე ფსონით, რითაც წინა თამაშში, თუმცა ამ ღილაკზე დაჭერის შემდეგ მოთამაშეს შეუძლია **\_5.2\_**დააამატოს ფსონი (ან დააკლოს), ამ ღილაკზე დაჭერის შემდეგ გამოდის ორი ღილაკი : “CLEAR BETS”, “DEAL” |
| **\_6\_** | ამ ღილაკზე დაჭერით, ფსონი წინა თამაშიდან გამეორდება და კარტებიც დარიგდება |
| C:\Users\Zakaria\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\clear_bets.jpg**\_7\_** | შლის მიმდინარე ფსონს.  სად ჩანს? როდის? და რა ხდება ამის მერე? |

**კარტების შესაბამისი ქულები:**

|  |  |
| --- | --- |
| ტუზი | 1 ან 11 ქულა ( თუ მოთამაშესთვის დარიგებული კარტების ქულების რაოდენობა არის 21-ზე მეტი, ამ შემთხვევაში ტუზი შეიძლება ჩაითვალოს 1 ქულად) |
| კაკო, დამა, ვალეტი, 10-იანი | 10 ქულა |
| 9-იანი | 9 ქულა |
| 8-იანი | 8 ქულა |
| 7-იანი | 7 ქულა |
| 6-იანი | 6 ქულა |
| 5-იანი | 5 ქულა |
| 4 -იანი | 4 ქულა |
| 3-იანი | 3 ქულა |
| 2-იანი | 2 ქულა |

ფუნქციები: