

RÈGLES DE JEU

ZAPPIT BLACKJACK

L'OBJECTIF DU JEU

Chaque partie, le joueur doit tenter d'obtenir une main dont la valeur est plus élevée que celle de la main du croupier, sans toutefois qu'elle excède 21.

LES CARTES

Le **Zappit Blackjack** se joue avec 1 à 8 paquets de 52 cartes. Les as peuvent valoir 1 ou 11, les figures valent 10, et toutes les autres cartes possèdent leur valeur nominale. Si les deux premières cartes d'une main sont un as et un 10 ou un as et une figure, il s'agit d'un black jack, c'est-à-dire une main de deux cartes dont la valeur totale est de 21, pointage le plus élevé au black jack.

LES MISES

Le nombre maximal de joueurs à une table de **Zappit Blackjack**, qu'ils soient assis ou debout, correspond au nombre d'emplacements pour les mises sur le tapis.

À l'aide de jetons de valeur achetés en casino, le joueur doit effectuer une mise initiale. La mise doit respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table et doit être déposée à l'emplacement prévu à cet effet avant que la première carte soit distribuée. Aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée par la suite, sous réserve des options du joueur.

LA DONNE

Le croupier distribue les cartes à chaque joueur à partir d'un sabot. Seul le croupier peut toucher aux cartes. Il distribue une carte à chaque joueur, puis s'en donne aussi une, celle-ci face visible. Le croupier distribue ensuite une deuxième carte à chaque joueur, puis s'en donne une deuxième, celle-ci face cachée.

L'OPTION ÉCHANGE

Dans la mesure où le croupier n'a ni un black jack ni encore dévoilé sa deuxième carte, le joueur a le choix, si ses deux cartes totalisent 15, 16, 17 ou 18 difficile, de conserver celles-ci telles que distribuées ou encore, de demander au croupier d'échanger ses deux cartes pour les deux prochaines cartes du sabot. Le joueur ne peut obtenir un black jack à la suite d'un échange. Le cas échéant, le total de ses deux cartes est de 21 facile. L'option Échange peut uniquement être exercée une fois et avant qu'une des options ici-bas soit exercée.

LES AUTRES OPTIONS

Dans la mesure où le croupier n'a ni un black jack ni encore dévoilé sa deuxième carte, le joueur peut, à son tour, notamment, s'il y a lieu :

- **TIRER** une ou plusieurs cartes supplémentaires pour améliorer sa main sans qu'elle dépasse 21;
- **ARRÊTER** s'il est satisfait de sa main;
- **PARTAGER**, c'est-à-dire séparer deux cartes d'une même valeur (ex : roi et dix, paire de neuf) afin de jouer plus d'une main, et ce, jusqu'à un maximum de quatre mains. Chaque main est ensuite jouée séparément. Dans le cas d'une paire d'as, le joueur ne peut partager qu'une seule fois et n'est autorisé à tirer qu'une seule carte additionnelle pour chaque main. Chaque fois que le joueur partage, il doit ajouter une mise d'un montant égal à la mise initiale de sa main. Il ne peut y avoir de black jack sur une main partagée.
- **DOUBLER** sa mise, c'est-à-dire ajouter une mise d'un montant égal à sa mise initiale sur une main de deux cartes, sauf si sa main forme un black jack. Le joueur peut également doubler sa mise initiale après un **PARTAGE**, et ce, sur chacune des mains ainsi partagées, sauf dans le cas d'une paire d'as. Dans tous les cas, lorsque le joueur double sa mise, il obtient une seule et dernière carte.

Dans la mesure où la carte visible du croupier est un as et que ce dernier n'a pas encore vérifié la valeur de sa deuxième carte, face cachée, le joueur peut :

- **ASSURER SA MAIN**. Dans un tel cas, le joueur peut ajouter, à l'emplacement prévu à cet effet, une mise d'assurance d'un montant égal à la moitié de sa mise initiale. Le croupier vérifie ensuite sa deuxième carte. Si le croupier obtient un black jack, la mise d'assurance est payée 2 à 1. Si le croupier n'obtient pas un black jack, la mise d'assurance est perdante.

LA STRATÉGIE DE LA MAISON

Après avoir dévoilé sa carte cachée, le croupier complète sa main, au besoin, selon la stratégie de la maison, qui consiste, selon ce qui est indiqué à la table :

- à **TIRER** sur un total de 17 facile ou moins et à **ARRÊTER** sur un total de 17 difficile ou plus; ou
- à **TIRER** sur un total de 16 ou moins et à **ARRÊTER** sur un total de 17 (facile ou difficile) ou plus.

MAIN FACILE

Il s'agit d'une main dans laquelle un as peut valoir à la fois 1 ou 11, sans toutefois que la valeur de la main excède 21.

Exemple : 17 facile = main pouvant être composée d'un as et d'un 6, pour une valeur totale de 7 ou de 17.

MAIN DIFFICILE

Il s'agit d'une main sans as ou d'une main avec un as qui ne peut prendre que la valeur 1.

Exemple : 17 difficile = main pouvant être composée d'un 10, d'un 6 et d'un as, pour une valeur totale de 17.

LES PAIEMENTS

RÈGLES GÉNÉRALES

La mise du joueur est gagnante si :

- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins et est supérieure à celle de la main du croupier;
ou
- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins, tandis que celle de la main du croupier excède 21, sans toutefois totaliser 22 difficile;
ou
- la valeur de la main du joueur est un black jack tandis que celle de la main du croupier n'est pas un black jack.

Si le joueur a un black jack, la mise est payée 3 à 2, sauf si le croupier a lui aussi un black jack. Toute autre mise gagnante est payée 1 à 1.

La mise du joueur est nulle s'il a un black jack alors que le croupier a aussi un black jack. Il en va de même si la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins alors que celle du croupier est d'une valeur égale ou d'une valeur de 22 difficile.

La mise est perdante si la valeur de la main du joueur excède 21. Elle est également perdante si la valeur de sa main est inférieure à la valeur de la main du croupier si cette dernière n'excède pas 21, sans toutefois totaliser 22 difficile.

VARIANTE

Si le joueur a un black jack, la mise est payée conformément à ce qui est indiqué à la table. Le cas échéant, un tel paiement peut varier entre 6 à 5 et 10 à 1 et remplace toute disposition contraire indiquée aux règles générales.

COMMISSION

À la condition que ce soit indiqué à la table, la maison peut exiger du joueur un montant en commission pouvant être perçu :

- par partie;
- comme droit de jeu pour une durée prédéterminée; ou
- sous forme de pourcentage sur une mise gagnante. Si le montant de la mise n'est pas un multiple de 10, la commission est calculée à partir du multiple de 10 suivant.

Le cas échéant, le montant de la commission applicable sera indiqué à la table.

LA MISE ADDITIONNELLE KING'S BOUNTY

À la condition que ce soit indiqué à la table, le joueur peut, en plus de sa mise initiale ou sans faire de mise initiale, selon ce qui est permis à la table, faire une mise additionnelle KING'S BOUNTY. Cette mise doit respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table et doit être déposée à l'emplacement prévu à cet effet sur la table avant que la première carte soit distribuée. Elle ne peut être retirée ou modifiée par la suite. Une mise additionnelle KING'S BOUNTY est gagnante si les deux premières cartes du joueur totalisent 20 et s'il n'a pas exercé l'option échange. Autrement, elle est perdante. Une mise additionnelle KING'S BOUNTY gagnante est payée uniquement selon le tableau de paiement suivant :

TABLEAU DE PAIEMENT DE LA MISE ADDITIONNELLE KING'S BOUNTY*

<i>Deux premières cartes du joueur</i>	<i>Paiement</i>
Paire de rois de pique (et le croupier a un black jack)	1000 à 1
Paire de rois de pique	100 à 1
Paire de rois de même couleur (sorte)	30 à 1
Paire de 10, de valets ou de dames de même couleur (sorte)	20 à 1
Total de 20 de même couleur (sorte)	9 à 1
Paire de rois	6 à 1
Total de 20	4 à 1

*Seul le rapport de paiement le plus élevé est payé sur une mise gagnante.

Ces règles sont régies par le Règlement sur les jeux de casino (RLRQ, c. S-13.1, r. 3.1). La Société des casinos du Québec inc. peut modifier en tout temps les présentes règles.