

RÈGLES DE JEU

SPANISH 21

L'OBJECTIF DU JEU

À 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 **Spanish 21** se joue avec 1 à 8 paquets de 48 cartes, les cartes « 10 » ayant été retirées de chaque paquet de 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 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 **Spanish 21**, qu'ils soient assis ou debout, correspond au nombre d'emplacements de mise 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 ni 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.

LES OPTIONS

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

- **ABANDONNER** s'il n'est pas satisfait de ses deux premières cartes. S'il choisit d'abandonner, il renonce à sa main en cours et perd la moitié de sa mise initiale;
- **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 valet, paire de 9) afin de jouer plus d'une main, et ce, jusqu'à un maximum de quatre mains. Chaque main est ensuite jouée séparément. Chaque fois que le joueur partage, il doit ajouter une mise d'un montant égal à sa mise initiale. Les paiements Bonus 21 s'appliquent, s'il y a lieu, à une main partagée. Les paiements Super 7 Bonus, quant à eux, ne s'appliquent pas à une main partagée. 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 ou inférieur à la mise initiale sur une main de deux cartes ou plus, sauf si sa main forme un black jack ou totalise 21 difficile, et ce, tout en respectant les limites indiquées à la table. Le joueur peut également doubler sa mise initiale après un **PARTAGE**, et ce, sur chacune des mains ainsi partagées. Dans tous les cas, lorsque le joueur double sa mise, il obtient une seule et dernière carte. Les paiements Bonus 21 et Super 7 Bonus ne s'appliquent pas à une main dont la mise a été doublée;
- **ABANDONNER APRÈS AVOIR DOUBLÉ** sa mise s'il n'est pas satisfait de la valeur de sa main, après en avoir doublé la mise, et que celle-ci ne dépasse pas 21. Le joueur renonce alors à sa main en cours et perd sa mise initiale, mais reprend le montant qu'il avait misé en se prévalant de l'option **DOUBLER**.

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 ou inférieur à la moitié de sa mise initiale, en respectant les limites indiquées à la table. 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 de 1.

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

Règles générales

La mise du joueur est gagnante si :

- la valeur de la main du joueur est de 20 ou moins et est supérieure à celle de la main du croupier;
ou
- la valeur de la main du joueur est de 20 ou moins, tandis que celle de la main du croupier excède 21;
ou
- la valeur de la main du joueur est de 21, sauf si le croupier a un black jack;
ou
- la valeur de la main du joueur est un black jack, même si le croupier a également un black jack.

Si le joueur a un black jack, la mise est payée 3 à 2. Si la main du joueur totalise 21 et qu'elle est formée de l'une des combinaisons Bonus 21 telles qu'elles sont décrites ci-dessous, elle est payée selon le tableau de paiement Bonus 21 ci-dessous, sous réserve de ce qui suit. Toute autre mise gagnante est payée 1 à 1.

La mise du joueur est nulle si la valeur de sa main est de 20 ou moins et qu'elle est égale à la valeur de la main du croupier.

La mise est perdante si la valeur de la main du joueur excède 21. Elle est également perdante si la valeur de la main du joueur est inférieure à la valeur de la main du croupier si cette dernière n'excède pas 21. De même, la mise est aussi perdante si le croupier a un black jack tandis que le joueur n'a pas un black jack.

Bonus 21*

<i>Combinaison</i>	<i>Paiement</i>
21 avec 5 cartes	3 à 2
21 avec 6 cartes	2 à 1
21 avec 7 cartes ou plus	3 à 1
6-7-8	3 à 2
6-7-8 de même couleur (sorte)	2 à 1
6-7-8 de pique	3 à 1
7-7-7	3 à 2
7-7-7 de même couleur (sorte)	2 à 1
7-7-7 de pique	3 à 1

* Les paiements Bonus 21 ne s'appliquent pas à une main dont la mise a été doublée. Seul le paiement le plus élevé est payé pour une mise gagnante.

Super 7 Bonus**

Lors d'une partie, si les trois premières cartes du joueur sont trois 7 de même couleur (suite), et que la carte visible du croupier est aussi un 7 (de n'importe quelle couleur (suite)), le joueur remporte, en plus du paiement Bonus 21 auquel il a droit, le paiement Super 7 Bonus selon le tableau suivant :

Montant de la mise initiale	Paielement
Moins de 25 \$	1 000 \$
25 \$ ou plus	5 000 \$

Lorsqu'un paiement Super 7 Bonus est remporté par un joueur, tous les autres joueurs à la table qui ont fait une mise initiale lors de cette partie gagnent 50 \$, même s'ils ont choisi l'une des options **ABANDONNER**.

Si plus d'un Super 7 Bonus est remporté à une table lors d'une même partie, les paiements prévus à cet effet sont faits distinctement pour chaque Super 7 Bonus.

** Les paiements Super 7 Bonus ne s'appliquent pas à une main dont la mise a été doublée ou partagée.

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 1 à 1 et 10 à 1, et remplace toute disposition contraire indiquée dans les 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 est indiqué à la table.

LA MISE ADDITIONNELLE MATCH THE DEALER

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 Match the Dealer. Cette 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. Elle ne peut être retirée ni modifiée par la suite. Une mise additionnelle Match the Dealer est gagnante si l'une des deux premières cartes ou les deux premières cartes du joueur sont du même rang que la première carte (face visible) du croupier lors de la donne. Autrement, elle est perdante. Les rangs des cartes aux fins de la mise additionnelle Match the Dealer sont les suivants : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, valet, dame et roi. Une mise additionnelle Match the Dealer gagnante est payée selon le tableau de paiement suivant :

TABLEAU DE PAIEMENT DE LA MISE ADDITIONNELLE MATCH THE DEALER*

<i>Cartes du joueur (même rang)</i>	<i>Paiement</i>
Une carte	3 à 1
Une carte de même couleur (sorte)	12 à 1
Deux cartes	6 à 1
Deux cartes, une de même couleur (sorte)	15 à 1
Deux cartes de même couleur (sorte)	24 à 1

* Seul le paiement le plus élevé est payé pour une mise gagnante.

casinos du Québec inc. peut modifier en tout temps les présentes règles.