



BLACKJACK 21

EM 3 PASSOS
CONHEÇA APOSTE
GANHE



SET 2017

CONHEÇA

O BlackJack | 21, é o mais famoso jogo de cartas dos Casinos em todo o mundo, jogado com 4 ou 6 baralhos de 52 cartas. O objectivo do jogo é tentar alcançar a combinação BlackJack (quando as 2 primeiras cartas distribuídas, forem um Ás e a outra uma figura ou um 10) ou chegar à pontuação de 21 sem a ultrapassar.

APOSTE

O jogador aposta antes de se iniciar a distribuição das cartas, entre o mínimo fixado, ou múltiplos dele até ao máximo permitido, e poderá jogar em mais de uma casa. São distribuídas, alternadamente, 2 cartas por jogador e 2 para a banca (a 2ª carta da banca fica virada para baixo, pelo que o seu valor é incógnito). As cartas com figuras valem 10 pontos, o Ás vale 1 ou 11, conforme opção do jogador, e as restantes cartas valem o seu valor facial.

Se as 2 cartas que o jogador recebeu inicialmente formarem um BlackJack, a jogada está ganha, a não ser que a banca também faça BlackJack. Nesse caso dá-se uma situação de empate perdendo apenas os jogadores que não tenham BlackJack.

O jogador que não tiver BlackJack pode continuar a pedir cartas para tentar chegar o mais perto de 21 sem ultrapassar, e poderá parar sempre que o pretender, desde que tenha uma pontuação superior a 11.

Posteriormente a banca mostra a sua carta escondida e soma os seus pontos. A soma das cartas da banca tem de ser no mínimo 17, parando de receber cartas ao atingir este valor. Quando a banca ultrapassa os 21, perde imediatamente e ganham todos os jogadores em jogo.

DESISTÊNCIA

Após a distribuição das 2 primeiras cartas ao jogador e à banca, o jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta da banca não seja um Ás.

SEGURO

Quando a carta aberta da banca for um Ás, os jogadores poderão fazer seguro da sua aposta, colocando, no lugar demarcado no pano da banca, fichas cuja importância total não exceda metade do valor da aposta inicialmente feita. Se a banca vier a fazer Blackjack, a aposta feita no seguro ganhará o dobro do seu valor, sendo perdida em caso contrário.



EM 3 PASSOS
CONHEÇA APOSTE
GANHE

APOSTA DUPLA

Se, nas 2 primeiras cartas de cada aposta, o jogador totalizar 9, 10 ou 11, poderá duplicar o valor da aposta inicial, sendo-lhe distribuída apenas uma única carta.

PARES

Sempre que as 2 primeiras cartas distribuídas a um jogador, ainda que de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, este poderá separá-las e fazer 2 apostas independentes, desde que jogue em cada uma delas importância igual à da parada inicial. Se o par desdobrado for de Ases apenas poderá pedir uma carta para cada aposta. Depois de efectuado o desdobramento do par inicial, poderá voltar a fazê-lo, se vier a obter uma ou mais cartas adicionais do mesmo valor.

GANHE

PRÉMIOS

No caso de o jogador ganhar à banca sem BlackJack, ganha o valor igual ao da aposta, se ganhar à banca com BlackJack ganha 1,5 vezes o valor da aposta.

PRÉMIO ESPECIAL

Caso o jogador obtenha cartas com os valores "6-7-8" do mesmo naipe, ou "7-7-7", recebe de imediato 3 vezes o valor da sua aposta, permanecendo em jogo.

As regras de jogo apresentadas são meramente indicativas. Em caso de dúvida ou para qualquer esclarecimento adicional, por favor dirija-se a um dos colaboradores da Sala de Jogos.

GLOSSÁRIO BLACKJACK | 21:

Assistência – instituições de solidariedade social, normalmente, a misericórdia local, para onde são encaminhadas importâncias, provenientes de fichas ou dinheiro, encontradas sem dono ou litigadas nas salas de jogos.

Chance – número ou combinação do jogo com potencialidade de ganhar.

Croupier – pagador de banca | dealer.

Ficha – símbolo convencional, que reveste a forma circular (rodetas) ou rectangular, feito de osso, plástico, madrepérola, marfim ou metal, e que representa dinheiro num casino.

Figuras – num jogo de cartas, o Rei, a Dama e o Valete.

Golpe – conjunto de actos sequenciais que constituem uma jogada, incluindo o seu resultado.

Martingala – estudo das probabilidades realizado pelos jogadores com a ajuda dos seus apontamentos realizados no decurso da partida, tendo em vista a aposta certa em cada momento.

Parada – importância colocada em jogo pelo jogador, de cada vez, significando o mesmo que postura.

Partida – sessão de jogo com uma duração certa e determinada, que abrange 2 dias do calendário, isto é, começa num dia e termina no outro dia a seguir, não podendo ultrapassar, no conjunto, 12 horas seguidas.

Passar – significa não querer mais cartas.

Rebentar – significa uma pontuação superior a 21 no BlackJack e que leva o jogador ou a banca a perder.

Sabot – caixa onde se coloca o maço de cartas, depois de "cortadas" (com a carta de "corte") e "avisadas" (com a "carta-aviso"), donde o Croupier as tirará para distribuir pelos jogadores.

Salada – mistura das cartas dos 4 naipes, no início de cada jogo ou sabot.

Último golpe – última jogada na mesa de jogo, anunciada em voz audível pelo pagador, após sinal sonoro de que a sala vai encerrar.