

★ BLACKJACK ★

★ STAR ★

"BLACKJACK"-HAND

"BLACKJACK" IST EINE START-HAND, BESTEHEND AUS EINEM ASS UND EINER 10-PUNKTE KARTE. EINE HAND, DIE AUFGETEILT WURDE ODER AUS MEHR ALS ZWEI KARTEN BESTEHT, KANN KEIN "BLACKJACK" SEIN. "BLACKJACK" GEWINNT GEGEN JEDE ANDERE HAND, DIE KEIN "BLACKJACK" IST.

GEWINNER-HAND

WENN DIE HAND DES SPIELERS DEN WERT 21 ODER WENIGER ERGIBT ABER HÖHER ALS DIE HAND DER BANK IST ODER DIE BANK SICH ÜBERKAUFT, IST DIE HAND DES SPIELERS DIE GEWINNER-HAND.

GLEICHWERTIGE HÄNDE

GLEICHWERTIGE HÄNDE (UNENTSCHEIDEN) SIND HÄNDE MIT GLEICHEM WERT ABER NICHT HÖHER ALS 21.

ÜBERKAUFTE HAND

EINE HAND MIT EINEM WERT HÖHER ALS 21 VERLIERT IMMER. DIES WIRD EINE ÜBERKAUFTE HAND GENANNT.

AUSZAHLUNGSTABELLE

HAND/VERSICHERUNG	GEWINN
"BLACKJACK"-HAND	EINSATZ + 3/2 X EINSATZ
GEWINNER-HAND	EINSATZ + 1 X EINSATZ
FRÜHAUSZAHLUNG	EINSATZ + 1 X EINSATZ
GLEICHWERTIGE HÄNDE	EINSATZ
AUFGABE	1/2 X EINSATZ
VERSICHERUNG	VERSICHERUNG + 2 X VERSICHERUNG

KARTEN - & HAND-WERTE

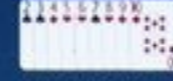
DER HANDWERT IST DIE SUMME DER KARTENWERTE.



ASSE SIND 1 ODER 11 PUNKTE WERT.



KÖNIGE, DAMEN UND BUBEN SIND 10 PUNKTE WERT.



DIE KARTEN 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 UND 10 ENTSPRECHEN IHREM JEWEILS ANGEZEIGTEM WERT.

JEDE HAND WIRD SEPARAT BERECHNET.

DIE FARBEN UND ARTEN DER SYMBOLE SPIELEN KEINE ROLLE.

WIE MAN EINEN EINSATZ TÄTIGT

DER SPIELER MUSS EINEN EINSATZ PLATZIEREN, UM SPIELEN ZU KÖNNEN.

DIE MINIMUM - UND MAXIMUM-LIMITS WERDEN AUF DEM BILDSCHIRM ENGEZEIGT.

WÄHLEN SIE EINEN JETON, UM EINEN EINSATZ ZU TÄTIGEN.



AKTIONSFELDER AUF DEM BILDSCHIRM:



LÖSCHT DEN AKTUELLEN EINSATZ.



WIEDERHOLT DEN AKTUELLEN EINSATZ.



STARTET EIN NEUES SPIEL.



VERDOPPELT DEN AKTUELLEN EINSATZ.



WIEDERHOLT DEN LETZTEN EINSATZ UND STARTET EIN NEUES SPIEL.

BEI FEHLFUNKTIONEN VERLIEREN ALLE SPIELE UND EINSÄTZE IHRE GÜLTIGKEIT

★ BLACKJACK ★

★ STAR ★

WIE MAN SPIELT

WENN DAS SPIEL BEGINNT, WERDEN DEM SPIELER ZWEI KARTEN (START-HAND) UND DER BANK EINE KARTE GEGEBEN. ALLE KARTEN WERDEN UNVERDECKT GEGEBEN. FÜR JEDES SPIEL WERDEN 8 GEMISCHTE 52-KARTEN-DECKS BENUTZT. DAS ZIEL DES SPIELERS IST ES, EINEN MÖGLICHT HOHEN WERT NAHE ODER GENAU 21 ZU ERREICHEN, OHNE SICH ZU ÜBERKAUFEN UND EINEN HÖHEREN WERT ALS DIE HAND DER BANK ZU ERZIELEN. SOBALD DIE BANK 17 ODER MEHR PUNKTE ERREICHT, WIRD DER GEWINNER ERMITTELT. DER SPIELER KANN SEINE HAND AUCH AUFGEBEN UND DAS SPIEL DAMIT FRÜHZEITIG BEENDEN.

AKTIONSFELDER AUF DEM BILDSCHIRM:



BERÜHREN SIE DIESES FELD, UM NOCH EINE KARTE ZU ERHALTEN. DER WERT DER KARTE WIRD DEM WERT DER HAND HINZUGERECHNET. WENN DER NEUE WERT 21 ODER HÖHER ERGIBT, IST DIE HAND BEENDET.



BERÜHREN SIE DIESES FELD, UM DEN EINSATZ DER HAND ZU VERDOPPELN. DIE BANK GIBT DEM SPIELER DARAUFHIN NUR EINE NEUE KARTE UND DAS SPIEL IST AUTOMATISCH VORRÜBER.



BERÜHREN SIE DIESES FELD, UM EINE HAND ZU TEILEN. ES KÖNNEN NUR 2 GLEICHE KARTEN EINER START-HAND GETEILT WERDEN. EIN ZWEITER EINSATZ, GLEICH DEM ERSTEN EINSATZ, MUSS GETÄTIGT WERDEN. NACH DEM TEILEN DER HAND WIRD VON DER BANK JEWEILS EINE NEUE KARTE FÜR JEDE NEUE HAND GEGEBEN. DIE NEUEN HÄNDE WERDEN UNABHÄNGIG VONEINANDER GESPIELT. WENN ASSE GETEILT WERDEN, WIRD FÜR JEDES ASS NUR NOCH EINE NEUE KARTE GEGEBEN UND DAS SPIEL IST AUTOMATISCH VORRÜBER.



BERÜHREN SIE DIESES FELD, UM DIE AKTUELLE HAND ZU BEENDEN.



BERÜHREN SIE DIESE FELDER, UM EINE ANGEBOTENE VERSICHERUNG ODER FRÜHAUSZAHLUNG ZU AKZEPTIEREN ODER ABZULEHNEN.

EINE VERSICHERUNG WIRD ANGEBOTEN, WENN DIE ERSTE KARTE DER BANK EIN ASS IST. MIT EINER VERSICHERUNG WETTET MAN ALS SPIELER DARAUF, DASS DIE BANK EINEN "BLACKJACK" ERHÄLT. EINE VERSICHERUNG WIRD UNABHÄNGIG VON DER SPIELER-HAND BEWERTET. EINE VERSICHERUNG KOSTET DIE HÄLFTE DES URSPRÜNGLICHEN EINSATZES EINES SPIELERS.

EINE FRÜHAUSZAHLUNG WIRD ANGEBOTEN, WENN DIE ERSTE KARTE DER BANK EIN ASS IST UND DER SPIELER EINEN "BLACKJACK" HAT. DER SPIELER KANN DIE FRÜHAUSZAHLUNG AKZEPTIEREN UND GEWINNT DAS SPIEL DIREKT, ALLERDINGS MIT EINER NORMALEN AUSZAHLUNG (1:1). DER SPIELER KANN DIE FRÜHAUSZAHLUNG AUCH ABLEHNEN UND GEGEN DAS ASS DER BANK SPIELEN, UM EINEN HÖHEREN GEWINN FÜR EINEN "BLACKJACK" ZU ERZIELEN (3:2).

TASTEN:



1. EINSATZ WIEDERHOLEN
2. EINSATZ x2
3. REST



1. EINSATZ WIEDERHOLEN & HAND GEBEN
2. HAND GEBEN
3. KARTE

BEI FEHLFUNKTIONEN VERLIEREN ALLE SPIELE UND EINSÄTZE IHRE GÜLTIGKEIT