

### 3. КАРТОЧНАЯ ИГРА «БЛЭК ДЖЕК»

3.1. Цель игры - состоит в том, чтобы по определенным правилам набрать комбинацию карт с суммой очков максимально приближенной к 21, но не превышающей ее.

3.2. Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием (столешница стола оборудована специальным мягким подлокотником). На игровом покрытии стола размечено 7 игровых боксов.

3.3. Игра ведется шестью колодами карт без джокеров по 52 листа в каждой (312 карт). Все карты имеют свой номинал (количество очков). Карты достоинством от 2 до 10 оцениваются в количество очков соответствующее их номиналу, Валеты, Дамы и Короли оцениваются в 10 очков, Тузы могут участвовать в комбинации и как 1 очко, и как 11 очков в зависимости от желания игроков.

3.4. В игре могут участвовать от 1 до 7 игроков. Максимальное количество боксов, которое может участвовать в игре - семь. Один игрок может играть как на один бокс, так и на все семь боксов (при наличии свободных боксов за игровым столом).

3.5. Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.

3.6. Дилер обязан:

3.6.1. перед началом игры ознакомить игроков с правилами игры;

3.6.2. разминивать фишки (чипы);

3.6.3. осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигравшим ставкам;

3.6.4. перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки;

3.6.5. следить за ставками игроков;

3.6.6. информировать игроков о сумме выигрыша.

3.7. Инспектор обязан осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера, за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигравшим ставкам.

3.8. Перед началом игры дилер предлагает первому игроку удостовериться в полном наличии карт для чего раскладывает их на игровом столе поочередно по колодам рубашкой вниз (делает фан).

После этого карты переворачиваются и делается шаффл (карты тасуются). Перетасованные 6 колод предлагают срезать подрезной картой любому из игроков. Преимущество имеет игрок у которого ставка больше. При подрезке колоды перелистывать карты запрещается, в случае нарушения правила делается новый шаффл. Затем дилер сам срезает приблизительно 150 карт для игры. После шаффла и срезки колоды (перед раздачей карт) первые пять карт не играют (сжигаются). При смене дилера игра продолжается, но сжигается одна карта. После выхода первой карты на игровой бокс, игроки не имеют права добавлять и убирать свои ставки на боксе. Игрокам запрещается убирать фишки, находящиеся на боксах, до окончания оплаты выигрышных боксов, а также запрещается трогать карты руками. В случае, если игрок считает, что в шузе имеет место нехватка карт, менеджер может принять решение о замене полного комплекта карт. Карты в присутствии игрока не пересчитываются.

3.9. Дилер раздает карты из шуза, который располагается в левой стороне игрового стола.

После каждой раздачи карты складываются в правой части игрового стола в уголок.

3.10. Чтобы принять участие в игре, необходимо сделать ставку на бокс. За игровым столом всего семь боксов. Каждый игрок может делать ставки на любом количестве свободных боксов, соблюдая размеры минимальных и максимальных ставок для данного игрового стола.

После того, как ставки сделаны, дилер раздает в открытую по две карты на каждый играющий бокс и одну себе. Игра ведется с каждым боксом отдельно. Дилер предлагает

карту игроку за первым играющим боксом и держит руку только перед тем боксом, на котором ведется игра. Игрок четко вслух (в некоторых случаях понятным жестом) сообщает дилеру о желании взять еще карту или играть на уже имеющихся. Игрок может набирать карты на свой бокс до тех пор пока либо не посчитает достаточным количество набранных очков, либо не получит количество очков больше 21 – «перебор». Если игрок набирает «перебор», то дилер забирает ставку с его бокса и карты. Ставка считается проигравшей. После этого дилер переходит к следующему играющему боксу. При этом игрок может и не набирать на бокс карты, если считает, что на двух уже имеющихся на боксе картах набранных очков достаточно. Игрок не может взять еще одну карту, если сумма его карт уже составляет 21 очко. Когда все игроки набрали на своих боксах достаточное, по их мнению, количество очков, дилер начинает набирать карты себе. Дилер обязан брать себе еще карту, если у него количество очков меньше 17, и обязан прекратить набор карт, если у него количество очков больше или равно 17. Если дилер набирает «перебор», то все оставшиеся после набора карт играющие боксы считаются выигравшими.

3.11. После набора карт дилер сравнивает свое количество набранных очков с количеством очков, набранных игроками по каждому боксу в отдельности. Если количество очков дилера больше количества очков игрока за играющим боксом, то ставка за этим боксом считается проигравшей, и дилер ее забирает. Если количество очков, набранных дилером, меньше количества очков, набранных игроком на его боксе, то бокс считается выигравшим. Ставки на выигравших боксах оплачиваются 1:1. В том случае, когда количество очков, набранных дилером, и количество очков, набранных игроком на его боксе, равны, ставка игрока не забирается и не оплачивается.

3.12. При раздаче карт может случиться и так, что на играющем боксе сумма очков на двух первых картах может составить 21 очко. Такая комбинация называется «Блэк Джек», состоит из Туза и «десятки» и оплачивается 3:2. Если у дилера в этот момент открытая карта не «десятка» и не Туз, у него возможности получить при наборе карт равнозначный «Блэк Джек», то выигрыш дилер выплачивает сразу же, не дожидаясь окончания набора карт на других боксах. Если же в данной ситуации у дилера открытая карта Туз, то он предлагает игроку, на боксе которого Блэк Джек, «равные деньги». То есть дилер готов оплатить игроку выигрыш по Блэк Джеку в соотношении 1:1, не дожидаясь набора карт крупье. В этом случае игрок может не рисковать и получить выигрыш, пусть даже меньше, чем предполагал.

### 3.13. Сплит (Split)

Если на играющем боксе первые две карты по номиналу вышли одинаковые, то игрок может сделать «Сплит». Это означает, что карты на этом боксе будут разделены, на каждую карту раздается еще по одной, и игрок получит на одном боксе две независимые ставки, на каждой из которых он может по отдельности набирать карты. Для этого необходимо доставить на бокс ставку, равную первоначальной. Однако, при «сплитовании» Блэк Джека уже быть не может. Например, игрок сделал «Сплит» на 20-ти очках («десять» и «десять»). После чего, второй картой на одну из «десяток» вышел Туз. Эта комбинация будет считаться как 11 или 21 очко, но никак не Блэк Джек. Причем, если игрок делает «сплитование» на Тузах, то крупье на каждый Туз может положить только по одной карте. Карты при «сплитовании» могут быть разделены только три раза (игрок имеет право создать только четыре комбинации).

### 3.14. Дабл (Double)

На любые две первые карты своего бокса игрок может сделать "Дабл" - удвоение первоначальной ставки. «Дабл» чаще всего делается в ожидании такой третьей карты, которая выгодно дополняет уже имеющееся количество очков на играющем боксе. Для этого игрок добавляет на бокс ставку равную первоначальной. «Дабл» нельзя сделать, если на

боксе вышел Блэк Джек. На «Дабл» игрок может получить только одну дополнительную карту независимо от ее достоинства.

### 3.15. Саренде (Surrender)

Если игроку не нравится количество очков на первых двух картах его бокса, то за половину ставки он может отказаться от игры на этом боксе. Такой отказ от игры называется «Саренде». Например, у игрока на боксе «десятка» и 4, что в сумме составляет 14 очков. У дилера – «десятка». Вероятность того, что дилер наберет себе больше, чем игрок, более высокая, поэтому, возможно, лучше проиграть половину ставки, чем всю. Однако «Саренде» можно сделать не всегда, а только до выхода третьей карты на бокс. Таким образом, «Саренде» при «сплитовании» и «дабле» уже сделать невозможно. Если первая карта дилера – Туз, игрок не может сделать «Саренде». Дилер не обязан предлагать «Саренде».

### 3.16. Страховка (Insurance)

Если у дилера открытая карта - Туз, то игрок может застраховать свой бокс от возможного Блэк Джека у дилера. Сумма страхования может быть до половины суммы ставки на боксе. Сумма страховки ставится перед играющим боксом на линию страховки с надписью "insurance pays 2 to 1". Если у дилера выпадает Блэк Джек, то ставка на боксе проигрывает, но страховка будет оплачена в соотношении 2:1.

Но страхованию не подлежит Блэк Джек на боксе игрока. В этом случае игроку могут быть предложены лишь "равные деньги". Также если игрок застраховал, например, две "десятки" и решил сделать на этом же боксе "Сплит", страховка остается только за первоначальной ставкой на данном боксе.

Или, например, если игрок застраховал свой бокс и решил сделать на нем же "Дабл", он не сможет увеличить размер страховки на этом боксе, как увеличил первоначальную ставку на боксе.

В том случае, если игрок страхует свой бокс от Блэк Джека у дилера, а дилер Блэк Джек себе не набирает, то "Страховка" проигрывает.

3.17. Игра заканчивается после выхода подрезной карты. Затем дилер делает новый шаффл.