# **SOIREE CASINO BLACK JACK**

- Partager par email
- <u>Imprimer</u>
- PD
- Lien de la page

Le but du Jeu consiste à réaliser 21 points ou "Black Jack" avec ses deux premières cartes.

## LE PRINCIPE GENERAL

Le joueur joue contre le Croupier de manière à totaliser en final un score supérieur à celui-ci. Pour cela, il peut demander une ou plusieurs cartes supplémentaires afin de s'approcher le plus près possible du score idéal de 21 points sans jamais le dépasser.



## **VALEUR DES CARTES**

- Les As comptent pour 1 ou pour 11

- Les Rois, Dames et Valets pour 10
- Les autres cartes pour leur valeur nominale.

## **GAINS**

Le "Black Jack", un As avec une Figure ou un dix, est payée 3 pour 2. (Egalité si le Croupier a aussi un "Black Jack"). Un score supérieur à la Banque est payé une fois la mise.



#### **DOUBLER**

Si les deux premières cartes d'un joueur totalisent 9, 10, 11 points celui-ci peut doubler sa mise, mais il ne peut alors tirer qu'une carte.

#### **PAIRES**

Si les deux premières cartes d'un joueur sont identiques, il peut alors doubler sa main. S'il sépare une paire d'As, il ne peut tirer qu'une seule carte par As. Si c'est une Figure ou un dix qui sort, son jeu sera pas considéré comme un "Black Jack" et lui sera payé une fois sa mise.

## **ASSURANCE**

Lorsque la première carte du Croupier est un As, le joueur peut s'assurer contre la possibilité pour le Croupier de réaliser un "Black Jack". Il dispose donc sur la ligne "Assurance", face à son jeu, une mise égale à la moitié de la mise initiale.



Vous aimerez aussi :

## **ROUE DE LA FORTUNE**



**SOIREE CASINO BOULE** 



TRIO JAZZ de LUXE : Orchestre Evénementiel Soirée Cocktail Mariage



SOIREE CASINO ENTREPRISE Baccara Chemin de Fer



LES RIEN NE VA PLUS: casino poker et tricheurs



**DECO LAS VEGAS CASINO 2** 



SWING en SMOKING pour NUIT BLANCHE : JAZZ MILORD



JEU DERBY TURF Course Hippique à louer

**Source URL:** https://www.monicamedias.com/soiree-casino-black-jack.html