

## ***Black jack Poker et paires***

Pourquoi vous limiter à une main de black jack lorsque vous pouvez jouer au ***Black jack Poker et paires***? Rehaussez votre expérience de black jack avec de palpitantes mises secondaires : Poker et paires. Jouez jusqu'à trois mains à la fois et multipliez vos chances de gagner gros! Placez vos mises favorites sur chaque main : mises partagées, mises doublées, et mises assurées. Un tout autre niveau de jeu vous attend. Votre table est prête.

- [Comment miser](#)
- [Comment jouer](#)
- [Options](#)
- [Autres règlements](#)
- [Informations supplémentaires](#)

### **Comment miser**

Appuyez sur le sélecteur de jetons dans le coin inférieur droit afin de choisir la valeur d'un jeton.

Appuyez sur une ou plusieurs zones de mise sur le tapis pour placer une mise.

Les commandes suivantes sont disponibles durant la partie :

- **DISTRIBUER** - Appuyez sur ce bouton pour commencer une partie. Placez la mise minimale afin de pouvoir jouer.
- **DOUBLER LA MISE** - Appuyez sur ce bouton pour doubler la mise actuelle.
- **MISER À NOUVEAU** - Appuyez sur ce bouton pour jouer de nouveau votre mise précédente.
- **REMISER ET DISTRIBUER** - Appuyez sur ce bouton pour jouer de nouveau votre mise précédente et commencer une partie en une seule action.
- **NOUVELLE PARTIE** - Appuyez sur ce bouton pour retirer votre mise de la table en vue d'une nouvelle partie.
- **EFFACER** - Appuyez sur ce bouton pour retirer votre mise de la table.
- **ANNULER** - Appuyez sur ce bouton pour retirer la toute dernière mise de la table.
- **REMISER X2** - Appuyez sur ce bouton après une partie pour doubler la mise de la partie précédente.

[ [haut](#) ]

### **Comment jouer**

#### ***Black jack Poker et paires***

Le but du jeu ***Black jack Poker et paires*** est d'obtenir une meilleure main que celle de la maison. La valeur de chaque main est déterminée par la somme de chacune de ses cartes. Toutes les figures ont une valeur de 10, les as valent 1 ou 11, et les autres cartes ont leur valeur

nominale. Si la valeur de la main excède 21, cette main fait « de trop » et perd automatiquement. Les as valent 11, sauf si cette valeur ferait de trop.

### Obtenir un black jack

La maison et chacun des joueurs reçoivent deux cartes initiales (seulement dans les zones où des mises ont été placées). La maison reçoit une carte face visible et une carte face cachée. Si la maison ou vous recevez deux cartes initiales totalisant 21, cette main constitue un « black jack ».

Qui a un black jack	Résultat
Joueur	Vous gagnez automatiquement et vous recevez un paiement de 3 à 2 sur votre mise principale.
Maison	La maison gagne automatiquement, et vous perdez votre mise principale.
La maison et le joueur	C'est une égalité; vous récupérez votre mise.

### Assurance black jack

Une assurance contre un black jack vous est offerte lorsque la carte face visible de la maison est un as. Si vous acceptez la mise d'assurance, une autre mise correspondant à la moitié de votre mise principale est placée avant d'avoir vérifié si la main de la maison constitue un black jack ou non.

Main de la maison	Résultat de la mise principale	Résultat de la mise d'assurance
Black jack	Perdue	Payée 2 à 1
Aucun black jack	Reste active	Perdue

Si la carte face visible de la maison est une carte valant 10, la carte face cachée est vérifiée sans possibilité d'assurance.

### Jouer une main

Si personne n'obtient de black jack, vous pouvez essayer d'améliorer vos chances en jouant votre main. Selon vos cartes, vous pouvez choisir parmi les commandes suivantes :

- **TIRER** - Appuyez sur ce bouton pour demander une autre carte pour votre main. Vous pouvez continuer de tirer des cartes jusqu'à ce que votre main atteigne 21 ou plus. Vous pouvez aussi choisir de rester et ne recevoir aucune autre carte. Si votre main atteint 21, vous restez automatiquement. Si votre main fait de trop, toutes les mises placées sur cette main sont perdues.
- **RESTER** - Appuyez sur ce bouton pour signifier que vous ne voulez pas de cartes supplémentaires pour cette main.
- **PARTAGER** - Cette commande est disponible si les deux premières cartes de votre main ont la même valeur. Appuyez sur ce bouton pour partager vos cartes en deux mains séparées et pour placer une mise supplémentaire correspondant à votre mise principale. Les as partagés ne reçoivent qu'une seule carte supplémentaire par main partagée. Vous pouvez repartager une fois par main partagée, sauf pour une paire d'as.

- **DOUBLER** - Cette commande est disponible pour les deux premières cartes de toute main. Appuyez sur ce bouton pour doubler votre mise principale et pour tirer une seule carte supplémentaire. Vous pouvez doubler sur les deux premières cartes d'une main partagée, sauf pour une paire d'as.

Lorsque vous avez terminé de jouer toutes les mains, la maison révèle sa carte face cachée et tire des cartes jusqu'à ce que la valeur de sa main atteigne ou dépasse 17. Si la main de la maison dépasse 21, la maison fait de trop, et toutes vos mains qui n'ont pas fait de trop gagnent. Sinon, la main de la maison est comparée à chacune de vos mains qui n'ont pas fait de trop. Lors de la comparaison, seules les valeurs les plus hautes mais inférieures à 21 sont utilisées pour chaque main. Toutes les mains gagnantes paient 1 à 1. Dans le cas d'une égalité, vous récupérez la mise de cette main.

### Mises secondaires - Poker et paires

Cette variante du jeu Black jack utilise les règles habituelles, mais elle comporte aussi deux mises secondaires excitantes. La première mise est obligatoire, c'est-à-dire que le joueur doit placer sa mise sur la case Black jack avant de pouvoir effectuer des mises secondaires.

#### Mise secondaire - Paires

Paires est une mise optionnelle qui permet au joueur de placer une mise distincte sur la possibilité que ses deux cartes forment une paire. Il existe trois sortes de paires, comme indiqué dans ce tableau. Les probabilités et les paiements sont les suivants :

Résultat	Paie
Paires de même sorte (même sorte, p. ex., 9p-9p, Aco-Aco)	30 à 1
Paire de couleur (même couleur, p. ex., 7p-7t, Qco-Qca)	10 à 1
Paire mixte (même valeur seulement, p. ex., 6p-6c, Kt-Kco)	5 à 1

Les abréviations suivantes sont utilisées dans les exemples : T = Trèfle, Ca = Carreau, Co = Cœur, P = Pique

#### Mise secondaire - Poker

Poker est une mise optionnelle basée sur les deux premières cartes du joueur, en plus de la carte visible de la maison. Les probabilités et les paiements sont les suivants :

Résultat	Paie
Brelan de couleur (p. ex., Qp-Qp-Qp)	100 à 1
Quinte (p. ex., 7ca-8ca-9ca)	35 à 1
Brelan (p. ex., 3ca-3co-3p)	33 à 1
Séquence (p. ex., 9t-10ca-Jco)	10 à 1
Couleur (p. ex., 2co-6co-10co)	5 à 1

Les abréviations suivantes sont utilisées dans les exemples : T = Trèfle, Ca = Carreau, Co = Cœur, P = Pique

[ [haut](#) ]

## Options

### Vitesse

- NORMALE - La vitesse normale fait jouer toutes les animations.
- TURBO - La vitesse turbo saute certaines animations.

### Son

- DÉSACTIVÉ - Désactive le son du jeu.
- ACTIVÉ - Active le son du jeu.

### Offre d'assurance

- NORMAL - L'assurance vous est offerte lorsque la carte face visible de la maison est un as.
- JAMAIS - L'assurance n'est jamais offerte.

**Sécurité** - Active/désactive (marche/arrêt) la mesure de sécurité qui affiche un avertissement lorsque vous tentez de tirer sur un 20 facile ou sur un 17 difficile ou plus.

[ [haut](#) ]

## Autres règlements

- La maison doit tirer sur un 16.
- La maison doit rester sur tous les 17. Ceci inclut les mains faciles où l'as vaut 11.
- Le joueur peut tirer un maximum de huit cartes par main. Un joueur ayant une main de huit cartes gagne automatiquement, peu importe le résultat de la main de la maison.
- Les cartes sont distribuées à partir de huit paquets de cartes à jouer standards, brassés avant chaque partie.
- Toute défectuosité annule jeux et paiements.

[ [haut](#) ]

## Informations supplémentaires

Conformément aux pratiques de jeux justes et équitables exigées dans la plupart des juridictions du monde, toutes les cartes proviennent d'un paquet standard qui a été aléatoirement brassé. Ainsi, la probabilité d'obtenir une carte est la même pour toutes les cartes d'un paquet donné. La probabilité d'obtenir un résultat particulier est toujours constante. Aucun facteur que ce soit n'a d'incidence sur le résultat d'une partie, que ce soit vos résultats précédents, vos mises, votre

solde, l'heure de la journée, le jour de la semaine, etc.

Par exemple, si le gros lot est gagné pendant une partie, la probabilité de gagner le gros lot lors de la partie suivante demeure la même. De la même façon, les parties perdues n'ont aucune incidence sur le résultat des parties à venir.

Le taux de retour attendu correspond au taux de retour théorique du jeu calculé sur un très grand nombre de parties jouées par plusieurs joueurs sur une longue période.

Le taux de retour obtenu par un joueur donné pendant une séance de jeu peut différer de façon importante de ce taux de retour moyen à long terme, que ce soit à la hausse ou à la baisse. Moins le nombre de parties jouées est élevé, plus l'écart entre le taux de retour théorique et le taux de retour réellement obtenu peut être important.

Lorsqu'un jeu comporte des aspects de stratégie, que ceux-ci touchent le jeu principal ou le ou les jeux bonis, le calcul du taux de retour théorique tient également compte des choix corrects des joueurs.

#### Propriété intellectuelle

© 2017 IGT. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce utilisées dans ce jeu appartiennent à IGT ou à ses filiales, ne peuvent être utilisées sans permission, et lorsqu'elles sont suivies d'un ®, elles sont enregistrées au Bureau américain des brevets et des marques.

[ [haut](#) ]

[ [fermer la fenêtre](#) ]

Dernière mise à jour 13 novembre 2019