

Black Jack

Příklad varianty hry pro 2 až 6 hráčů:

Druh karet: Žolíkové (francouzské), používá se i více balíčků

(Hodnoty: A=1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, J=10,Q=10,K=10,A=11 Výjimka: dvě esa mají součet 12 (11+1))

Cíl hry: Dosáhnout součtu hodnot karet, který se nejvíce blíží součtu 21 a přesahuje hodnotu karet bankéře.

Nejprve hráči vsadí. Pak začne bankéř (= krupiéř) rozdávat podle směru hodinových ručiček ze svého pohledu karty hráčům. Nejprve každému po jedné, včetně sebe, ve druhém kole jen hráčům. Na začátku hry tedy každý hráč obdrží dvě karty a bankéř pouze jednu. Pravidla se mohou lišit v tom, zda se karty rozdávají každému "tajně", nebo zda se jsou pokládány aversem vzhůru. Hráči se pak mohou rozhodnout, zda chtějí další kartu, či nikoliv. Je důležité přiblížit se nejvíce ze všech hodnotě 21. Ale pozor, hráč, který má v ruce součet karet větší než 21 je tzv. „trop“ neboli „přes“. Vždy je tedy nutné pečlivě zvažovat, zda si další kartu vyžádat nebo ne. Eso (A) se může počítat podle vlastního uvážení za 1 nebo za 11. Hráč, který je „trop“, vždy prohrává a to i tehdy, pokud je „trop“ i bankéř. To znamená, že blackjack upřednostňuje bankéře. Pokud má hráč i bankéř shodný počet bodů, hra končí nerozhodně (nikdo nevyhrává). Každý hráč hraje samostatně proti bankéři, což znamená, že je možné, aby v průběhu jedné hry bankéř s některými hráči vyhrál, s některými prohrál a s jinými třeba remizoval. Pořadí při hře je takové, že bankéř nejprve podle pokynů obslouží požadavky hráčů na přidání karty (vždy po jedné dokola). Když všichni již mají dostatek (případně vypadli, protože přesáhli součet 21), rozdá bankéř další karty i sobě a podle výsledku vyplatí sázky nebo sebere prohrávající vklady. Bankéř má ovšem přesně stanovená pravidla, jak hrát. Pokud je součet bankéře do 16ti, musí vždy vzít další kartu, pokud je 17 a výše, nesmí brát další kartu a musí zůstat stát. Pokud má krupiéř blackjack, prohrávají svou sázku všichni hráči s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack – ti končí nerozhodně (stand off). Mohou se používat (ale také nemusí) následující doplňková ustanovení:

Doplňková ustanovení

Pouze jedna karta na rozdělené eso

(Hraje-li hráč "split" s dvěma esy, vydá krupiéř na každé eso pouze jednu kartu a hra končí.

Eso se tedy vždy počítá za 11.)

Vícenásobný split

(Rozdělí-li hráč hru na dvě karty a v následujícím tahu obdrží opět kartu stejné hodnoty, může ve splitu pokračovat. Hra se tedy rozdělí na tři samostatné hry.)

Omezení double

(Zdvojnásobení hry je povoleno pouze při určité kombinaci karet (například pouze při součtu 9, 10 nebo 11).)

Double po split

(Zdvojnásobení hry nemusí být povoleno v případě, že se hraje rozdělená hra.)

Zákaz split na desítku

(Hráč nesmí rozdělit hru na dvě desítkové karty (např. Jack a Queen). Je to myšleno jako ochrana hráče, protože 20 je považováno za velmi dobrou hodnotu, kterou se nedoporučuje rozdělovat.)

Blackjack je jednou z nejrozšířenějších her v casinech po celém světě. Před usednutím ke hře v casinu je vhodné znát tyto pojmy a situace:

Black Jack

Má-li hráč dvě karty, které jsou kombinací esa a jakékoliv karty s hodnotou 10, má black jack. Stává se automaticky vítězem (s výjimkou situace, kdy také krupiér má black jack, pak končí hra nerozhodně). Hráč dostane vyplaceno jako výhru 1,5 násobek své sázky.

Double

V případě situace, kdy je počáteční kombinace karet pro hráče výhodná, je možné zdvojnásobit sázku. Krupiér vydá hráči pouze jednu další kartu a hra končí. Hra se nejčastěji zdvojnásobuje v případě, že má hráč v ruce součet 9, 10 nebo 11.

Split

Pokud má hráč první dvě karty stejné hodnoty, může zdvojnásobit sázku a rozdělit hru. Pak se v podstatě hrají dvě samostatné hry. Přijde-li ještě třetí karta stejné hodnoty, je dále možné pokračovat v rozdělování a hrát ještě třetí hru. Rozdělují-li se však esa, krupiér na každé eso vydá pouze jednu další kartu a hra končí. Pozor - pokud hráč dostane na rozdělené eso desítku, nepočítá se výsledek jako black jack, ale pouze jako 21.

Stand off

Pokud po ukončení hry má hráč stejný součet jako krupiér, hra končí nerozhodně. Nikdo neprohrál ani nevyhrál. Krupiér sázku vrátí a je možné ji použít do další hry.

Pojištění

Pokud má krupiér jako první kartu eso, může nastat situace, že v dalším tahu získá jako druhou kartu desítku a docílí tak black jack. Proti této variantě je možné se pojiřit. K tomu je vyhrazeno zvláštní pole pro pojištění (Insurance Pays 2:1), kam může hráč vsadit až polovinu své sázky. Pokud krupiér skutečně docílí black jack, vyplatí sázku na pojištění v poměru 2 : 1. Při maximálním pojištění tak hráč nemusí v konečném součtu prohrát vůbec nic. Pro hráče, kteří nepočítají karty, je pojištění nevýhodné. Poměr desítek ke kartám odpovídá pojišťovacímu poměru 9:4. Pojišťovací poměr 2 : 1 tedy poskytuje mírnou výhodu krupiérovi.

Even money

Nastane-li situace, že hráč docílí black jack a současně krupiér má jako první kartu eso, nabízí krupiér even money. Nabízí hráči okamžitou výplatu výhry v poměru 1 : 1 (namísto obvyklého poměru 3 : 2 pro black jack). V případě, že hráč tuto nabídku přijme, vyhne se tak nebezpečí, že i krupiér dosáhne black jack a hra dopadne nerozhodně ("stand off"). Pokud hráč přijme nabídku even money, má to stejný efekt, jakoby si koupil pojištění proti black jacku krupiéra. Když hráč nepočítá karty a nezná skutečný poměr desítek ve hře, je tato nabídka nevýhodná.