

Black Jack

Spielregeln

Der Spieler spielt gegen die Bank und versucht, mit seinen Karten 21 Punkte zu erreichen oder an diesen Wert so nahe wie möglich heranzukommen, ohne ihn jedoch zu überschreiten.

Dabei zählen **Asse 1 Punkt oder 11 Punkte** (nach Wahl des Spielers), **Bilder 10 Punkte** und alle anderen Karten ihren **aufgedruckten Punktwert**.

Nachdem die Einsätze getätigt sind, gibt der Croupier die Spielkarten offen aus; im Uhrzeigersinn zuerst eine an jeden Spieler, zuletzt eine an sich selbst. Danach erhält jeder Spieler in der gleichen Reihenfolge, wieder offen, eine zweite Karte.

Hat der Spieler BLACK JACK (ein Ass mit einem Bild oder einer Zehn), so wird im Verhältnis 3 : 2 ausbezahlt, es sei denn, der Croupier kann mit einem BLACK JACK gleichziehen ("stand off", en carte, égalité). In diesem Falle gewinnt der Einsatz nicht, geht aber auch nicht verloren; der Spieler kann diesen Einsatz stehen lassen, in seiner Höhe verändern oder zurückziehen.

Erreicht der Spieler kein BLACK JACK, so versucht er mit weiteren Karten so nahe wie möglich an den Punktwert 21 heranzukommen. Mit der Erklärung "Karte" fordert er beliebig viele Karten. Mit dem Ausdruck "nein" gibt er zu verstehen, dass er keine weiteren Karten wünscht.

Der Croupier darf bei einem Punktwert von 17 oder mehr nicht mehr ziehen, bei einem Punktwert von 16 oder weniger muss er ziehen.

Liegt der Spieler mit seinem Punktwert näher an 21 als der Croupier, gewinnt der die Höhe seines Einsatzes. Ist der Punktwert seiner Karten niedriger als der des Croupiers, verliert er seinen Einsatz.

Ergibt sich eine Punktgleichheit (stand off), so kann der weder gewinnende noch verlierende Einsatz beliebig verändert werden.

Überschreitet der Spieler während des Kartenziehens den Punktwert 21, verliert er sofort.

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

Verdoppeln (Doubling)

Ergeben die ersten beiden Karten des Spielers einen Punktwert von 9, 10, oder 11, so kann er seinen Einsatz verdoppeln, erhält aber nur noch eine Karte.

Teilen (Splitting)

Erhält der Spieler mit den ersten beiden Karten zwei Karten mit gleichen Ziffern, Werten oder Bildern, kann er sie teilen und damit eine zweite "Hand" bilden. Er muss dann auf die zweite "Hand" einen weiteren Einsatz in der Höhe des ursprünglichen Einsatzes bringen und erhält für jede "Hand" beliebig viele Karten. Teilt der Spieler zwei Asse, erhält er auf jedes Ass nur eine zusätzliche Karte. In einem geteilten Spiel ergibt ein Ass mit einer 10 (zehn) oder einem Bild kein BLACK JACK, sondern den Gesamtwert 21.

Versicherung (Insurance)

Der Spieler kann sich gegen einen BLACK JACK der Bank versichern, wenn der Croupier mit seiner ersten Karte ein Ass hat. Er muss hierzu einen Betrag in Höhe der Hälfte seines Spieleinsatzes auf die Versicherungslinie setzen. Ergibt sich für die Bank ein BLACK JACK, wird auf den Versicherungseinsatz im Verhältnis 2 : 1 ausbezahlt, erreicht die Bank einen BLACK JACK, ist der Versicherungseinsatz verloren. Eine Versicherung ist auch nach Verdoppelung oder Teilung möglich.

Box oder Hand

In einer Box können mehrere Spieler Einsätze tätigen, der Gesamtwert der Einsätze darf jedoch das für diesen Tisch festgesetzte Maximum nicht überschreiten. Der sitzende Spieler (Box-Inhaber) bestimmt allein über den Spielablauf; die mitspielenden, stehenden Spieler sind unabhängig von der Höhe ihrer Einsätze an die Entscheidungen des Box-Inhabers gebunden.

Ratschläge (wie z.B. ziehen, bleiben, teilen, verdoppeln) sind den stehenden Mitspielern grundsätzlich nicht erlaubt.

BLACK JACK ist ein Kartenspiel, dessen Grundsystem im Europa schon lange als "17 und 4" bzw. als "21" bekannt ist. Die Form jedoch, in der es jetzt in den Spielbanken angeboten wird, kommt aus den Vereinigten Staaten von Amerika.

Gespielt wird BLACK JACK mit mehreren Kartenspielen zu 52 Blatt. Vor Spielbeginn mischt der Croupier (bei diesem Spiel auch "Dealer" genannt) die Karten und lässt sie von einem Spieler mit einer neutralen Karte schneiden. Bevor der Croupier die Karten in einen Schlitten gibt, trennt er mit einer neutralen Karte einen Teil des Kartenpaketes ab. Erscheint die neutrale Karte während der Kartenausgabe, wird nurmehr das begonnene Spiel beendet, dann neu gemischt.