

Bonuswetten

Zusätzliche Gewinnchancen mit Ihren beiden ersten Karten - unabhängig vom restlichen Spielverlauf.



Red Bonus

– «Red Pair» Zwei Karten mit dem gleichen Kartenwert in der Farbe Rot.



– «Double Red» Zwei rote Karten.

«Double Red» wird im Falle eines «Red Pair» nicht zusätzlich ausbezahlt – keine Kumulation.



Black Bonus

– «Black Pair» Zwei Karten mit dem gleichen Kartenwert in der Farbe Schwarz.



– «Pair» Zwei Karten mit dem gleichen Kartenwert.



– «Double Black» Zwei schwarze Karten.

«Pair» und «Double Black» werden im Falle eines «Black Pair» nicht zusätzlich ausbezahlt – keine Kumulation.

Es ist möglich **beide Bonuswetten** gleichzeitig zu spielen. Im Falle einer Auszahlung eines «Red Pair» (Red Bonus) wird dann auch das «Pair» (Black Bonus) ausbezahlt.

Auszahlungsquoten für die Bonuswetten:

Red Bonus ●

Red Pair 30:1
Double Red 3:2

Black Bonus ●

Black Pair 10:1
Pair 3:1
Double Black 3:2

Sonstiges

Sie können an den Spieltischen Ihre Einsätze mit Chips tätigen. Geldscheine wechseln unsere Mitarbeiter am Spieltisch gerne in Chips um. Fremdwährungen können Sie ausserdem jederzeit an der Kasse gegen Chips eintauschen.

Angaben zu den Minimum- und Maximum-Einsätzen finden Sie an jedem Spieltisch angeschrieben.

Gültig im Rahmen der Besuchs- und Spielordnung, Änderungen vorbehalten. Die Entscheidung der Direktion ist endgültig.

Black Jack

CHALLENGE

Grand Casino St. Gallen AG · St. Jakob Strasse 55 · CH-9000 St. Gallen
www.swisscasinos.ch

Schaffhausen · St. Gallen · Pfäffikon-Zürichsee

Black Jack Challenge



Black Jack Challenge

Dezember 2009 ©Swiss Casinos Services AG



SWISS CASINOS
St. Gallen

«Mit Geschick und Glück zum Pot!»

Vademecum für Spass bei der Black Jack Challenge

Black Jack Challenge zu spielen macht Spass: Nehmen Sie Platz und tauchen Sie ein in die faszinierende Welt unseres Casinos. Haben Sie Fragen? Sprechen Sie uns an! Wir freuen uns, Ihren Aufenthalt bei uns zu einem Erlebnis zu machen. Und wer weiss: Vielleicht haben Sie ja gerade heute eine Glückssträhle!

Spielfeld

- Gespielt wird Black Jack Challenge an einem halbrunden Tisch mit **2 bis 7 Spielteilnehmern** und **einem Kartendeck** bestehend aus 52 Karten.
- Pro Spiel werden Einsätze auf «**Ante**» und «**Red Bonus**» oder «**Black Bonus**» gespielt.
- Gespielt wird mit einer **verdeckten** und einer **offenen** Karte. Falls erwünscht kann jeweils mit einem weiteren Einsatz auf bis zu zwei «**Gemeinschaftskarten**» gesetzt werden.
- **Spielgegner** sind die anderen Mitspieler; mit Ausnahme der Bonuswette.



Wert der Karten



– Von 2 bis zu 10 zählt der aufgedruckte Wert der Karte



– Jede Bildkarte zählt 10 Punkte



– Das Ass zählt 1 oder 11 Punkte

Spielregeln

- **Ziel des Spiels** ist es, mit dem eigenen Kartenwert (eine verdeckte und eine offene Karte) und wenn nötig mit bis zu zwei Gemeinschaftskarten der **Punktezahl 21** näher zu kommen als die Mitspieler, allerdings ohne diesen Wert zu überschreiten.
- Sämtliche Einsätze aus Ante und den Feldern **1** und **2** bilden den «**WAR Pot**».
- Der «**Button**» kennzeichnet, welcher Mitspieler sich als erster entscheiden muss. Der Button wandert nach jedem Spiel im **Uhrzeigersinn** zum nächsten Mitspieler; nicht bespielte Boxen werden übersprungen.
- Es gibt in jedem Fall nur **einen Gewinner**. Entweder der Mitspieler mit der Punktzahl, die am nächsten bei 21 liegt oder bei einem Gleichstand, der Mitspieler, der den «**Casino War**» gewinnt.
- Der Gewinner erhält den gesamten WAR Pot.
- Jeder Spieler **muss** einen Einsatz auf einer der **Bonuswetten** (Red Bonus oder Black Bonus) tätigen. Diese Einsätze und Auszahlungen werden alleine von der **Bank** geregelt.

Entgegen den üblichen Black Jack Regeln:

- Black Jack (Ass und ein Bild) ist dem Punktwert 21 gleichgestellt.
- Der Einsatz kann weder verdoppelt noch die Karten geteilt werden.
- Jeder Mitspieler hat sein eigenes Ante-Feld, andere Gäste können keine Einsätze auf diesem Feld tätigen.

Spielablauf

- Der Croupier eröffnet die **Setzphase**: Jeder Mitspieler legt seinen Einsatz auf Ante sowie mindestens auf eine Bonuswette.
 - Jeder Mitspieler erhält die **erste Karte offen**, die **zweite Karte verdeckt** aufgelegt.
 - Die beiden Gemeinschaftskarten (GK) werden verdeckt vor dem Croupier aufgelegt.
 - Jeder Mitspieler schaut sich nun die **verdeckte Karte** an und addiert die beiden Werte.
 - Der Mitspieler beim Button muss sich für die erste GK entscheiden. Indem er abwinkt bzw. «**Stay**» sagt oder auf **1** den **Einsatz in Höhe der Ante** setzt.
 - Nachdem sich alle Mitspieler entschieden haben, deckt der Croupier die erste GK auf.
 - Der Mitspieler beim Button muss sich für die zweite GK entscheiden. Indem er abwinkt bzw. «**Stay**» sagt oder auf **2** den **Einsatz in Höhe der Ante** setzt.
 - Mitspieler, welche sich nicht für die erste GK entschieden haben, dürfen nicht auf die zweite GK setzen und spielen somit nur mit ihren zwei ersten Karten.
 - Nachdem sich alle Mitspieler entschieden haben, deckt der Croupier die zweite GK auf.
 - Der **Croupier öffnet** alle verdeckten Karten auf dem Tisch in der Reihenfolge der Verteilung. Er ermittelt nun den allfälligen Gewinn auf den Bonuswetten und zahlt diese aus.
 - Der Croupier kontrolliert die Kartenwerte pro Mitspieler und vergleicht diese mit den Mitspielern.
 - **Kartenwerte über 21** quittiert er mit den Worten «**Bust**».
 - Die Einsätze der Mitspieler, die verloren haben, gehen in den WAR Pot.
 - Hat ein Mitspieler den **höchsten Kartenwert**, übergibt ihm der Croupier den **WAR Pot**.
 - Wenn zwei oder mehr Mitspieler den **gleichen höchsten Kartenwert** haben, wird um den WAR Pot gespielt. Der Croupier «verbrennt» eine Karte und legt jedem sich noch im Spiel befindenden Mitspieler eine Karte offen hin. Der Mitspieler mit der **höchsten Karte** (Casino War) gewinnt den **WAR Pot**.
 - Ist das Resultat noch nicht eindeutig, wird das Vorgehen mit denjenigen Mitspielern wiederholt, welche die höchsten Kartenwerte erzielten, bis ein eindeutiger Sieger feststeht.
 - Der Gewinner wurde ermittelt und es startet ein neues Spiel.
- Die Bank nimmt **keine Kommission/Rake** aus dem WAR Pot.