



BRANDENBURGISCHE
SPIELBANKEN

Viel Glück!

BLACK JACK

SPIELERKLÄRUNG



BLACK JACK DER GLÜCKSSPIELKLASSIKER

Black Jack ist das meist gespielte Kartenglücksspiel der Welt und vermutlich eines der ältesten Glücksspiele, die es heute noch gibt.

Die amerikanische Variante des Siebzehn und Vier ist eine Adaption des im 17. Jahrhundert erfundenen französischen Kartenspiels „Trente et un“. Wahrscheinlich erst Anfang des 20. Jahrhunderts kam Black Jack mit europäischen Emigrant:innen in die USA.

Kurze Zeit später gelangte das Spiel in die amerikanischen Casinos und war zu Beginn nicht sehr beliebt unter den Besucher:innen. Erst mit einem Bonussystem und diversen Marketingtricks, die auch den neuen Namen beinhalteten, wurde Black Jack in Las Vegas zum Erfolg und verbreitete sich schnell in die Casinos weltweit.

BLACK JACK DER GLÜCKSSPIELKLASSIKER

Was viele mit Black Jack verbinden und vor allem Hollywoodfilme thematisieren, ist das Kartenzählen. Dieser „Trick“ ist übrigens nicht illegal, kann aber ein Hausverbot einzelner Casinos nach sich ziehen. Allerdings ist das Zählen der Karten aufgrund der Nutzung mehrerer Kartendecks heutzutage praktisch nutzlos.

Zu vielen bekannten Mythen um Black Jack gehört auch, dass der Firmengründer von FedEx sein Unternehmen in den Anfangsjahren durch einen Gewinn in Las Vegas vor dem Ruin rettete.

Heute ist Black Jack eines der beliebtesten Tisch-Glücksspiele in Casinos weltweit.



BLACK JACK –
17 UND 4 AUF
AMERIKANISCH

JETONS UNSERE WÄHRUNGEN

Am Black Jack spielen Sie mit Jetons.

Sie können Ihr Bargeld an der Kasse oder am Spieltisch in Jetons wechseln. Ihre Jetons in Bargeld zu wechseln geht ausschließlich an der Kasse.



Glücksjeton:

Gilt an allen Tischen. Kann nicht in Bargeld getauscht werden. Wert ist als Zahl aufgedruckt.



Wertjeton:

Gilt an allen Tischen. Wert ist als Zahl aufgedruckt.



Turnierjeton:

Gilt nur für Turniere. Hat keinen Bargeldwert.

KARTEN IHRE WERTE

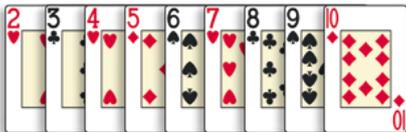
Black Jack wird mit bis zu sechs französischen Kartenspielen à 52 Karten gespielt. Welche Werte die einzelnen Karten haben, zeigen wir Ihnen hier.



Ein Ass zählt zunächst elf Punkte, sollte das zum Überkaufen führen, zählt es einen Punkt.



Zählt jeweils zehn.



Der aufgedruckte Wert zählt.

Die Karten werden immer in der Reihenfolge ihres Erscheinens gezählt und deshalb leicht versetzt übereinandergelegt.

DAS SPIELZIEL

Wenn Ihr **Kartenwert** am Ende des Spiels höher ist als der Kartenwert des Croupiers/der Croupière, ohne höher zu sein als 21, dann haben Sie **gewonnen**, Ihr Einsatz wird **verdoppelt**.

Haben Sie **mit zwei Karten 21**, dann haben Sie einen **Black Jack**: Sie erhalten das **1,5-Fache** Ihres Einsatzes dazu. Ein Black Jack ist höherwertiger als ein „normaler“ Kartenwert von 21.

Haben Sie **mehr als 21**, verlieren Ihre Karten sofort: Sie haben sich **„überkauft“**. Das gilt übrigens ebenso für den Croupier/die Croupière: Auch er/sie verliert, wenn er/sie sich mit mehr als 21 überkauft.

Sie haben auch dann verloren, wenn Sie am Ende des Spiels weniger haben als der Croupier/die Croupière.

Haben Sie Kartenwerte in **gleicher Höhe** wie die Bank, handelt es sich um einen **„Stand-off“**: Ihr Einsatz bleibt unberührt.

Auf der Ausklappseite am Ende des Heftes finden Sie eine Illustration dazu.

BEVOR ES LOSGEHT DAS MISCHEN

Bevor das Spiel starten kann, müssen alle Kartenspiele ausgiebig gemischt und entweder in einer automatischen Mischmaschine („Cardshuffler“) oder einem Kartenschlitten („Cardshoe“) bereitstehen.

Wird mit einem Schlitten gespielt und demzufolge per Hand gemischt, wird zusätzlich eine **Schneidekarte** („Cutting Card“) zufällig **vor das hintere Drittel** des Kartenstapels gesteckt: Sobald diese Schneidekarte dann gezogen wird, muss – nach Abwicklung des Spiels – neu gemischt werden.

Bei einem Cardshuffler werden nach dem Ende einer Spielrunde alle verwendeten Karten in die Mischmaschine gegeben und sofort wieder unter die Karten gemischt.



REGELN FÜR DIE BANK

Der Croupier/Die Croupière darf nicht wirklich mit Ihnen spielen: Ihm/Ihr ist genau vorgeschrieben, was er/sie zu tun hat – unabhängig davon, welche Karten die Gäste haben. Er/Sie muss so lange ziehen, bis er/sie **mindestens 17** oder mehr hat – danach darf er/sie nicht mehr ziehen.

Das heißt beispielsweise auch: Selbst, wenn Sie nur 15 hätten und der Croupier/die Croupière schon 16, so muss er/sie doch noch ziehen.

Natürlich endet das Spiel auch, wenn sich der Croupier/die Croupière **überkauft**: Alle Einsätze, die noch vorhanden sind, gewinnen dann.

Aber Vorsicht: Sie sind immer **vor** dem Croupier/der Croupière an der Reihe: Wenn Sie sich überkauft haben, verlieren Sie – selbst wenn sich im Anschluss auch der Croupier/die Croupière überkauft.

Wie viel zählen Sie?



61

DER SPIELBLAUF

DIE KARTENAUSGABE

Der Croupier/Die Croupière fordert mit den Worten: „**Ihre Einsätze, bitte!**“ zum Spiel auf, Sie setzen Ihre Jetons auf das entsprechende Feld und es kann losgehen: Zunächst erhalten jede Box, auf der sich Einsätze befinden, und der Croupier/die Croupière eine erste Karte, dann bekommt jede(r) eine zweite Karte.

Bitte fassen Sie die Karten und die getätigten Einsätze nie an – das darf nur der Croupier/die Croupière!

Wann immer die ersten beiden Karten einen **Black Jack** ergeben und die Bank weder ein Ass noch eine zehnwertige Karte hat, wird diese Box **sofort bezahlt**: Der Croupier/Die Croupière legt Ihren Gewinn als kleine Pyramide an Ihren Einsatz und sammelt danach Ihre Karten ein: „**Black Jack bezahlt.**“



Wie viel zählen Sie?

Dann werden – beginnend bei Box 1 – der Reihe nach alle bespielten Boxen „abgefragt“: Der Croupier/Die Croupière zeigt auf die Box und nennt den Kartenwert. Er/Sie möchte wissen, ob Sie zu Ihren zwei Karten noch eine weitere dazuhaben möchten oder ob Ihnen die beiden Karten reichen.

Falls Sie keine weiteren Karten wünschen, sagen Sie „**Rest**“, anderenfalls sagen Sie „**Karte**“. Er/Sie gibt Ihnen dann die nächste Karte und wartet erneut auf Ihre Ansage. Erst wenn Sie „Rest“ (englisch „sich ausruhen“) sagen, weiß der Croupier/die Croupière, dass Sie keine Karte mehr möchten, und wendet sich der nächsten Box zu. Um „resten“ zu können, müssen Sie einen Kartenwert von mindestens 12 haben.

DER SPIELBLAUF DIE AUSZAHLUNG

Sobald alle Boxen entsprechend bedient wurden, zieht der Croupier seine/die Croupière ihre Karten bis er/sie entweder mindestens 17 erreicht oder sich überkauft hat.

Steht der Kartenwert der Bank fest, werden die Boxen einzeln – beginnend mit Box 7 – bearbeitet: Einsätze, die verloren haben, werden eingesammelt, **Gewinne** werden ausbezahlt.

Dafür platziert der Croupier/die Croupière die Gewinne boxweise neben oder auf die Einsätze und **beendet** die Spielrunde mit den Worten: „**Alles bezahlt**“, um im gleichen Atemzug, zu den Einsätzen für das **nächste Spiel** aufzufordern: „**Ihre Einsätze, bitte.**“



Wie viel zählen Sie?

Sie haben einen Black Jack.

DER SPIELBLAUF DOPPELN

Unter bestimmten Voraussetzungen, die von Ihren beiden ersten Karten abhängen, können Sie Ihren Einsatz verdoppeln – Sie müssen es aber nicht!

Bilden Ihre beiden ersten Karten in ihrer Gesamtsumme die **Werte 9, 10 oder 11**, so dürfen Sie Ihren Einsatz **verdoppeln**. Aber Achtung: Sie erhalten dann nur noch **eine (!) Karte**.

Andere Gäste, die auf Ihrer Box mitspielen, können lediglich dann verdoppeln, wenn Sie verdoppeln – sie müssen es aber nicht. Gleichwohl erhält die Box nur noch eine Karte.

Übrigens: Ein Ass und eine zehnwertige Karte sind immer ein Black Jack und können nicht als „11“ gewertet werden. Der durch Verdopplung entstandene Box-Einsatz darf das Maximum überschreiten.



Ein Ass und eine 8 können Sie aber z. B. verdoppeln – Sie legen das Ass dann mit dem Wert 1 fest.

9 oder 19

DER SPIELABLAUF SPLITTEN

Sind Ihre beiden ersten Karten von **gleichem Wert** (Wert, nicht Bild – also auch verschiedene Bilder bzw. 10er), dürfen Sie **splitten** (teilen): Sie geben Ihren Einsatz in gleicher Höhe noch einmal dazu, die beiden Karten werden getrennt, und erhalten jeweils eine zweite Karte – Sie haben **aus einer Box zwei gemacht**. Jede dieser Boxen wird jetzt nach den ganz normalen Regeln weitergespielt.

Teilen (splitten) dürfen Sie **beliebig oft** – so lange die Karten es zulassen.

Mitspieler:innen auf Ihrer Box dürfen selbstverständlich **„mitsplitten“**, müssen es aber nicht tun. Wer nicht mitsplittet, spielt mit seinem/ihrer Einsatz auf der ersten Karte weiter und darf auch an in dieser Box eventuell noch folgenden Splits nicht mehr teilnehmen.

Teilen Sie **zwei Asse**, gilt: Sie erhalten auf jedes Ass nur eine weitere Karte! Bekommen Sie eine zehnwertige Karte dazu, so gilt das dann als 21, nicht als Black Jack.

Selbstverständlich können Sie **nach Teilungen** auch **doppeln**, sofern die beiden ersten Karten das erlauben.

DER SPIELABLAUF VERSICHERUNG

Erhält die Bank als **erste Karte ein Ass**, so können Sie sich gegen einen Black Jack der Bank **versichern**.

Die „Versicherungsprämie“ ist dabei festgelegt: jeweils die Hälfte Ihres Box-Einsatzes, der auf die „Insurance-Line“ gelegt wird.

Bekommt die Bank einen **Black Jack**, wird Ihre „Versicherungsprämie“ **2 : 1 ausgezahlt** – das heißt, Sie bekommen eine Auszahlung in Höhe Ihres ursprünglichen Einsatzes auf der Box.

Zieht die Bank keinen Black Jack, verliert die Versicherung. Das Spiel wird normal fortgesetzt.



SETZEN SPIELTISCH & SPRACHRECHT

An unseren Black-Jack-Tischen finden Sie sieben Sitzplätze, die wir als „**Boxen**“ bezeichnen. Die erste Box befindet sich ganz rechts, die siebte Box ganz links des Tisches. Wenn Sie auf einem dieser Stühle Platz nehmen, z. B. auf dem dritten Stuhl von rechts, dann sitzen Sie „auf Box 3“, sind „**Boxinhaber:in**“ und haben das **Sprachrecht**.

Ihren **Einsatz** platzieren Sie in dem runden Einsatzfeld mit dem Doppelkreis – in den beiden anderen **Einsatzfeldern** können andere Gäste ihre Einsätze platzieren, wenn Sie bei Ihnen mitspielen wollen.

Dabei gilt: Ganz egal, wer mit welcher hohen Einsätzen bei Ihnen mitspielt: Sie haben als Boxinhaber:in das **Sprachrecht**, das heißt, Sie alleine entscheiden über die Karten Ihrer Box.

Das gilt natürlich auch umgekehrt: Wenn Sie bei anderen in deren Box mitspielen, entscheidet auch dort allein der/die Boxinhaber:in über die Karten.

MITSPIELEN AUF LEEREN/MEHREREN BOXEN

Eine Box ist „**leer**“, wenn niemand auf dem dazugehörigen Stuhl sitzt. Wenn Sie alleine auf einer leeren Box Einsätze tätigen, entscheiden Sie über die Karten.

Spielen mehrere Spieler:innen auf einer leeren Box, hat derjenige/ diejenige Spieler:in das Sprachrecht, welche(r) **näher** an dieser Box sitzt. Bei gleicher Entfernung spricht der/die Spieler:in **rechts** von der Box. Um sich das Sprachrecht für eine Box zu sichern, empfehlen wir Ihnen, sich zu setzen.

Sie dürfen alle sieben Boxen bespielen, aber nur so, dass Sie höchstens für drei Boxen das Sprachrecht ausüben.

Sie spielen ganz **alleine**? Dann ist es erforderlich, dass Sie mindestens **zwei Boxen** bespielen.



MITSPIELEN

„ICH MUSS MAL WEG.“

Wenn der/die Boxinhaber:in „mal weg muss“ und kein anderer Gast auf seiner/ihrer Box mitspielt, so erhält er/sie automatisch Karten, bis ein Wert von **mindestens 12** erreicht ist. Danach werden keine weiteren Karten ausgegeben.

Spielen andere Boxinhaber:innen auf der Box mit, geht das **Sprachrecht** auf den/die Mitspieler:in über, der/die näher an dieser Box sitzt. Bei gleicher Entfernung spricht der/die Spieler:in rechts der Box.

Befinden sich nur Einsätze **stehender Mitspieler:innen** in der Box, hat zunächst der Gast das Sprachrecht, der/die den **zweiten Kreis** bespielt.



Wie viel zählen Sie?

8 oder 18

MAXIMUM & MINIMUM

Das **Minimum** pro Box an den verschiedenen Spieltischen beträgt **2 € bis 20 €**, das **Maximum 200 € bis 500 €**. Die jeweils aktuellen Minimum-/Maximumeinsätze werden im Rahmen der genehmigten Vorgaben durch die Spielbankleitung festgelegt.

Einsätze müssen durch das jeweilige Tischminimum teilbar sein.

Spielende Gäste haben pro bespielter Box mindestens das Minimum einzusetzen.

Spielen mehrere Gäste in einer Box, darf der Gesamtwert der Einsätze das Maximum der Box nicht überschreiten. Einsätze, die das Maximum überschreiten, werden – außen am Tischrand beginnend – in der Reihenfolge der Setzfeldkreise reduziert.



Wie viel zählen Sie?

Überkauft mit 23

ERGÄNZENDE REGELN

Jeder Gast erkennt mit der Entrichtung des Spieleinsatzes die Black-Jack-Spielregeln an.

Boxinhaber:innen dürfen in ihrer Entscheidung zum Spiel nicht beeinflusst werden. Ratschläge anderer Gäste (z. B. zu ziehen, zu „resten“, zu teilen oder zu doppeln) sind nicht gestattet.

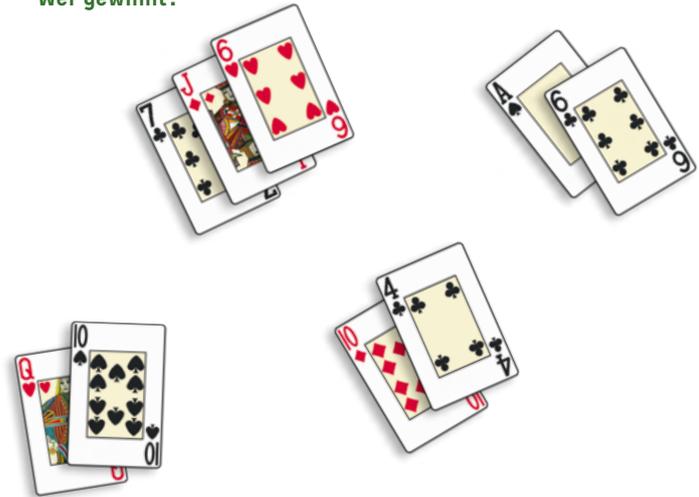
Die Einsätze müssen vor der Ausgabe der ersten Karte erfolgen. Einsätze, die nach der Ausgabe getätigt werden, spielen nicht mit. Im Falle einer Reklamation wird grundsätzlich nur die Aussage des betroffenen Gastes berücksichtigt. Andere Gäste der Spielbank sind nicht als Bezeugende zugelassen.

Spielgewinne, die von den Gästen nicht abgerufen werden oder für die kein(e) Gewinner:in zu ermitteln ist, verbleiben der Spielbank.

AUF & NEBEN DEM TISCH

Die Schlitze am Tisch sind einmal für die Aufnahme von Bargeld und einmal für das Trinkgeld (**Tronc**). Weil der Croupier/die Croupière das Bargeld, das er/sie beim Wechsel erhält, in diesem Schlitz versenken muss, kann er/sie Ihnen auch kein Bargeld zurückwechseln. Das machen Sie bitte an der Kasse.

Wer gewinnt?



Alle gewinnen, die Bank hat sich mit 23 überkauft.

Sicher und legal – verantwortungsvolles Spielen in Ihrer konzessionierten Spielbank. Personalausweis erforderlich. Ab 18 Jahren!

Lassen Sie Glücksspiel nicht zur Sucht werden. Wenn Sie Hilfe benötigen: Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Sie kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um das Thema Glücksspielsucht:

BZgA-Hotline: 0800 1372700 – kostenlos & anonym:
Montag bis Donnerstag 10:00 – 22:00 Uhr
Freitag bis Sonntag 10:00 – 18:00 Uhr