

RÈGLES DES JEUX

CASINO PRESTIGE



Casinogroup.fr by BE HAPPY – Tous droits réservés - ©2026

www.casinogroup.fr

www.behappy.events





LE BLACK JACK

L'objectif du jeu

À chaque partie, le joueur doit tenter d'obtenir une main dont la valeur est plus élevée que celle de la main du croupier, sans toutefois qu'elle excède 21.

Les cartes

Le black jack se joue avec 1 à 8 paquets de 52 cartes. Les as peuvent valoir 1 ou 11, les figures valent 10, et toutes les autres cartes possèdent leur valeur nominale. Si les deux premières cartes d'une main sont un as et un 10 ou un as et une figure, il s'agit d'un black jack, c'est-à-dire une main de deux cartes dont la valeur totale est de 21, pointage le plus élevé au black jack.



La Donne

Le croupier distribue les cartes à chaque joueur. Seul le croupier peut toucher aux cartes. Il distribue une carte à chaque joueur, puis s'en donne aussi une, celle-ci face visible. Le croupier distribue ensuite une deuxième carte à chaque joueur, puis s'en donne une deuxième, celle-ci face cachée.

Les Options

Dans la mesure où le croupier n'a ni un black jack ni encore dévoilé sa deuxième carte, le joueur peut notamment, s'il y a lieu :

- **TIRER** une ou plusieurs cartes supplémentaires pour améliorer sa main sans qu'elle dépasse 21;
- **ARRÊTER** s'il est satisfait de sa main;
- **PARTAGER**, c'est-à-dire séparer deux cartes d'une même valeur (ex : roi et 10, paire de 9) afin de jouer plus d'une main, et ce, jusqu'à un maximum de trois mains. Chaque main est ensuite jouée séparément. Dans le cas d'une paire d'as, le joueur ne peut partager qu'une seule fois et n'est autorisé à tirer qu'une seule carte additionnelle pour chaque main. Chaque fois que le joueur partage, il doit ajouter une mise d'un montant égal à sa mise initiale. Il ne peut y avoir de black jack avec une main partagée.
- **DOUBLER** sa mise, c'est-à-dire ajouter une mise d'un montant égal à la mise initiale sur une main de deux cartes, sauf si sa main forme un black jack. Le joueur peut également doubler sa mise initiale après un PARTAGE, et ce, pour chacune des mains ainsi partagées, sauf dans le cas d'une paire d'as.

Dans tous les cas, lorsque le joueur double sa mise, il obtient une seule et dernière carte.





LE BLACK JACK



La Stratégie Maison

Après avoir dévoilé sa carte cachée, le croupier complète sa main, au besoin, selon la stratégie de la maison, qui consiste, selon ce qui est indiqué à la table : Ici, à **TIRER** sur un total de 16 ou moins et à **ARRÊTER** sur un total de 17 (facile ou difficile) ou plus.

Main Soft

Il s'agit d'une main dans laquelle un as peut valoir à la fois 1 ou 11, sans toutefois que la valeur de la main excède 21.

Main Dure

Il s'agit d'une main sans as ou d'une main avec un as qui ne peut prendre que la valeur de 1.

4+ PAQUETS / LE DONNEUR TIRE SUR UN SOFT 17

		CARTE VISIBLE DU DONNEUR MAIN DURE										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
MAIN DURE DU JOUEUR	7	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	Toujours
	8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	Toujours
	9	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H	
	10	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H	
	11	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	Toujours
	12	H	H	S	S	S	H	H	H	H	H	
	13	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H	
	14	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H	
	15	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H	
16	S	S	S	S	S	H	H	H	H	H		
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	Toujours	
18	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	Toujours	
		CARTE VISIBLE DU DONNEUR MAIN SOFT										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
MAIN SOFT DU JOUEUR	13	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H	
	14	H	H	H	D	D	H	H	H	H	H	
	15	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H	
	16	H	H	D	D	D	H	H	H	H	H	
	17	H	D	D	D	D	H	H	H	H	H	
	18	D	D	D	D	D	S	S	H	H	H	
19	S	S	S	S	D	S	S	S	S	S		
		CARTE VISIBLE DU DONNEUR PAIRES										
		2,2	3,3	4,4	5,5	6,6	7,7	8,8	9,9	10,10	A,A	
PAIRE DU JOUEUR	2,2	P	P	P	P	P	P	H	H	H	H	
	3,3	P	P	P	P	P	P	H	H	H	H	
	4,4	H	H	H	P	P	H	H	H	H	H	
	5,5	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H	
	6,6	P	P	P	P	P	H	H	H	H	H	
	7,7	P	P	P	P	P	P	H	H	H	H	
	8,8	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Toujours
9,9	P	P	P	P	P	S	P	P	S	S		
10,10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	Toujours	
A,A	S	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Toujours	

H TIRE **S** RESTE **P** PARTAGE **D** DOUBLE



Les Paiements - Règles générales

La mise du joueur est **gagnante** si :

- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins et est supérieure à celle de la main du croupier;

ou

- la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins, tandis que celle de la main du croupier excède 21;

ou

- la valeur de la main du joueur est un black jack tandis que celle de la main du croupier n'est pas un black jack.

Si le joueur a un black jack, la mise est payée 3 à 2, sauf si le croupier a lui aussi un black jack. Toute autre mise gagnante est payée 1 à 1.

La mise du joueur est **nulle** si le joueur a un black jack alors que le croupier a aussi un black jack. Il en va de même si la valeur de la main du joueur est de 21 ou moins et qu'elle est égale à la valeur de la main du croupier.

La mise est **perdante** si la valeur de la main du joueur excède 21. Elle est également perdante si la valeur de sa main est inférieure à la valeur de la main du croupier si cette dernière n'excède pas 21.

