

Classic PUNTO BANCO



Priročnik za igro

1. Splošna pravila igre

Igra se odvija s šestimi snopiči po 52 kart. Izplačila za zmagovalne kombinacije na poljih PUNTO in BANCO se izplačujejo v razmerju 1 : 1, na polju egalite za neodločen izid pa v razmerju 8 : 1. Pri izplačilu stav na polju BANCO igralnica zadrži 5 % provizije od zneska izplačila.

2. Igralne karte in njihova vrednost

Vrednosti igralnih kart so naslednje:

- vse figure 0 točk,
- AS 1 točka,
- vse ostale karte pa imajo vrednost, ki je na njih označena.

3. Tvorjenje seštevka

Seštevki vrednosti kombinacije se izračunava tako, da se upošteva le enice (npr. seštevki 5 in 8 ima vrednost 3). To pomeni, da je najvišji možni seštevki devet.

4. Potek igre

Krupje karte podeljuje na način, da prvo in tretjo karto položi na stavno polje za PUNTO, drugo in četrto pa na stavno polje za BANCO.

5. Pravila vlečenja in zmagovalne kombinacije

- zmagovalna je kombinacija z višjim seštevkom,
- v kolikor ima eno od polj (PUNTO ali BANCO) s prvima dvema kartama seštevki 8 ali 9, se na drugo stavno polje ne sme podeliti več tretje karte,
- v kolikor je seštevki 8 ali 9 na obeh poljih, zmagaja polje z višjim seštevkom, v primeru enakega seštevka pa je izid neodločen (EGALITE) in se ne vleče tretje karte,
- če je seštevki tudi po vlečenju dodatnih kart enak, je izid neodločen,
- v vseh ostalih primerih se moramo ravnati po naslednjih pravilih:

Tvorba seštevka za PUNTO

- če tvori PUNTO s prvima dvema kartama seštevki: 0, 1, 2, 3, 4, 5 točk se mora povleči še tretjo karto na polje PUNTO,
- če tvori PUNTO s prvima dvema kartama seštevki 6 ali 7 točk, se ne sme povleči tretje karte na polje PUNTO,
- če tvori PUNTO s prvima dvema kartama seštevki 8 ali 9 točk, se ne sme vleči karte na nobeno pole.

Tvorba seštevka za BANCO

Pri tvorbi seštevka za BANCO je treba biti pozoren na:

- koliko točk ima BANCO,
- kolikšna je vrednost tretje podeljene karte na polje PUNTO.

Pravila vlečenja:

- če ima BANCO seštevki 0, 1, 2, vleče tretjo karto,

| če ima BANCO seštevki: | vleče tretjo karto, če je bila tretja podeljena karta za PUNTO: | ne vleče tretje karte, če je bila tretja podeljena karta za PUNTO: |
|------------------------|---|--|
| 3 | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 | 8 |
| 4 | 2, 3, 4, 5, 6, 7 | 0, 1, 8, 9 |
| 5 | 4, 5, 6, 7 | 0, 1, 2, 3, 8, 9 |
| 6 | 6, 7 | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 |
| 7 | ne vleče tretje karte | ne vleče tretje karte |
| 8 ali 9 | ne vleče tretje karte | ne vleče tretje karte |

Če tvori PUNTO s prvima dvema kartama seštevki 6 ali 7, se ravnamo pri tvorbi seštevka za BANCO po naslednjem pravilu:

| Seštevki PUNTO | Seštevki BANCO | BANCO (vleče - ne vleče): |
|----------------|------------------|---------------------------|
| 6 ali 7 | 0, 1, 2, 3, 4, 5 | vleče tretjo karto |
| 6 ali 7 | 6, 7, 8, 9 | ne vleče tretje karte |

V primeru enakih seštevkov stave na PUNTO in BANCO ostajajo (ne zmagajo in ne izgubijo).

Karte stave PUNTO dobi igralec, ki ima najvišjo stavo na polju PUNTO (v primeru, da imata dva igralca enako višino stave, dobi karte prvi igralec s krupjejeve leve strani). Če igralec noče kart, se jih ponudi igralcu, ki ima drugo najvišjo stavo.

Provizija se zaokrožuje v dobro igralca.

EGALITE

Neodločen izid (EGALITE) se izplača v razmerju 8 : 1.

6. Prepoved uporabe pripomočkov

Gost ne sme sam ali v sodelovanju z drugo osebo uporabljati tehničnih naprav, s katerimi bi bilo moč snemati, analizirati, načrtovati ali kako drugače pridobivati prednosti v zvezi z igro. Tako osebo se odstrani iz igralnice ali zadrži do prihoda policije. Naprave ali pripomočke se zaseže.

7. Prekinitev igre

Igra se lahko po odločitvi internega nadzornika prekine ali razveljavi v vseh primerih, ko le-ta oceni, da je onemogočen normalen potek igre v okviru opredeljenih pravil.