

Sonstiges:

1. Für ihren Service erwarten die Dealer mindestens bei einer Black-Jack-Zahlung einen angemessenen Beitrag zum **Tronic** („für die Angestellten“), da allein hiervon nach gesetzlicher Vorgabe sämtliche Gehälter der über 200 Spielbankmitarbeiter bezahlt werden müssen, und es sich dabei nicht etwa um ein zusätzliches „Trinkgeld“ für die Dealer handelt.

2. Wir bitten unsere Gäste um Verständnis, dass wir besonderen Wert auf gepflegte Garderobe legen und von daher keine Sportbekleidung akzeptieren können. Herren bitten wir um Jackett und - außer im Hochsommer - um Krawatte oder Fliege.

3. Wir möchten Ihnen Außergewöhnliches bieten. Wenn Sie zusätzliche Anregungen oder Verbesserungsvorschläge haben, sprechen Sie mit einem unserer Saalchefs.

Wir wünschen Ihnen spannende und faszinierende Unterhaltung in unserem Hause.



Großes Spiel – Kurhaus

Roulette • American Roulette • RouLight • BlackJack
Poker (Stud, Hold'em, Omaha, Draw)

Alle Roulette-Tische mit dem einmaligen
„Wiesbadener Super-Roulette“:

Wenn die Fanfare ertönt, wird doppelt bis fünffach bezahlt.
Bar und Restauration

Spielerklärungen jeden Freitag und Samstag um
ca. 22.00 und 23.00 Uhr oder auf Anfrage.

Die Mitarbeiter des Großen Spiels sind täglich*
von 14.45 bis längstens 4.00 Uhr, mindestens jedoch
bis 3.00 Uhr morgens für Sie da.

Kleines Spiel – Kurhaus Kolonnaden

U.a. Bingo-, Roulette-, Pokerautomaten, Slotmachines
und Video-Slotmachines.

Mehrere Jackpots bis über 650.000,- € und
Mystery-Jackpots.

Snackbar

Die Mitarbeiter des Kleinen Spiels sind täglich*
von 13.00 bis 4.00 Uhr morgens für Sie da.

Wir wünschen Ihnen spannende und faszinierende
Unterhaltung in der Spielbank Wiesbaden
– eine der schönsten Europas.

*außer:

Karfreitag

1. Mai

Fronleichnam

Volkstrauertag

Totensonntag

24. und 25. Dezember

SPIELBANK
WIESBADEN

- SPIELEN & MEHR -

Spielbank Wiesbaden GmbH & Co. KG · Kurhausplatz 1 · 65189 Wiesbaden
Telefon: 06 11 / 5 36-100 · Telefax: 06 11 / 5 36-199
Infoline 06 11 / 5 36-177

info@Spielbank-Wiesbaden.de · www.Spielbank-Wiesbaden.de

SPIELBANK
WIESBADEN

- SPIELEN & MEHR -



BLACK-JACK

1. Zum Spiel werden sechs Kartendecks zu je 52 Blatt verwendet, wobei die Bilder 10 Punkte zählen, Asse 1 oder 11 und alle anderen Karten ihre aufgedruckte Punktzahl. Vor Beginn der Partie werden die Karten vom Dealer gemischt und in den Schlitzen gefüllt.

2. Der Spieler spielt mit seinem Einsatz gegen die Bank und ist bestrebt, mit der Summe der Punkte seiner Karten die Punktsomme der Bank zu übertreffen, ohne dabei 21 Punkte zu überschreiten. Ob er zu diesem Zweck mehr als zwei Karten vom Dealer erhalten möchte, entscheidet er selbst. Überschreitet er 21 Punkte oder hat er am Ende weniger Punkte als die Bank, so hat er verloren und sein Einsatz wird eingezogen.

3. Seine Einsätze platziert der Spieler in eines oder mehrere der sieben rechteckigen Setzfelder, den sogenannten "Boxen". Als Inhaber einer Box gilt der vor der Box sitzende Spieler. In Ausnahmefällen kann aber auch bei freiem Sitzplatz der vor ihr **stehende** Spieler vom Dealer zum Boxinhaber erklärt werden, wenn der betreffende Spieler nicht sitzen möchte.



As = Nach Wahl des Spielers
1 oder 11 Punkte

Eine Box kann von mehreren Spielern bespielt werden, die Spielentscheidungen trifft jedoch ausschließlich der Boxinhaber. Mitsetzende Spieler haben sich aller Ratschläge zu enthalten.

Die Summe aller Einsätze pro Box darf das jeweilige Maximum nicht überschreiten. Wird das Boxen-Maximum dennoch überschritten, gibt der Dealer vor der Kartenausgabe die das Maximum überschreitenden Einsätze zurück. Dabei verfährt er nach folgender Prime-Regel, wonach vorrangig einsatzberechtigt sind:

1. Der Boxinhaber
2. Der Mitspieler mit dem höchsten Einsatz
3. Bei gleich hohen Einsätzen von Mitspielern der **sitzende** Mitspieler
4. Bei dann noch gleichem Status entscheidet die Nähe des Mitspielers zum Schlitzen

Die gleiche Prime-Folge gilt, wenn einer bespielten Box in der Entscheidungssituation kein regulärer Inhaber zuzuordnen oder der reguläre Inhaber vorübergehend nicht anwesend ist.

4. Das jeweilige Einsatz-Minimum (und Boxen-Maximum) wird an den Tischen angezeigt. Jeder Einsatz muss am 10er-Tisch (10,- € Minimum) durch 10 teilbar sein, am 20er-Tisch durch 20 (ab 50,- € Einsatz durch 10). Ab dem 50er-Tisch aufwärts muss der Einsatz grundsätzlich durch 50 teilbar sein. Jeder Einsatz ist in Form von Jetons oder inländischer Währung zu bringen.



Je Bild = 10 Punkte

5. Sobald alle Spieler ihre Einsätze gebracht haben, sagt der Dealer mit den Worten "Nichts geht mehr" das Spiel ab. Nach der Absage dürfen weder weitere Einsätze platziert noch bestehende Einsätze verändert oder abgezogen werden. Danach beginnt der Dealer mit dem so genannten "Initial-Deal", der Ausgabe der Basis-Karten: In der Reihenfolge von links nach rechts (aus Dealer-Sicht) erhält zuerst jede bespielte Box und zuletzt die Bank eine offene Karte. Danach erhält jede bespielte Box eine zweite offene Karte.



Bild (10) + 7 + 5 = mehr als 21
Punkte = überkauft

7. Die Erklärungen des Boxinhabers müssen für den Dealer unmissverständlich sein: Sie müssen entweder durch die Ansagen "Card" bzw. "Rest" oder durch folgende Handzeichen erfolgen: Klopfen mit der flachen Hand oder Kratzen mit dem Finger auf dem Tisch = **Card**, Seitwärtsbewegung mit der flachen Hand auf dem Tisch = **Rest**. Eine durch den Dealer bestätigte Erklärung kann nicht mehr zurückgezogen werden.

8. Sobald sich alle Boxinhaber abschließend erklärt haben, zieht der Dealer die restlichen Karten für die Bank. Dabei gilt die für den Spieler vorteilhafte Regelung: Die Bank muss bis einschließlich 16 Punkte ziehen und darf ab 17 Punkten keine Karte mehr ziehen.

9. Hat der Spieler beim anschließenden Vergleich eine höhere Punktzahl als die Bank, ohne die 21 überschritten zu haben, so gewinnt er in Höhe seines Einsatzes. Hat sich die Bank überkauft (mehr als 21), so gewinnen ebenfalls die Einsätze der Spieler. Gleiche Punktzahl von Spieler und Bank bedeutet weder Gewinn noch Verlust (Egalité), d.h., der Spieler kann über seinen Einsatz wieder frei verfügen.

10. Die höchstmögliche Kombination ist ein "Black Jack", gebildet aus einem As mit einem Bild oder einer Zehn, aber nur, wenn diese Kombination beim Initial-Deal entsteht bzw. bei der Bank mit ihren ersten beiden Karten. Im Gewinnfall wird ein Black-Jack mit dem 1,5-fachen des Einsatzes bezahlt. Außer, wenn die erste Karte der Bank ein As oder 10er-Wert ist, wird ein Spieler-Black-Jack sofort bezahlt, es sei denn, der Boxinhaber möchte die Black-Jack-Kombination als 11 Punkte werten und verdoppeln. Mitspieler haben dann ebenfalls die freie Wahl, ob sie sofortige Black-Jack-Zahlung erhalten oder verdoppeln möchten.

11. **Verdoppeln:** Ergibt die Kombination aus zwei Karten den Gesamtwert 9, 10 oder 11, so kann der Einsatz **verdoppelt** werden, auch wenn bereits das Box-Maximum gesetzt ist. Nach dem Verdoppeln erhält der Spieler lediglich **eine** zusätzliche Karte. Will ein auf derselben Box mitspielender Spieler nicht verdoppeln, so spielt sein Einsatz unverändert weiter oder kann von einem anderen Spieler verdoppelt werden.

12. **Teilen:** Sind die ersten beiden Karten der Box punktgleich, so kann die Hand geteilt werden (**Split**), d.h. zu jeder dieser beiden punktglichen Karten können beliebig viele Karten gezogen werden.

6. Nach diesem Initial-Deal fragt der Dealer, beginnend bei Box 1, die Boxinhaber einzeln ab, ob sie noch weitere Karten erhalten möchten. Hierbei kann jeder Boxinhaber, solange er an der Reihe ist, durch die Ansage "Card" vom Dealer beliebig oft eine weitere Karte anfordern oder durch die Äußerung "Rest" die Annahme weiterer Karten ablehnen. Will sich der Boxinhaber bezüglich der Bewertung eines Asses nicht festlegen, so genügt seine Erklärung "Card" bzw. "Rest": Je nach Erklärung sagt der Dealer dann den für den Spieler günstigsten Punkt an.



4 + 5 = 9 Punkte, Einsatz
kann verdoppelt werden

Einzige Ausnahme:
Teilt der Spieler zwei Asses, erhält er zu jedem As nur **eine** zusätzliche Karte. Der Einsatz auf die "geteilte Hand", d.h. auf die zweite der beiden punktglichen Karten, muss in Höhe des ursprünglichen Einsatzes erfolgen. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler Maximum gesetzt hat. Will ein auf der selben Box mitspielender Spieler keinen zweiten Einsatz tätigen, so spielt sein erster Satz auf der ersten Hand. Der Einsatz für die zweite Hand kann dann von einem anderen Spieler (nach der Prime-Regel) gebracht werden. Nach einer Teilung ergeben ein As mit Bild oder Zehn **keinen** Black Jack. Ergibt die Kombination der beiden ersten Karten einer gesplitteten Hand 9, 10 oder 11, so kann verdoppelt werden.



3 + 3 = zwei Karten gleichen
Wertes erlauben
„die Hand zu teilen“

13. Versichern:

Ist die erste Karte der Bank ein As, so kann sich jeder Spieler gegen einen möglichen Black Jack der Bank **versichern**, indem er zusätzlich einen Betrag bis zur Hälfte seines regulären Einsatzes auf das Feld mit der Aufschrift "Insurance" setzt. Erreicht die Bank dann tatsächlich einen Black Jack, wird der Versicherungsbetrag im Verhältnis 2:1 ausbezahlt. Hat die Bank keinen Black Jack, so ist dieser Versicherungsbetrag verloren. Nach Verdoppelung oder Teilung kann auch der Versicherungsbetrag verdoppelt werden.

14. Even Money:

Ist die erste Karte der Bank ein As und eine Box hat einen Black Jack, so können sich die Spieler dieser Box diesen Black Jack in **gleicher** Höhe ihres Einsatzes auszahlen lassen.

15. Hat der Dealer **beim Initial Deal** versehentlich an eine nicht bespielte Box Karten ausgegeben oder an eine bespielte Box keine Karten ausgegeben, so wird der Coup richtig gestellt, indem alle Karten auf ihren regelgerechten Platz redressiert werden. Anschließend werden die überschüssigen Karten aus dem Spiel genommen ("gebrannt").

Missversteht der Dealer **eine Erklärung des Boxinhabers**, so darf dieser eine irrtümlich gezogene Karte behalten. Erklärt sich der Boxinhaber jedoch gegen die Annahme, wird die Karte gebrannt.

Werden vom Dealer beim **Assen-Split**, beim **Verdoppeln** oder beim **Ziehen der Bankkarten** irrtümlich zu viele Karten gegeben, sind die (nach ggf. erfolgtem Redressieren beim Assen-Split) überschüssigen Karten zu brennen.

In allen Fällen hat der nachfolgende Boxinhaber keinen Anspruch auf eine irrtümlich gezogene Karte. War der Wert einer irrtümlich gezogenen Karte jedoch nicht erkennbar, bleibt die Karte im Spiel.

16. Tritt ein Spieler während des Spiels neu in die Partie ein, so kann er sich erst beteiligen, nachdem das laufende Spiel abgeschlossen ist.

17. Die Entscheidungen der Saalleitung sind endgültig.



As + 2 + 10 = 13 Punkte, da As
auch als **ein** Punkt gewertet werden kann