

# Juego de Cartas Magnéticas™ EDICIÓN BLACKJACK

## **OBJETIVO DEL JUEGO:**

Obtener lo más cercano a "21" sin pasarse; pero también deberá vencer al tallador. Cada jugador jugará individualmente contra el tallador. La tablilla magnética para jugar Blackjack está diseñada para 6 jugadores (5 jugadores más el Banquero).

## **REGLAMENTO Y JUEGO:**

El Blackjack magnético se juega con un tablero de 52 cartas normales, pero magnetizadas. Cada tarjeta numerada se calcula en un valor frontal. Todas las figuras (Valets, Reinas, Reyes) valen diez puntos. Los ases se cuentan como once o uno, según cuál sea mejor para su mano. Los palos no tienen ningún valor en el Blackjack.

El Banquero inicia distribuyendo dos cartas, una a la vez con la cara hacia abajo, comenzando con el jugador que está inmediatamente a la izquierda. Una vez que todos los jugadores hayan recibido dos cartas, incluyendo el banquero, se les pregunta por turno si desean "TOMAR" (recibir una carta adicional) o "CONTINUAR" (jugar la ronda con su mano existente). **NOTA: EL BANQUERO DISTRIBUYE UNA CARTA HACIA ABAJO Y OTRA HACIA ARRIBA.**

Cada jugador debe observar sus cartas y responder si TOMAN o CONTINÚAN. **NOTA: UN JUGADOR DEBE DECIR VARIAS VECES "TOMO".** Después que todos los jugadores hayan pasado, el Banquero debe optar por "TOMAR" o "CONTINUAR" con su propia mano antes de revelar sus cartas.

## **COMO SE GANA**

Si el tallador "SE PASA" (MÁS DE 21), el jugador ganará la partida.

Si el jugador "SE PASA" (MÁS DE 21), el tallador ganará la partida.

Aparte de las dos situaciones de arriba, ganará la ronda aquél jugador que se acerque más a un total de 21 sin pasar por encima.



# Magnetic Card Set™ BLACKJACK EDITION

## **AIM OF THE GAME:**

To get as close to the number "21" without going over. However, you must also beat the Dealer. Each player is playing against the dealer individually. The Magnetic Blackjack™ playing mat is designed to accommodate up to 6 players. (5 players plus the Dealer).

## **RULES OF PLAY:**

Magnetic Blackjack™ is played with a standard, magnetized, 52 card deck. Each numbered card is calculated at face value. Face cards (Jacks, Queens, Kings), are all worth ten points. Aces count as eleven or one, depending which is better for your hand. Suits have no value in Blackjack.

The Dealer starts by dealing 2 cards, one at a time face down, beginning with the player to the immediate left. When every player, including the dealer has 2 cards they are asked in turn, if they wish to "HIT" (be given an additional card) or "STICK" (play the round with their existing hand). **NOTE: AS DEALER DEALS THEMSELF ONE CARD FACE DOWN AND ONE CARD FACE UP.**

Each player looks at their cards and responds with HIT or STICK. **NOTE: A PLAYER MAY SAY HIT SEVERAL TIMES.** When each player has been dealt with, the Dealer chooses to "HIT" or "STICK" their own hand before revealing their cards.

## **WINNING:**

If the Dealer is "BUST" (over 21) the player wins the round.

If the player is "BUST" (over 21) the Dealer wins the round.

Other than those two instances, the player who comes closest to totaling 21, without going over, wins the round.



# Jeu de Cartes Magnétiques<sup>MC</sup>

## EDITION BLACKJACK

### BUT DU JEU

Atteindre 21 ou s'en approcher, sans dépasser ce chiffre. Cependant, vous devez également battre le croupier. Chaque joueur joue contre le banquier et non contre les autres joueurs. Le tapis aimanté du jeu de black-jack est conçu pour recevoir jusqu'à six joueurs (cinq joueurs et le croupier).

### RÈGLES

Le black-jack aimanté se joue avec un jeu de 52 cartes ordinaires, mais aimantées. Chaque carte vaut le nombre de points qu'elle affiche. Les figures (les valets, les dames et les rois) valent toutes dix points. Les as valent 11 points ou un seul point, selon ce qui convient le mieux à votre donne. Les couleurs n'ont aucune valeur au black-jack.

Le donneur distribue, une à la fois, deux cartes face cachée, en commençant par le premier joueur à sa gauche. Lorsque tous les joueurs, y compris le donneur, ont deux cartes, on leur demande s'ils veulent " TIRER " (recevoir une carte supplémentaire) ou " RESTER " (jouer la partie avec leur donne actuelle). REMARQUE : LE DONNEUR SE DONNE UNE CARTE FACE CACHÉE ET UNE CARTE FACE VISIBLE.

Chaque joueur regarde ses cartes et dit s'il TIRE ou s'il RESTE. REMARQUE : UN JOUEUR PEUT TIRER PLUSIEURS FOIS. Lorsque chaque joueur a été servi, le donneur décide, selon sa propre donne, de TIRER ou de RESTER avant de la dévoiler.

### FIN DE LA PARTIE

Si le croupier SORT (bust), c'est-à-dire qu'il dépasse 21, le joueur gagne.

Si le joueur SORT (bust), c'est-à-dire qu'il dépasse 21, le croupier gagne.

À part ces deux cas, le joueur qui est le plus près du total de 21, sans le dépasser, gagne la partie.



Fabriqué et distribué par Family Games America FGA Inc.  
Montréal (Québec) Canada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

© 1999 - 2005

# Magnetisches<sup>TM</sup>

## BLACKJACK

### ZIEL DES SPIELS:

So nahe wie möglich an "21" zu kommen aber nicht höher. Sie müssen dabei aber auch den Kartengeber schlagen. Jeder Spieler spielt einzeln gegen den Kartengeber. Die Spielmatte für magnetisches Blackjack ist für maximal 6 Spieler ausgelegt (5 Spieler plus Kartengeber).

### SPIELREGELN:

Magnetisches Blackjack wird mit einem "normalen", magnetischen 52-Kartenpack gespielt. Jede Karte hat ihren Nennwert. Jeder Bube, Dame oder König ist 10 Punkte wert. Asse sind entweder 11 oder 1 Punkt wert, je nachdem, was momentan günstiger ist. Alle Farben sind gleichwertig.

Beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken gibt der Kartengeber verdeckt eine Karte nach der anderen aus. Wenn jeder Spieler 2 Karten hat, gibt sich der Kartengeber auch 2 Karten. Jeder Spieler wird dann gefragt, ob er noch eine weitere Karte möchte ("HIT") oder nicht ("STICK"). ANM.: DER KARTENGEBER GIBT SICH EINE AUF- UND EINE ZUGEDECKTE KARTE.

Jeder Spieler schaut dann seine Karten an und reagiert entweder mit "HIT oder STICK". ANM.: EIN SPIELER KANN MEHRERE MALE "HIT" SAGEN. Nachdem jeder gefragt wurde, wählt der Kartengeber auch "HIT oder "STICK" und deckt dann seine Karten auf.

### GEWINNER:

Wenn der Kartengeber über 21 Punkte hat ("BUST") gewinnt der Spieler die Runde.

Wenn der Spieler über 21 Punkte hat ("BUST") gewinnt der Kartengeber die Runde.

In allen anderen Fällen gewinnt der Spieler, der 21 am nächsten ist, ohne diese Zahl zu überschreiten.



Hergestellt und vertrieben bei Family Games Inc.  
Montreal, Quebec, Canada [www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)

© 1999 - 2005