

BLACK JACK

Juego de cartas consistente en que los jugadores tienen como objetivo acercarse a 21 puntos, sin pasarse, con las cartas que el Croupier reparte; si se consiguen sumar 21 con tan sólo dos cartas, el jugador ha conseguido "Black Jack".



Elementos del juego

Se juega con 6 barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y otras tres de otro.

Los jugadores deberán realizar sus apuestas en las casillas dispuestas delante de las sillas que permiten apostar a los jugadores sentados en ellas "mandando" -es decir, diciendo si se pide o no carta- en aquella casilla frente a la que están sentados. Además de estas apuestas se permiten más apuestas (Según se establezca en el Reglamento del Organismo legislador correspondiente) siempre y cuando no se sobrepasen los máximos establecidos para cada mesa de juego, cuando así lo permita el dueño de la casilla, para otros jugadores que estén sentados o de pie, si bien no podrán tomar decisiones respecto a las jugadas.

Valor de los naipes

As: 1 u 11 a criterio del jugador.
Resto: su valor nominal (figuras 10).

Pago de las apuestas

Cuando la combinación de cartas del jugador sea superior a la del Croupier, el pago de las apuestas será a la par. Si el valor de la jugada del Croupier y la del jugador es la misma, la jugada será considerada como empate y no se pagará.

Cuando un jugador consiga sumar 21 con tan sólo dos cartas (Black Jack) el pago de la apuesta se realizará 3 a 2.

Otras normas del juego

El cliente podrá plantarse cuando así lo decida.

El cliente podrá abrirse en parejas y jugar como si fuesen dos manos independientes cuando el Croupier le dé dos cartas de igual valor en el primer reparto. Caso excepcional es con dos Ases, en la que el cliente que decida abrirse en parejas sólo podrá recibir una carta de cada As. Se tendrá en cuenta que si el cliente se abre en parejas, nunca podrá plantarse con una sola carta y deberá, necesariamente, recibir la segunda para cada una de sus aperturas.



Cuando de la suma de las dos primeras cartas el cliente obtenga una puntuación de 9, 10 u 11, podrá doblar su apuesta inicial, si bien sólo recibirá una carta más.



Cuando el Croupier se dé un As como su primera carta, preguntará a los jugadores si desean asegurar sus apuestas, de tal modo que si el Croupier obtuviese Black Jack, pagará a los jugadores el doble de la cantidad por la que se hubiesen asegurado. La cuantía máxima del seguro es de la mitad de las apuestas que el jugador realice y como mínimo la de la mitad del mínimo de la mesa, y siempre en múltiplos de esa cantidad.




PUNTO Y BANCA

Juego de naipes en que los jugadores se enfrentan a la casa, apostando por alguna de las siguientes opciones del juego: punto o banca. Resulta ganadora de la partida aquella de las dos opciones que obtenga una puntuación lo más aproximada posible a nueve desechando las decenas. El caso de igualdad de puntuaciones recibe la consideración de igualdad o empate, no resultando ganadora ninguna de las dos apuestas.

Elementos del juego

Seis barajas de 52 cartas cada una -tres de un color y otras tres de otro- que una vez se han barajado por el Croupier y hecho el corte por uno de los jugadores son introducidas en un recipiente denominado sabot, para ser extraídas por el jugador en el siguiente orden: 1ª y 3ª para el punto, 2ª y 4ª para la banca. Será la suma de los valores de estas cartas lo que dé una u otra puntuación al punto y a la banca.



A diferencia del punto que cuando resulta ganador es pagado a la par de la apuesta realizada, de la banca se deduce un 5% del importe de la apuesta cuando es ésta la que resulta ganadora. Los jugadores realizarán sus apuestas jugando, bien de pie y dejando sus apuestas en la zona del paño con la inscripción punto o si, según su elección desean apostar a banca, dejando las apuestas en un sitio bien visible y anunciando su deseo al Croupier para que éste las sitúe en la zona de la banca de pie; bien sentados en cualquiera de los espacios numerados del 1 al 15 (excluido el número 13) y que constan de unas casillas también numeradas de igual modo y que representan la zona de apuestas de la banca o bien, si lo que desean apostar es al punto, frente a su posición en la zona del paño con la inscripción punto.

Una vez obtenido el resultado de la apuesta ganadora, los Croupiers pagadores recogerán las apuestas perdedoras y pagarán seguidamente las ganadoras, deduciendo en el caso de la banca el 5% correspondiente y acercando a los jugadores de la banca de pie sus apuestas, ya que éstos no pueden acceder directamente a esta zona de la mesa.

En algunas Comunidades Autónomas, existe la posibilidad de apostar a igualdad, pagándose 8 a 1.

En el juego del Punto y banca los jugadores deben conocer:

El valor de los naipes. Las figuras poseen un valor cero, mientras que el resto de los naipes posee un valor nominal. La puntuación final se obtiene de la suma de los valores de las cartas, despreciando las decenas (13 es 3, 17 sería 7 y así sucesivamente).

La tabla. En función de la puntuación obtenida por las cuatro primeras cartas extraídas del sabot, se procederá o no a la extradición de más naipes de acuerdo con la siguiente tabla:

Con 8 ó 9, abaten tanto el punto como la banca, es decir, no se extraen más naipes del sabot.

Con 7, se plantan, es decir, sólo sacarán cartas para el otro, si la puntuación de éste es inferior a 6.

Con 6, el punto se planta, mientras que la banca solicitará una tercera carta si la tercera que se le da al punto es 6 ó 7.

Con 5, el punto pide carta, mientras que la banca solicitará una tercera carta si la tercera que se le da al punto es 4, 5, 6 ó 7.

Con 4, el punto pide carta, mientras que la banca solicitará una tercera carta si la tercera que se le da al punto es 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.

Con 3, el punto pide carta, mientras que la banca solicitará una tercera carta si la tercera que se le da al punto es 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ó 9.

Con 0 ó "baccarrá" 1 ó 2, ambos solicitan siempre una tercera carta. Como podemos observar el que la banca solicite o no una tercera carta para definir su puntuación depende claramente de la que obtenga el punto para sí.

El orden en que los jugadores poseen el sabot y por tanto son ellos quienes sacan las cartas, viene dado por seguir el sentido contrario al de las agujas del reloj partiendo desde la posición del 1 y del sitio donde hubiese terminado el último sabot jugado (si el último pase fue banca o igualdad, el sabot continúa en el mismo sitio, si fue punto el sabot corre un puesto). El sabot pasa de un jugador al siguiente tras haber salido un pase de punto o bien porque voluntariamente así lo decida, diciendo que "saluda" a la banca.