

BLACKJACK

21

EN 3 PASOS



SOLVERDE
CASINOS · HOTÉIS

CONOZCA EL JUEGO

El Blackjack | 21 es el juego de cartas más famoso de los casinos de todo el mundo, y se juega con 4 o 6 barajas de 52 cartas. El objetivo del juego es intentar alcanzar la combinación de Blackjack (cuando las 2 primeras cartas repartidas son un As y la otra una figura o un 10) o llegar a una puntuación de 21 sin pasarse.

APUESTE

El jugador apuesta antes de que se inicie el reparto de las cartas, entre el mínimo establecido o múltiplos de este hasta el máximo permitido, y podrá jugar en más de una casilla. Se reparten, alternativamente, 2 cartas a cada jugador y 2 para la banca (la segunda carta de la banca queda boca abajo, por lo que su valor es una incógnita). Las figuras valem 10 puntos, el As vale 1 u 11 según la opción del jugador, y las demás cartas conservan su valor nominal.

Si las 2 primeras cartas que recibe el jugador forman un Blackjack, la jugada está ganada, a menos que la banca también consiga Blackjack. En ese caso, se produce una situación de empate, perdiendo únicamente los jugadores que no tengan Blackjack.

El jugador que no tenga Blackjack puede continuar pidiendo cartas para intentar acercarse lo más posible a 21 sin pasarse, y podrá plantarse siempre que lo desee, siempre que su puntuación sea superior a 11.

Posteriormente, la banca muestra su carta oculta y suma sus puntos. La suma de las cartas de la banca debe ser como mínimo de 17, dejando de recibir cartas al alcanzar este valor. Cuando la banca supera los 21 puntos (se pasa), pierde inmediatamente y ganan todos los jugadores que sigan en juego.

RENDICIÓN (DESISTIMIENTO)

Tras el reparto de las 2 primeras cartas al jugador y a la banca, el jugador puede rendirse (desistir de la jugada), perdiendo la mitad de la cantidad apostada, siempre que la carta de la banca no sea un As.

SEGURO

Cuando la carta descubierta de la banca sea un As, los jugadores podrán asegurar su apuesta colocando, en el lugar marcado en el tapete de la banca, fichas cuyo importe total no exceda la mitad del valor de la apuesta inicial. Si la banca consigue Blackjack, la apuesta del seguro ganará el doble de su valor (se paga 2 a 1), perdiéndose en caso contrario.



APUESTA DOBLE (DOBLAR)

Si con las 2 primeras cartas de cada apuesta el jugador suma un total de 9, 10 u 11 puntos, podrá doblar el valor de la apuesta inicial, recibiendo únicamente una sola carta adicional.

PAREJAS (SEPARACIÓN / SPLIT)

Siempre que las 2 primeras cartas repartidas a un jugador tengan el mismo valor, aunque sean de distintos palos, este podrá separarlas (abrir el par) y realizar 2 apuestas independientes, siempre que juegue en cada una de ellas un importe igual al de la apuesta inicial. Si el par separado es de Ases, solo podrá pedir una carta para cada apuesta. Tras efectuar la separación del par inicial, podrá volver a separar si recibe una o más cartas adicionales del mismo valor.

PREMIOS Y PAGOS

En caso de que el jugador gane a la banca sin Blackjack, ganará una cantidad igual a su apuesta (pago 1 a 1); si gana a la banca con Blackjack, ganará 1,5 veces el valor de la apuesta (pago 3 a 2).

PREMIO ESPECIAL

Si el jugador obtiene las cartas con los valores "6-7-8" del mismo palo, o "7-7-7", recibirá de inmediato 3 veces el valor de su apuesta, permaneciendo en juego.

Las reglas de juego aquí presentadas son meramente indicativas. En caso de duda o para cualquier aclaración adicional, por favor diríjase a uno de los empleados de la Sala de Juegos.

GLOSARIO: BLACKJACK | 21

Asistencia: Instituciones de solidaridad social (habitualmente la beneficencia o misericordia local) a las que se destinan los importes procedentes de fichas o dinero encontrados sin dueño o en disputa en las salas de juego.

Suerte (Chance): Número o combinación de juego con probabilidad de ganar.

Crupier: Pagador de la mesa | dealer.

Ficha: Símbolo convencional de forma circular o rectangular (placa), fabricado en plástico, nácar, marfil o metal, que representa dinero dentro del casino.

Figuras: En un juego de cartas, el Rey (K), la Dama (Q) y la Jota (J).

Golpe: Conjunto de actos secuenciales que constituyen una jugada, incluido su resultado.

Martingala: Estudio de las probabilidades realizado por los jugadores con ayuda de las anotaciones efectuadas durante la partida, con el fin de realizar la apuesta idónea en cada momento.

Parada (Apuesta): Importe puesto en juego por el jugador en cada ocasión (sinónimo de postura).

Partida: Sesión de juego con una duración fija y determinada que abarca 2 días del calendario (es decir, comienza un día y termina al día siguiente), sin que pueda exceder, en su conjunto, las 12 horas consecutivas.

Plantarse (Passar): Significa no querer recibir más cartas.

Pasarse | Romper (Rebentar): Significa obtener una puntuación superior a 21 en el Blackjack, lo que conlleva la pérdida automática del jugador o de la banca.

Sabot (Zapato): Caja donde se coloca el mazo de cartas tras ser cortadas (con la carta de corte) y preparadas (con la carta de aviso), desde donde el crupier las irá extrayendo para distribuirlas a los jugadores.

Mezcla (Salada): Barajado o mezcla de las cartas de los 4 palos al inicio de cada juego o sabot.

Último golpe: Última jugada de la mesa de juego, anunciada en voz alta por el crupier tras la señal acústica que indica el próximo cierre de la sala.