

PUNTO Y BANCA MACAU EN 3 PASOS



SOLVERDE
CASINOS · HOTÉIS

CONOZCA EL JUEGO

O Ponto e Banca | Macau é um jogo carteadado, em que o jogador tem 5 opções: apostar no PONTO, na BANCA, no EMPATE e, adicionalmente, no par do ponto e|ou no par da banca. São utilizados 6 baralhos, nas mesas simples, 8 baralhos, nas mesas duplas.

HAGAN SUS APUESTAS

Al comienzo de cada mano, se reparten dos cartas alternativamente a las manos de PUNTO y BANCA, comenzando por el PUNTO, quien siempre es el primero en descubrir las cartas. El As cuenta como 1. Los Reyes, Reinas, Jotas y 10s cuentan como 0. Todas las demás cartas conservan su valor nominal. Si cualquiera de las manos suma 8 o 9 (un "Natural"), el resultado se anuncia inmediatamente y no se reparten más cartas. De lo contrario, se podrá robar una tercera carta de acuerdo con la tabla de juego estándar (tableau o reglas de tiro), recibiendo el PUNTO su carta en primer lugar. La mano ganadora es aquella cuyo total se acerque más a 9. El jugador sentado con la mayor apuesta de cada grupo recibirá y descubrirá las cartas, aunque estas deben permanecer sobre la mesa en todo momento. En las mesas de "Mini" Punto y Banca, los jugadores no manipulan las cartas; el crupier las descubre y anuncia los resultados.

PUNTO	Tendo	
	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5	Pide carta
	6 - 7	Se planta
	8 - 9	Natural - Se anuncia inmediatamente

BANCA	Tendo	Pide cuando la 3ª carta del Punto	Se planta cuando la 3ª carta del Punto
	3	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 9 - 10	8
	4	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	1 - 8 - 9 - 10
	5	4 - 5 - 6 - 7	1 - 2 - 3 - 8 - 9 - 10
	6	6 - 7	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 8 - 9 - 10
	7	Se planta	
	8 - 9	Natural - Se anuncia inmediatamente	
	0 - 1 - 2	Debe pedir carta	
	3 - 4 - 5	Pide carta si el Punto no pide carta	
	6	Se planta si el Punto no pide carta	



Ganará la mano cuyo total se aproxime más a 9.

El jugador de cada lado que ocupe el puesto de mayor prioridad para recibir las cartas, siempre que esté sentado en la mesa, las recibirá, pero no deberá levantarlas de la mesa. En las mesas de Mini Punto y Banca, los jugadores no podrán manipular las cartas; será el crupier quien las descubra y anuncie las jugadas correspondientes.

PAGOS DE LAS APUESTAS GANADORAS

Las apuestas ganadoras realizadas a la mano del PUNTO se pagan a razón de 1 a 1. Las apuestas ganadoras realizadas a la BANCA también se pagan a razón de 1 a 1; no obstante, el Casino deducirá el 50 % del importe del premio en cada jugada ganada por la mano de la Banca con un total de 5 puntos. En ambos casos, la apuesta inicial también se devuelve al jugador ganador.

Si el resultado final es el mismo tanto para el PUNTO como para la BANCA, se considera un EMPATE. Las apuestas al EMPATE se pagan a razón de 8 a 1. En este caso, las apuestas al PUNTO y a la BANCA no ganan ni pierden (quedan en tablas).

Hay Par del PUNTO o Par de la BANCA cuando las dos cartas iniciales de cualquiera de estas manos tienen el mismo valor, aunque sean de distinto palo. Estas apuestas se pagan a razón de 11 a 1. Las apuestas al Par del PUNTO y al Par de la BANCA pierden si las dos primeras cartas no forman pareja.

Las reglas del juego aquí descritas tienen carácter meramente informativo. En caso de duda o si desea obtener información adicional, diríjase a cualquiera de los empleados de la Sala de Juego.

GLOSSÁRIO PONTO E BANCA | MACAU:

Fondo de Beneficencia: Aportaciones destinadas a instituciones de bienestar social (habitualmente organizaciones benéficas locales) procedentes de fichas no reclamadas, dinero encontrado o apuestas en disputa en la sala de juego.

Bará | Baccarat: Cuando la puntuación total de una mano es cero.

Suerte | Opción de apuesta: Cualquier número o combinación con potencial para ganar.

Racha | Serie: Una secuencia consecutiva del mismo resultado (por ejemplo, una larga serie de victorias de la Banca).

Crupier: El representante de la casa o distribuidor que gestiona la mesa de juego.

Ficha | Placa: Símbolos convencionales que representan dinero de curso legal dentro del casino. Las fichas redondas se denominan fichas, mientras que las rectangulares se conocen como placas.

Figuras: El Rey, la Reina y la Jota.

Jugada | Mano: Las acciones secuenciales que constituyen una sola ronda de juego, incluido el resultado.

No va más: El anuncio realizado en voz alta por el crupier a partir del cual no se permiten más apuestas ni modificaciones de las existentes.

Permanencia | Tarjeta de registro: El registro de los resultados que realizan los jugadores en tarjetas caladas o pantallas para identificar patrones y orientar su próxima apuesta.

Apuesta | Postura: La cantidad de dinero o fichas colocada en una opción de juego.

Sesión de juego: Un período de juego con una duración establecida que a menudo abarca dos días naturales (comenzando un día y terminando al siguiente), sin exceder las 12 horas consecutivas.

Sabot | Zapatilla: El contenedor desde el cual el crupier distribuye las cartas después de haber sido barajadas y tras haber introducido la carta de corte.

Barajar: La mezcla de los mazos de cartas al inicio de un nuevo sabot.

Última mano | Última jugada: La ronda final de juego en la mesa, anunciada por el crupier tras recibir una señal acústica que indica el cierre de la sala de juego.