

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.

