

## BLACK JACK / JUEGOS TRADICIONALES DE CASINOS

### **Black Jack**

Es un juego que permite que los apostadores tengan un alto margen de decisión sobre su juego. El objetivo del juego es lograr un puntaje de 21 (veintiuno) o lo más cercano a él, sin superarlo. Todas las cartas se cuentan según su valor, excepto las figuras (J,Q,K) que valen 10 (diez) y los ases que pueden valer 1 (uno) u 11 (once) según la conveniencia o criterio del jugador.

### **Cómo se juega:**

El Croupier reparte una carta descubierta por cada una de las apuestas realizadas, y una para sí. Luego, dará una segunda carta descubierta para cada una de las apuestas y una para sí mismo, cubierta. Posteriormente, los jugadores y la banca si correspondiera, podrán pedir más cartas o "plantarse", según su voluntad.

Para ganar, el puntaje obtenido deberá superar al del Croupier (Banca) sin superar el valor de 21. Cuando las 2 (dos) primeras cartas de un casillero suman 21 (veintiuno) puntos ("As" y 10 o "As" y figura: J,Q,K) se obtiene el mayor puntaje del juego: "Black Jack".

### **Apuestas**

Se paga el mismo importe de la apuesta: 1 x 1, a menos que el jugador logre un Black Jack directo ("As" y 10 o "As" y figura : J,Q,K), el cual pagará 150%, salvo que la Banca también tenga 'Black Jack'; en este caso se produce un empate y el apostador conservará su apuesta.

### **Doblar la Apuesta:**

Cada vez que las dos primeras cartas del apostador sumen 11 (once), éste podrá hacer una nueva apuesta (doblar la apuesta) igual a la original, a cambio recibirá una carta tapada que será descubierta en el momento de definir su mano.

### **Abrir Juego:**

Cuando el apostador reciba dos cartas iguales en número, podrá separarlas (abrir juego) y formar dos juegos realizando para el segundo una apuesta igual a la inicial. (Apertura de Pares). Si las dos cartas que recibe el apostador son "Ases" podrá considerarlas como dos jugadas independientes, debiendo apostar una suma igual a la original en el segundo "As". En el caso que la segunda carta que reciba para cada una sea un 10 o una figura (J, Q, K), su apuesta se pagará en forma "simple" como 21 (veintiuno) y no como BLACK JACK. (Apertura de Ases)

**Seguro:** Si el jugador recibe un "As" en su primera carta, puede asegurar que su segunda carta será un 10 (diez) o una figura (J,Q,K), realizando una apuesta adicional (Seguro) que será la mitad de la postura original. Si acierta, se le pagará el doble del seguro; en caso de que no acierte, perderá el seguro y continuará con su mano hasta el final del pase. Si el apostador tiene un "As" en la primera carta y recibiere otro "As" también podrá asegurar éste último en caso que abra la apuesta.