

Juegos Premiados



1. RELANCINA (Black Jack) (Figura + As de Cualquier Pinta)

- Paga doble (Cerrado, Sangriento y Split).
- Quita Talla sólo en juego Cerrado (No en Split ni Sangr.).
- Quien abre una Relancina debe coger la Talla (ver "Normatividad Básica"). Si no la abre no quita la Talla pero cobra doble.
- Prevalece la Relancina que haya sido **abierta por derecha** (sin importar quién la abre primero). **Todas** pagan doble.
- NO QUITA TALLA SI: Es la primera mano, o **si el dealer también tiene Relancina**, en cuyo caso cobra sencillo.
- **La Talla debe abrirla** para que todos tiren a sacar 21. Si no lo hizo debe repartir otra ronda para brindar la oportun...
- Un jugador con Relancina puede pedir otra carta (**no puede doblar apuesta**); si saca **figura** cobra 5 veces y quita Talla si la Casa no tiene Relancina. Si no sale se convierte en un juego convencional (lo anterior no es válido para la Talla).

2. ESCALERA (6, 7 y 8 de Cualquier Pinta)

- Paga **TRIPLE** (Cerrado, Sangriento y Split).
- Válido para Talla y Jugadores.
- ESCALERA FLOR: mismo Palo, paga **6 veces**.

3. GRAN 21 ó CASABLANCA (5 Cartas de Cualquier Pinta)

- Si suma menos de 21 paga triple, si suma 21 paga 5 veces.
- Válido en todos los juegos (Cerrado, Sangriento y Split).

4. CHIPOLO (Doble As de Cualquier Pinta)

- Paga 5 veces (Cerrado, Sangriento y Split).
- **La Talla debe abrirlo** para que todos tiren a sacar 21. Si no lo hizo debe repartir otra ronda para brindar la oportun...
- Por ser juego premiado **no se puede abrir** con Chipolo (Split).

5. TRIPLE SIETE (3 Sietes de Cualquier Pinta)

- Paga 7 veces (Cerrado, Sangriento y Split).
- Válido para Talla y jugadores.

En la repartida de la Talla **la carta más alta es el AS**. Predominios de mayor a menor: **Corazón** > **Diamante** > **Trébol** > **Pica**

Juegos Especiales



6. VEINTIUNA CLASICA (10 + As de Cualquier Pinta)

- No quita Talla. Cuenta 1 vez para pagos en proporción.
- Válido en todas las modalidades (Cerrado, Sangriento y Split).

7. VEINTE Y MEDIO (Figura + 4 de Cualquier Pinta)

- Válido en **Cerrados y Split** (no vale en Sangriento).
- **NO ES VALIDO PARA LA TALLA** (Suggested by JLU & Pachoz)
- Cuenta 1 vez para pagos en proporción.

8. CAMBIO DE JUEGO (Figura + 2 de Cualquier Pinta)

- Válido en **Cerrados y Split** (no vale en Sangriento).
- Se conserva la misma apuesta.
- Talla cambia justo al abrir juego (antes de repartir 3as. cartas).
- La Talla decide si cambia sólo su juego o para toda la mesa, y elige si lo reparte abierto o cerrado.
- La Talla decide si cambia un juego. Se hace en el turno del jugador. Relancina en juego cambiado cerrado **quita Talla**.
- La Talla no puede cambiar **juegos premiados que hayan sido abiertos**.
- El jugador decide si cambia su juego o se retira, **así la talla tenga juego premiado, y lo haya abierto**.

9. SPLIT (2 Cartas Iguales de Cualquier Pinta, Excepto As)

- Válido en Cerrado y Sangriento. No es válido para la Talla.
- Se coloca la misma apuesta en las nuevas basas.
- La Talla puede restringir si se abren más juegos, pero el primer par abierto vale.
- El juego sólo se realiza en el turno del jugador.
- 10 y Figura no es par válido (J, Q y K sí lo son).
- Las basas abiertas **pueden duplicar**.

10. DOBLAR APUESTA

- En su turno, un jugador puede doblar su apuesta y recibirá sólo 1 carta adicional.
- La Talla no lo puede restringir.
- Se realiza sólo con las 2 primeras cartas.
- **No se puede doblar si tiene Relancina**.
- Válido en todas las modalidades (Cerrado, Sangriento y Split).



Características de Los Juegos



JUEGO CERRADO: Jugadores y Talla reciben una carta cerrada y una abierta en 2 rondas. Se apuesta luego de recibir la primera carta, que va cerrada. La Talla debe vigilar que las apuestas estén en la mesa antes de repartir, sin embargo si un jugador olvidó apostar sólo podrá colocar **no más de una (1) ficha** (ya sea cobrando o pagando).

JUEGO ABIERTO ó SANGRIENTO: Se reparten abiertas 2 rondas seguidas por la derecha. Se apuesta antes de recibir las cartas. Todos los juegos premiados válidos pagan las veces que especifica cada juego. Olvido en apuesta ídem que en Juego Cerrado. **No más de 4 sangrientos seguidos (intervalos de 10 manos cerradas - Ft. by Coky Upegui)**

GIVE UP: Es permitido que el jugador se retire de un juego sólo en la segunda ronda (es decir, con la 2a. carta), pero entregando a la Talla la mitad de su apuesta: para impares, la mitad de la apuesta + "media" ficha (e.g. 1 ficha paga 1; 3 paga 2; 5 paga 3.....). **No se puede retirar si la Talla saca juego premiado.** No es válido para la Talla.

MANEJO DE APUESTAS Y PAGOS

- La Talla puede llamar y cobrar/pagar juegos individualmente y en cualquier orden.
- La Talla puede **Duplicar** ó **Triplicar** las apuestas **sólo si NO ha colocado límite de apuestas**. No es individual sino a toda la mesa. Quien olvidó apostar colocará 2 fichas: 1 por el olvido y la segunda por la doblada (pero tiene que jugar). Los jugadores se pueden retirar pagando a la Talla la mitad de su apuesta original (para apuestas impares ver "Give Up"). **DOBLAR NO ES VALIDO EN SANGRIENTO.**
- En Sangriento no hay límite de apuestas;** pero el máximo son **50 fichas**.
- El límite de apuestas no se puede fijar por valores mínimos sino máximos.
- Los pagos son en proporción (e.g. Chipolo (5) - Relancina (2) = 3 veces para el poseedor del Chipolo). Si hay "tablas" la Talla siempre gana pero cobra sencillo (excep. Gran 21: 5 Vs. 3).
- Si la Talla saca Juego Premiado los jugadores deben pagar su apuesta x las veces de ese Juego Premiado deduciendo sus propios juegos Premiados o Especiales si es del caso. **Quien tenga 21 normal con 2 a 4 cartas deduce 1 vez en el pago.**

NORMATIVIDAD BASICA

- Las cartas y fichas de Jugadores siempre deben estar sobre la mesa. Talla: el mazo siempre boca abajo, nunca inclinado. Evite siempre que se vean las cartas de un mazo!
- Quien gane la Talla puede venderla, obsequiarla ó devolverla a la mesa si no la desea jugar, en cuyo caso se repartirá nuevamente.
- En la repartida de la Talla **la carta más alta es el As**. Predominios de mayor a menor: Corazón, Diamante, Trébol, Pica.
- Al barajar, las cartas nuevas deben quedar siempre bajo el mazo en uso.
- Se "quemán" las cartas que se hayan volteado por accidente al momento de repartir. Es elección del jugador si desea conservar esa carta abierta, en cuyo caso se le repartirá la siguiente carta cerrada.
- Para el pago, la Talla podrá exigir ver el juego de un jugador **SIN IMPORTAR QUE ESTE TENGA SOLO DOS (2) CARTAS**.
- Se reparte y se paga por derecha.
- Las fichas de cada jugador deben estar lo más cerca posible a él. La apuesta frente a él, lejos de sus propias fichas. La apuesta no se debe tocar una vez esté sobre la mesa.
- No existen "Tablas"**. En juegos iguales ó "Push" la Talla siempre gana pero cobra sencillo.
- Si la Talla saca un Juego Premiado debe abrirlo para brindar la oportunidad a todos los jugadores de sacar juegos Premiados o Especiales y así deducir apuestas. Si olvidó hacerlo, debe tirar una nueva ronda repartiendo cartas a quien lo solicite.
- El máximo de cartas permitido por basa es de 5.



Por: **Juan Andrés Sinisterra**

Rev 1: Dic 20, 2006 Rev 2: Ene 11, 2007 Rev 3: Ene 10, 2007 Rev 4: Ene 11, 2007 Rev 5: Ene 15, 2007
Rev 6: Ene 22, 2007 Rev 7: Feb 25, 2008 Rev 8: Nov 10, 2008 Rev 9: Ene 1, 2010 Rev 10: Feb 21, 2010
Rev 11: Jun 16, 2010 Rev 12: May 11, 2011 Rev 13: Feb 1, 2014 Rev 14: Ene 24, 2016

DISEÑO, DIAGRAMACION E IMPRESION: Taller JAS Multimedia all rights reserved © jas mm - est. 1999



BlackJack

Compiled by JAS - Rev #14