



BLACK JACK (21)

- Es cualquier **10 ó Figura + As**.
- **COBROS BJ:** Dealer SENCILLO, Jugador DOBLE (incluso si el Dealer completa 21 con varias cartas).
- Si el Dealer saca BJ gana a todos los juegos, exceptuando otros BJ (ancar).
- Lo único que empata a un BJ es otro BJ (e.g. no cuenta tener "n" cartas que sumen 21).
- Si un jugador saca BJ coge la talla si lo desea, de lo contrario puede permitir que el Dealer continúe, o regalarla, venderla, o devolverla al mazo.
- BJ en primera mano no quita talla.
- Si jugador y Dealer tienen BJ, el Dealer conserva la talla.
- BJ en juegos abiertos (Split) no quita talla y cobra sencillo.
- BJ en juegos abiertos queda en "tablas" si el Dealer saca BJ.
- No se puede doblar con BJ; debe plantar.

SEGUROS (Insurance)

- Los jugadores apuestan (si lo desean) a que el Dealer sacará BJ.
- El seguro es **la mitad de la apuesta**.
- Impares: mitad apuesta + "media" ficha (e.g. 3 fichas = 2).
- El Dealer debe ofrecer Seguros cuando tiene As antes de tirarse su segunda carta (es decir cuando todos los jugadores ya plantaron).
- El seguro es exclusivo para el As, no para 10 ó Figura.
- Las fichas del seguro se colocan frente a la apuesta original.
- El desenlace de las apuestas de seguro se hace cuando el Dealer se tira su segunda carta.
- Si el Dealer saca BJ paga **DOBLE** los seguros; de lo contrario cobra los seguros sobre la mesa y continúa su juego.
- Jugador con BJ y Dealer con As puede: Cobrar su apuesta en pago SENCILLO antes que el Dealer se tire su segunda carta, **-Ó-** Colocar seguro y esperar la segunda carta del Dealer.
- Jugador y Dealer con BJ: Dealer paga DOBLE el Seguro al jugador y los BJ quedan tablas.



DOBLAR APUESTA (Double Down)

- Se hace con las 2 primeras cartas exclusivamente.
- Se dobla con la misma cantidad de fichas de la apuesta inicial.
- Se puede doblar con cualquier juego (excepto en BJ).
- Se obtiene solo 1 carta.
- No se puede doblar apuesta en Juegos Abiertos (Split).
- Las cartas de apuestas dobladas se colocan transversalmente.
- No se puede doblar con BJ; debe plantar.

SEPARAR (Split)

- Se realiza con cualquier carta del mismo valor numérico.
- La apuesta es la misma en ambas basas.
- BJ en juegos abiertos (Split) no quita talla y cobra sencillo.
- No se puede doblar apuesta en Juegos Abiertos (Split).
- La Talla puede restringir si se abren más juegos, pero el primer par abierto vale (aplica también si el jugador tiene 2 Ases).
- Jugador con 2 Ases se puede abrir **pero recibe solo 1 carta en cada juego**. Si recibe más Ases puede seguirse abriendo si la talla lo permite.
- 10 y Figura no es par válido, las Figuras sí lo son (es decir se puede abrir en combinaciones de JJ, JQ y JK...).
- No es válido para la Talla.

RENDIRSE (Give Up ó Surrender)

- Solo es válido con las 2 primeras cartas, ANTES que el Dealer tire su segunda carta.
- Se entrega al Dealer la mitad de la apuesta.
- Impares: mitad apuesta + "media" ficha (e.g. 3 fichas = 2).
- No es válido para el Dealer.

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

PROCEDIMIENTO

- **LOS JUGADORES APUESTAN ANTES DE RECIBIR CARTAS.**
- Se reparte una ronda por la derecha, y luego la segunda ronda **SIN INCLUIR AL DEALER**, ya que su carta es la última que se tira después que todos hayan jugado. Esto para que los jugadores puedan tener influencia sobre el juego del Dealer.
- El Jugador a la der del dealer es el primero en desarrollar su juego.
- Si un jugador olvidó apostar sólo puede colocar 1 ficha.
- Las apuestas están definidas por el Dealer. "Abierto" significa que los jugadores pueden apostar la cantidad que deseen, de lo contrario podrán apostar solo hasta la cantidad **MAXIMA** (no mínima) estipulada por el Dealer.
- Cada jugador pedirá las cartas que desee sin superar 21 puntos.
- Si Dealer y jugador tienen juegos iguales quedan "tablas" (anclar). El jugador retirará la apuesta en su turno.
- El Dealer debe pedir carta con 16 y plantar en 17 (sin importar las cartas que tengan los jugadores). **6+AS** es "Soft 17" y el Dealer debe plantar.
- El As para el Dealer vale 11 siempre y cuando no se pase de 21.
- Si el Dealer se equivoca y tira su segunda carta prematuramente (antes que los jugadores hayan jugado), ésta se quema.

NORMATIVIDAD BÁSICA

- El desenvolvimiento del juego (pedir cartas, plantar, pagos, etc) es en orden por la derecha (no intercalado).
- El límite de apuestas no se fija por valores mínimos sino máximos.
- Las cartas y fichas de Jugadores siempre deben estar sobre la mesa. **Dealer:** el mazo siempre boca abajo, nunca inclinado. Evite siempre que se vean las cartas de un mazo!
- Al barajar, las cartas nuevas deben quedar siempre bajo el mazo en uso.
- 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.

BlackJack

REGLAS DE CASINO EUROPEO

BlackJack Paga Doble

Dealer Pide en 16 y Planta en 17

Seguro Paga Doble

