

y como mínimo igual a la ficha más pequeña existente en el anticipo de la mesa. Si el crupier consiguiese un Black Jack, recogerá las jugadas que pierden y pagará los seguros 2 a 1. Si no lo sacara, recogerá los seguros y seguirá el juego conforme a las normas anteriormente expuestas.

PARES

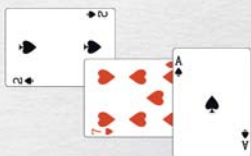
En el caso de que un jugador reciba las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar con cada una de ellas por separado, debiendo para ello realizar una apuesta igual a la inicial.



Si fueran dos ases y la siguiente carta un diez o una figura, sumaría 21 puntos, pero no se consideraría Black Jack.

APUESTA DOBLE

Si uno de los jugadores obtiene 9, 10 u 11 puntos con sus dos primeras cartas, podrá doblar su apuesta teniendo derecho sólo a una carta más.



Ahora estás realmente preparado para probar suerte. Nosotros te deseamos la mejor del mundo.

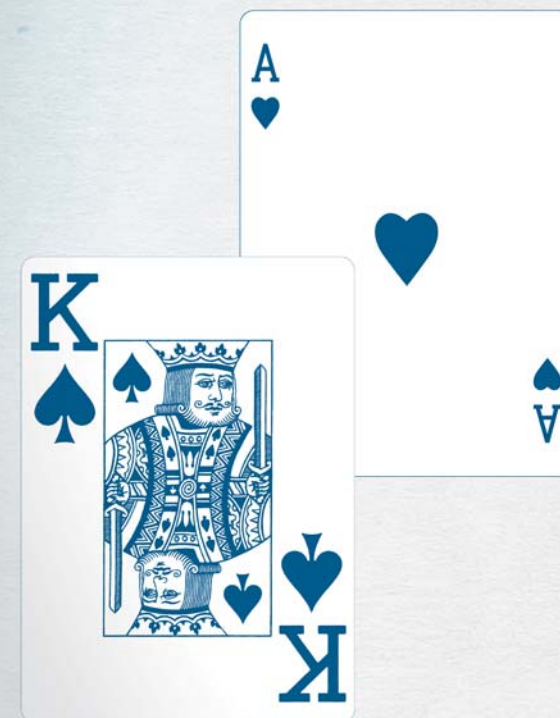


**Casino
Gran Madrid**



Black jack

aprende a jugar



CasinoGranMadrid.es

TORRELODONES
Autovía A-6, km. 29
91 856 11 11

MADRID
Pº Recoletos 37-41



**Casino
Gran Madrid**

El juego

Lo que debes saber antes de empezar.

En cada mesa pueden jugar sentadas hasta siete personas que serán quienes tomen las decisiones sobre el juego. Pero, con su consentimiento, los jugadores que se encuentren de pie podrán apostar a sus casillas, pero sin poder tomar decisiones.

El objetivo del juego es sumar 21 puntos o acercarse lo más posible, pero siempre sin pasarse. Y a ser posible con dos cartas.

VALORES DE LAS CARTAS

- Figuras: 10 puntos.
- As: 1 u 11 puntos, depende del criterio del jugador.
- El resto de naipes conservan su valor.

LAS APUESTAS

- Sólo se apuesta con fichas de Casino, nunca con dinero en metálico ni bajo palabra.
- Se podrá cambiar el dinero en efectivo por las fichas en la misma mesa siempre y cuando no haya comenzado aún la jugada.
- Recuerde que en cada mesa un cartel informará sobre las apuestas mínimas y máximas.
- El cliente es el único responsable de sus apuestas situadas en el tapete.

Comienza el juego.

En primer lugar, se realizan las apuestas en el espacio rectangular del tapete reservado para las fichas.

El crupier sacará una carta descubierta para cada jugador, a continuación repartirá una segunda carta a cada jugador, pero no para él.

En este momento los jugadores deciden, en función de su puntuación, si pedir más cartas o plantarse.

Si entonces el jugador ha superado 21 significa que ha perdido y el crupier retirará la apuesta y las cartas.

Cuando los jugadores han realizado su juego, lo hace el crupier de acuerdo a las siguientes normas:

- Deberá darse cartas hasta alcanzar, como mínimo, 17 puntos, teniendo que plantarse cuando los alcance.
- El As contará 11 puntos si con este valor alcanza 17 puntos o más.
- Pero si supera los 21 puntos, el As contará como 1 punto.

PAGO DE LAS APUESTAS

Ganan aquellos jugadores que superen en puntos al crupier siempre y cuando no superen los 21 puntos, en este caso se pagará a la par, es decir, la misma cantidad jugada.

Si el jugador suma exactamente 21 puntos con las dos primeras cartas, es Black Jack (As+Figura o 10) y se le pagará 3 a 2 la cantidad apostada.



Un Black Jack gana siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

En caso de empate con el crupier, la jugada será nula, pudiendo entonces modificar su apuesta o retirar la cantidad jugada.

EL SEGURO

Si la primera carta del crupier es un As, los jugadores podrán asegurarse frente a la posibilidad de que consiga Black Jack. Antes de repartir la tercera carta al primer jugador que la pida, el crupier le propondrá un seguro.



De este modo, el jugador puede poner sobre la línea del seguro, situada frente a él, una cantidad como máximo igual a la mitad de la cantidad que había jugado desde el principio