

1. INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar se debe fijar el límite de las apuestas

2. DESARROLLO

En el juego hay cuatro rondas de apuestas. Se apuesta una ficha en las dos primeras rondas y dos en las dos siguientes. En cada una de estas rondas de apuestas el máximo número de subidas es de cuatro. Es decir, una vez un jugador abre con una apuesta inicial, sus oponentes pueden subir hasta tres veces más, siempre dentro del límite definido.

Empieza la mano

En primer lugar, están las ciegas. Las ciegas son dos apuestas obligatorias, la ciega pequeña y la ciega grande, que en cada ronda del juego deben emplazar los dos jugadores que quedan a la izquierda del repartidor. El primer jugador a su izquierda debe poner la ciega pequeña (una ficha), y el jugador a la izquierda de éste, la ciega grande (dos fichas).

Tras emplazar las ciegas, el repartidor da a cada jugador 2 cartas boca abajo. A lo largo de la mano, se colocarán cinco cartas más boca arriba en el centro del tablero. Al término, cada jugador formará su jugada usando la mejor combinación entre sus dos cartas y las cinco comunitarias; así, para crear la mejor jugada, el jugador podrá usar una de sus dos cartas de mano, las dos, o ninguna. Repartidas las dos cartas de mano, comienza la primera ronda de apuestas. El jugador que está sentado a la izquierda del que ha puesto la ciega grandetiene estas opciones: retirarse (fold), ir (call) o subir (raise). Si decide ir, tiene que igualar el importe de la ciega grande. Si sube, además de poner el equivalente de la ciega grande debe subir una apuesta adicional pequeña (una ficha). El turno de apuestas continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta finalizar en el jugador que ha puesto la ciega grande.

Si un jugador ha subido, el siguiente jugador puede retirarse, ir o subir.

El turno pasa a su izquierda y concluye cuando todos los jugadores han contribuido al bote la misma cantidad de dinero, habiéndose retirado aquellos que así lo han decidido. En caso de que un jugador suba y ningún otro iguale su apuesta, gana la mano automáticamente y se lleva el dinero del bote.

El Flop

Los jugadores que continúan en el juego, ven entonces el "Flop", que son las primeras tres cartas comunitarias de las cinco de que va a constar la mano. A continuación, hay otra ronda de apuestas. Esta vez empieza el jugador que está sentado inmediatamente a la izquierda del repartidor. Puede escoger entre pasar (check) o apostar (bet). Si el jugador pasa, se reserva el derecho a igualar o superar cualquier apuesta que se haga detrás de él cuando le vuelva a tocar el turno. Si apuesta, debe aportar una ficha al bote. El turno de apuestas continúa de la misma forma que en la ronda anterior, finalizando el repartidor.

La Cuarta Carta

Los jugadores que siguen en la mano ven la cuarta carta. El turno de apuestas que se sigue funciona de la misma forma que el Flop, con la diferencia de que ahora las apuestas son de dos fichas.

La Quinta Carta

Los jugadores que siguen ven la última carta, y sigue un turno de apuestas idéntico al anterior. Al finalizar este turno, los jugadores que permanecen en la mano deben comparar sus jugadas y se lleva el bote aquel cuya combinación de cartas sea superior.

En la siguiente mano, la función de repartidor pasa al jugador que está sentado a la izquierda del que lo acaba de ser.

Combinaciones de cartas

Escalera real o flor imperial (Royal flush)

Cinco cartas del mismo palo del 10 al As.

Escalera de color (Straight flush)

Cinco cartas consecutivas del mismo palo. En caso de empate decide la carta más alta. (La carta As tiene doble posición y valor posibles, como 1 o como 14. ej: A, 2, 3, 4, 5 o 10, J, Q, K, A) Escalera de color van desde A, 2, 3, 4, 5... hasta 9, 10, J, Q, K.

Poker (Four of a kind)

Cuatro cartas iguales en su valor. En caso de que varios jugadores tengan póquer, gana el que tenga el póquer con las cartas más altas. Si varios jugadores tienen el mismo póquer (si éste se da en las cartas comunitarias) gana el que tenga la carta más alta.

Full (Full House)

Tres cartas iguales (trío), más otras dos iguales (par). En caso de que varios jugadores tengan full, gana el que tenga el trío más alto y luego el que tenga la pareja más alta.

Color (Flush)

Cinco cartas del mismo palo, Gana la carta más alta dentro del mismo palo.

Escalera (Straight)

Cinco cartas consecutivas de palos diferentes. Gana la escalera más alta.

Pierna (Three of a kind)

Tres cartas iguales en su valor. En caso de empate decide el trío con las cartas más altas y en caso de nuevo empate decide la carta o cartas más altas de las que no forman trío.

Doble par (Two pair)

Dos pares de cartas. En caso de empate decide la pareja más alta y si continúa el empate decide la segunda pareja más alta y en caso de nuevo empate decide la carta suelta más alta.

Par (One pair)

Dos cartas iguales y tres diferentes. En caso de empate decide la pareja más alta y si continúa el empate deciden las cartas más altas entre las restantes.

Carta alta (High card)

Gana quien tiene la carta más alta de todas. Si hay empate con la primera carta, se continúa con las siguientes para decidir quién tiene la carta más alta.

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: indeterminado, dura mientras dos o más jugadores quieran continuar.

Pueden entrar o salir jugadores en cualquier momento.

Número de dados: dos.

2.OBJETIVO

Apostar a favor del tirador o en su contra.

3.COMIENZO

Cualquier jugador que lo desee puede ser el primer tirador. Si dos o más participantes desean serlo, arrojarán los dados y el que saque la mayor suma comenzará el juego como tirador. Cuando se juega informalmente, a menudo comienza el participante que toma los dados y hace una apuesta.

4.DESARROLLO

El tirador coloca su apuesta en el centro de la mesa y anuncia la suma. Se la conoce con el nombre de "Apuesta Central".

Uno de los participantes puede cubrir toda o parte de la apuesta central. Los que lo hacen se conocen como "apostadores". Si un jugador apuesta por una parte de la banca o apuesta central, otro puede hacerlo por el resto o por parte de él. Continúan las posturas hasta que la banca haya sido cubierta o hasta que nadie quiera cubrir la parte restante.

Los jugadores que deseen apostar a la banca (apuesta central) simplemente lo dicen y ponen sus fichas sobre la mesa. Las apuestas no comienzan en un orden definido, pero en el caso en que dos contrincantes hablen al mismo tiempo o no se pongan de acuerdo sobre cuál de los dos apostó primero por toda o por una porción de la banca, se dará prioridad a: (a) al jugador que desee cubrir toda la apuesta; (b) al tirador anterior; (c) al jugador que haya cubierto la porción más grande de la apuesta anterior, en ese orden. (Los jugadores pueden determinar antes de que comience el juego, en qué forma será cubierta la apuesta central.) Pueden también determinar el máximo de la postura de cada uno para que así puedan jugar todos.

Supongamos que el tirador dice "apuesto cincuenta". Si un jugador le contesta, "yo cubro", igualará la apuesta de aquél. Otro participante puede decir, "cubro veinte", a otro "cubro diez", y así hasta que se haya cubierto la banca o hasta que ninguno quiera apostar más.

El tirador retira la parte de su apuesta que no haya sido cubierta antes de que comience el juego.

El tirador apuesta a su favor; cuando gana, se llama "echar buena". Los jugadores apuestan en su contra y si pierde, se dice "echar mala".

El tirador comienza el juego agitando los dados en su mano y arrojándolos. Habitualmente, lo hace contra una pared a otro tope, de modo que reboten. El resultado se obtiene sumando los puntos del tiro.

El final se puede decidir en el primer tiro (conocido con el nombre de "tiro de apertura") si sale cualquiera de los siguientes cinco números:

Un 7 o un 11 en el primer tiro, se conoce como "buena" y el tirador gana todas las apuestas. Un 2, 3, 0 12, como "mala o barraca" y el tirador pierde todas las apuestas.

Cuando sale uno de estos números, se pagan las apuestas, el tirador retiene los dados, anuncia su próxima apuesta y el juego continúa como antes.

Un 4, 5, 6, 8, 9, 0 10 en el primer tiro, se denomina "punto del tirador". Cuando el tirador saca uno de estos puntos, debe continuar tirando hasta que el juego esté establecido. Si nuevamente logra ese punto antes de sacar un 7, gana todas las apuestas, Si sacara un 7 antes de repetir su punto, las pierde.

Si las apuestas se deciden en el primer tiro, o si el jugador de turno logra sacar su punto, se queda con los dados . Si pierde por sacar un 7 antes de hacer su punto, pierde su apuesta y los dados. Entonces se los pasará al apostador de su izquierda, quien se transformará en el nuevo tirador.

Sin embargo, el tirador puede entregar los dados voluntariamente en el momento que lo desee, siempre y cuando no esté tratando de repetir su punto.

5.IRREGULARIDADES

Algunas autoridades en la materia opinan que cuando un dado cae mal, y no es posible distinguir cuál es su cara superior pues la inferior no está totalmente apoyada sobre la mesa, el tiro se considerará nulo y se repetirá. Otros recomiendan que el resultado de dicho tiro lo debe decidir un jugador neutral. Esta regla se deja a consideración de los jugadores, pero debe fijarse antes de comenzar la partida.

La práctica de gritar "no vale" y tomar los dados cuando todavía están rodando ha sido tolerada por años, pero en la actualidad no se permite.

1. INTRODUCCIÓN

El punto y banca suele disputarse entre un jugador contra la banca, aunque pueden ser más. Al contrario de la mayoría de los juegos de casino, la ventaja de la casa se reduce a conocer la tercera carta recibida por el jugador, caso de haberla.

1. DESARROLLO

Se reparten, una a una, cuatro cartas, dos para el jugador y dos para el banquero, sin embargo hay ocasiones en que se extrae una tercera. El juego comienza colocando una apuesta al jugador, al banquero o al empate, en caso de participar varios jugadores estos pueden pasarse, pero si todos se pasan la apuesta se divide. *nota 1* La mano que consiga o más se acerque al 9 gana. Cuando el jugador y el banquero totalizan el mismo puntaje, la mano es declarada en empate.

Las figuras, J, Q y K más los dieces, valen cero, los ases valen 1, las restantes cartas conservan su valor. En el bacarrá no es posible superar el nueve porque solo se contabiliza la última cifra. Ejemplo: El jugador recibe un 4 y un 8. El total es 12, como únicamente se toma la última cifra, la mano vale 2. Ninguna mano tendrá más de 3 cartas.

La regla de la tercera carta

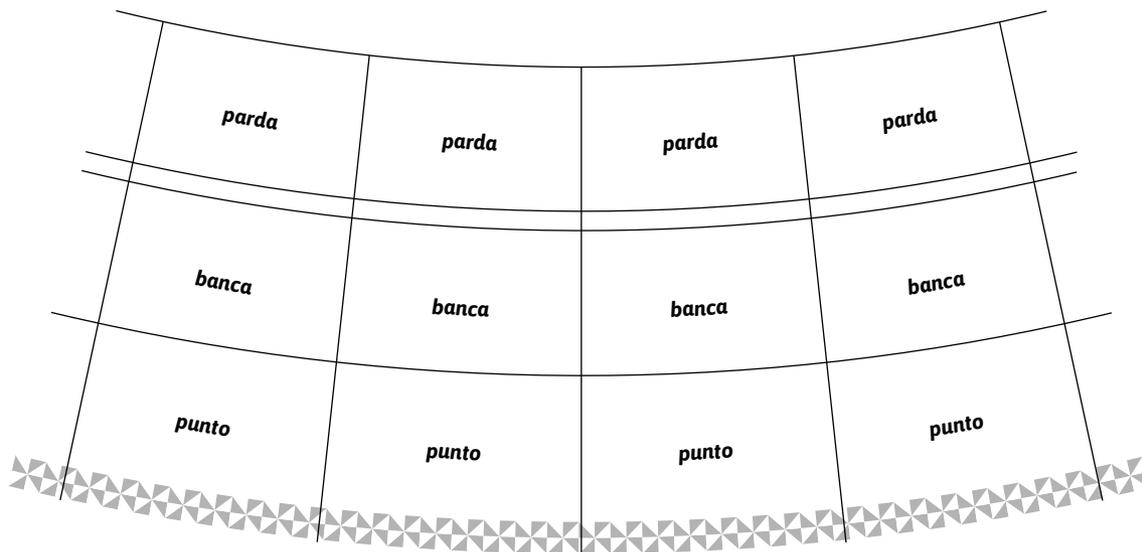
Si el valor de las dos cartas iniciales, ya sean del jugador o del banquero, es de 8 o 9 (mano natural) no se reparten más cartas a ninguna de las dos partes, el que posee esa puntuación levanta los naipes y se ve quien ha ganado. En caso de que ninguno de los dos ha llegado a 8 o 9 pueden pedir una tercera carta. En este último supuesto, las leyes de la probabilidad desaconsejan claramente pedirla cuando la suma es 6 o 7. Por contra, es aconsejable pedirla cuando se tiene 0, 1, 2, 3 y 4. Cinco es el término medio y, por lo general, las probabilidades de mejorar o empeorar están empatadas al 50%, quedando al criterio del jugador solicitar o no un naipé más. *nota 2*

Las apuestas

La apuesta a la banca paga 1 a 1 menos la comisión

La apuesta al jugador paga 1 a 1

La apuesta al empate paga 8 a 1



1. INTRODUCCIÓN

El objetivo es obtener una puntuación lo más cercana posible a 21, sin pasarse y superar la suma del crupier. En el caso de obtener mayor puntuación el jugador cobra una cantidad igual a la apostada. En el empate gana la banca.

2. DESARROLLO

El juego básico consta de una mesa con capacidad para hasta 4 jugadores, y un crupier, que podrá ser rotativo, desafiando al resto de los jugadores. Cada jugador tiene una casilla donde recibirá dos cartas y podrá hacer la apuesta que quiera, siempre y cuando esté dentro de los máximos definidos antes de comenzar.

El crupier reparte dos cartas para cada jugador, y para el mismo, según se haya decidido antes de comenzar hay tres grandes modalidades:

a) las dos cartas son visibles para todos

b) Las dos cartas son ocultas para todos, salvo el crupier que muestra la segunda carta y está obligado a que si la suma es mayor a 16 deberá finalizar su juego, si no deberá pedir otra carta.

c) la primera ronda es oculta para todos.

Los jugadores pueden pedir tantas cartas como quieran sin pasarse de 21 en cuyo caso quedan fuera de juego.

Las cartas se suman del siguiente modo, las figuras (J,Q,K) suman 10 puntos del 2 al 10 suman su valor nominal y el As puede valer tanto 1 como 11.

Al momento de sacar en juego una figura (J, Q o K) y un as, se considera blackjack lo que asegura el juego a menos de que el crupier obtenga la misma mano.

