

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Jugadores de pie.

Además de los jugadores sentados, pueden participar en este juego jugadores de pie, dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla, conforme se explica en el número 1 de este apartado; los jugadores de pie podrán apostar sobre la "mano" de un jugador sentado, siempre que este no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa, y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada casilla.

En ningún caso los jugadores de pie pueden dar al jugador sentado consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Artículo 18. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el crupier distribuirá un naipes a cada casilla ocupada, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipes.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipes a cada casilla.

Seguidamente, pregunta a los jugadores que tienen la "mano", si quieren naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno pero, en ningún caso, puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una "mano" obtiene una puntuación superior a 21 esa "mano" pierde y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes, antes de pasar a la "mano" siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego, el crupier, siempre que queden competidores en esa "mano" se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos, el crupier debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario; debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más.

Cuando el crupier tenga un as entre sus cartas, debe contarlos como once puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso, el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, haciéndolo de derecha a izquierda. A continuación recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, retirando las suyas en último lugar; si el "sabot" de la mesa es electrónico, el crupier mete directamente las cartas en el "sabot".

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos, el crupier debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si la banca no llega a los 21 puntos, el crupier recoge las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior.

Las "manos" que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas, una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black-Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black-Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipes del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. Para ello, el crupier propone el seguro al conjunto de los jugadores, haciéndolo antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura, lo hace depositando encima de la línea de "seguro"; situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta inicial. Si el crupier saca a continuación un diez, es decir, si consigue un Black-Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros, a razón de dos por uno. Si el crupier no consigue un Black-Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Pares o parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos "manos". Si utiliza esta posibilidad, debe hacer en la segunda carta una apuesta igual a la realizada sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. El jugador podrá, por tanto, formar tantas "manos" como número de cartas de igual valor reciba.