

Cuando tiene parejas, el jugador se planta pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, comenzando por la "mano" situada más a su derecha, antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja, puede separarla de nuevo y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, podrá recibir un sólo naipe por cada as que haya formado una nueva "mano".

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y, con la siguiente, totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera Black-Jack y, si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta, si bien, en este caso, solo tiene derecho a un único naipe suplementario. La apuesta doble esta autorizada para todas las "manos", incluidas las parejas.

e) Menor o mayor de trece.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para "menor o mayor de 13". Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor del as, es inferior o superior a trece, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a trece. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para "mayor o menor", pudiendo ser esta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

f) El retiro.

El Casino podrá poner en uso la modalidad de "el retiro" que consiste en que el jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad de su importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Apuestas acumuladas.

El centro directivo competente en la materia podrá autorizar las denominadas "apuestas y premios acumulados" con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por los jugadores dentro de sus "manos"; en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black -Jack.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamadas "progresivos", cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas, y previa autorización un progresivo común entre establecimientos. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premios y su importe.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse antes de distribuir las cartas, dentro de los límites del mínimo y del máximo establecidos para la mesa.

a) El mínimo de las apuestas viene fijado por el centro directivo competente en la materia.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 o 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una, sean éstas realizadas por uno o varios jugadores.

c) El director del Casino fijará la unidad de incremento de apuesta sobre el mínimo de la mesa.

4. Funcionamiento del juego.

Previamente al inicio de cada partida se desarrollan varias operaciones:

a) Se procede a la extracción de naipes del depósito, y a su desempaqueado, revisión y mezcla, que se realizan conforme a las normas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas estas operaciones previas, el crupier baraja las cartas y hace pilas o montones con ellas; a continuación, corta cada una de las pilas por separado, haciéndolo como mínimo tres veces. Acto seguido, reúne los seis juegos de cartas, los corta y, finalmente, los presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. Por último, introduce las cartas en el distribuidor o "sabo" y comienza el juego.