

de la banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del "garaje". También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior.

Antes de iniciar la jugada siguiente, el crupier preguntará al banquero si desea o no formar "garaje".

b) "Garaje" obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) "Garaje" impropio.

Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del "garaje".

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garaje", anunciando "todo va".

Artículo 45. Reglas del juego.

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas también tapadas.

Si, recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas de tirada siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta. b) Cuando tiene 5, puede optar. c) Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

2. Respecto al banquero, y siempre que se juega con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para la banca, incluidas en el juego de Punto y Banca en el artículo 42. 2 de este Catalogo, con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al "punto" es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al "punto" es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

3. En el supuesto de que el jugador haga "banco", no se aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el jefe de mesa antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero ("Bacarrá"), en cuyo caso es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

4. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, y el empleado está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

5. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca.

6. Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador, sentado o de pie, podrá "abonar" (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, la cual dará al crupier cuando éste diga: "Abono la diferencia", pero únicamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados únicamente en la jugada en que se produzcan, sin obtener prioridad ni causar obligación hacia la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será de un máximo de tres. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

Artículo 46. Desarrollo del juego.

1. Para que el juego pueda comenzar es imprescindible que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.